

### JEU DE MÉMOIRE

Enlever la carte 90 et les 4 jokers.

Disposer les cartes face cachées en 5 lignes de 8 cartes.

À tour de rôle, chaque joueur retourne 2 cartes.

Si les nombres inscrits sur ces cartes sont "dans la même table" le joueur ramasse les deux cartes et rejoue,

Sinon il remet les cartes à leur place faces cachées.

Le jeu s'arrête quand toutes les paires possibles sont faites.

Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de cartes.

### JEU DES MULTIPLES

On distribue 6 cartes à chacun des joueurs. Le paquet restant est posé sur la table, dos visible ; il constitue la pioche.

Le donneur pose une carte de son jeu sur la table et "appelle" un diviseur de ce nombre au moins égal à 2 et au plus égal à 10.

Le joueur suivant doit alors poser, sur la carte du donneur, une carte de son jeu dont le nombre est un multiple du diviseur appelé.

À son tour, il appelle un diviseur du nombre qu'il vient de jouer.

C'est alors au joueur suivant de fournir une carte dont le nombre est multiple de ce diviseur et ainsi de suite...

### JEU DES MULTIPLES (suite)

Lorsqu'un joueur ne dispose pas d'un multiple du nombre appelé, il peut :

- jouer un "joker" s'il en a un et c'est au joueur suivant de jouer un multiple du nombre précédemment appelé

- piocher une carte ; il la joue si c'est possible, sinon il passe et c'est au joueur suivant de jouer.

Si, au cours d'un tour de table, aucune carte n'est jouée, celui qui avait appelé le diviseur pose une nouvelle carte de son jeu et appelle un nouveau diviseur.

Si un joueur commet une erreur, il pioche une carte.

Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de cartes, à défaut, celui qui en conserve le moins.

2

3

4

5

6

7

8

9

10

12

14

15

16



18

20

21

24

25

27

28

30

32

35

36

40

42

45

48

49



50

54

56

60

63

64

70

72

80

81

90

100



