

Quadrominos (niveaux 4 à 7) élémentaire

Compétences et connaissances travaillées :

- Les compléments à 30, à 100 et à 1 (fractions)
- Les multiples de 1, de 30 et de 100
- Reconnaître les décompositions additives de 1, de 30 et de 100
- Résoudre des problèmes en utilisant les nombres et le calcul

But du jeu : Faire un maximum de points en positionnant les quadrominos

Nombres de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Matériel :

Le plateau de jeu, les 28 quadrominos ; une feuille de marque, les fiches d'aide (si besoin)

Niveaux de jeu :

Niveau 4 : quadrominos 30

Niveau 5 : quadrominos 100

Niveau 6 : quadrominos 1 (fractions simples et décimales (dixièmes))

Niveau 7 : quadrominos 1 (fractions simples et décimales (dixièmes et centièmes))

Organisation :

On place le plateau de jeu au centre de la table. Comme il est en deux parties, il suffit de faire coïncider les flèches.

Chaque joueur reçoit : 5 quadrominos et une fiche d'aide (si besoin).

Un quadromino est retourné face visible sur la case départ.

Les quadrominos restants constituent la pioche.

Déroulement :

C'est le plus jeune qui commence. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, chaque joueur vient placer un de ses quadrominos à côté d'un ou plusieurs quadrominos déjà posés.

Attention : Les nombres des côtés qui se touchent doivent représenter la valeur du quadromino quand on les additionne. Exemple : pour les quadrominos 30 (les côtés qui se touchent doivent faire 30 quand on les additionne (18 et 12 ; 13 et 17 ; ...))

Le joueur obtient alors un nombre de points correspondant à la valeur du quadromino multipliée par le nombre de côtés qui touchent des quadrominos déjà en jeu.

Exemple : Pour quadrominos 30 :

Quand je pose un quadromino qui en touche un autre, je marque 30 points ; s'il en touche 2 autres, je marque (2 X 30) 60 points ; s'il en touche 3 autres, je marque (3 X 30) 90 points ; s'il en touche 4 autres, je marque (4 X 30) 120 points.

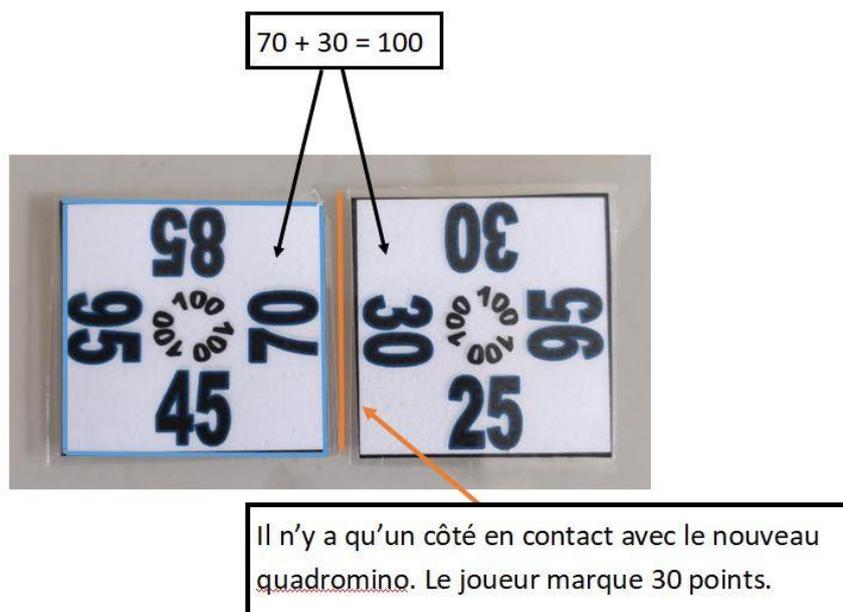
Le joueur marque le nombre de points obtenus sur la feuille de marque. Il prend ensuite un quadromino dans la pioche pour en avoir toujours 5. C'est au joueur suivant de jouer.

Quand on ne peut pas jouer, on tire un quadromino dans la pioche. On peut le jouer directement si c'est possible.

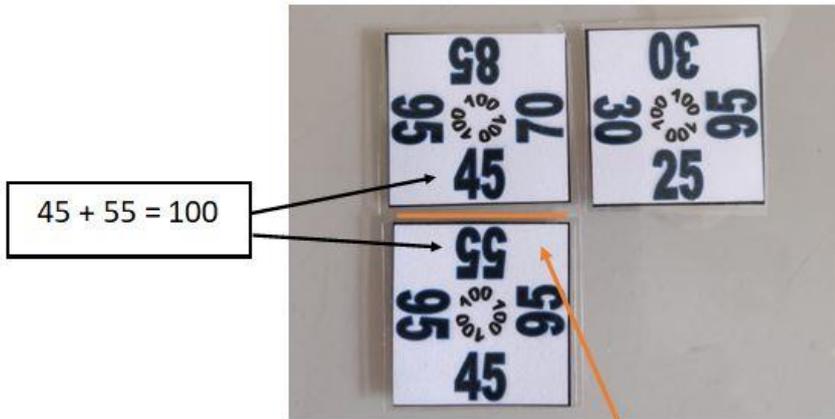
NB : il est interdit de passer son tour quand on a la possibilité de jouer.

Exemple de mise en œuvre :

Joueur 1 ; tour 1 :



Joueur 2 ; tour 1 :



$45 + 55 = 100$

Il n'y a qu'un côté en contact avec le nouveau quadromino. Le joueur marque 30 points.

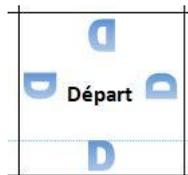
Joueur 1 ; tour 2 ;

Il y a deux côtés en contact avec le nouveau quadromino. Le joueur marque (2 X 30) 60 points.

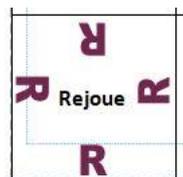
$75 + 25 = 100$

$95 + 5 = 100$

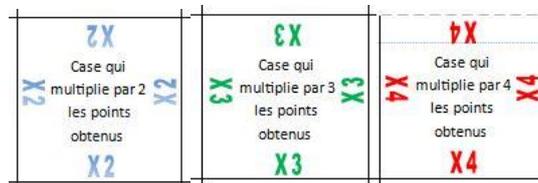
Les cases spéciales du plateau de jeu :



C'est la case de départ du plateau de jeu. On y place un quadromino en début de partie.



Cette case permet de jouer une seconde fois.



Ces cases multiplient les points du quadromino posé par 2, 3 ou 4. Les autres effets sont conservés.

Exemple : si on pose un quadromino 100 en contact avec deux autres quadrominos sur la case X4, on marque 800 points. Valeur du quadromino (X2 car deux côtés en contact) (X4 car la case indique X4) donc $(100 \times 2 \times 4 = 800)$.

Fin du jeu :

Quand la pioche est épuisée, le jeu s'arrête dans un des deux cas suivants :

1. Aucun joueur ne peut jouer.
2. Un joueur n'a plus de quadromino.

On additionne alors les points sur la feuille de marque. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Variantes :

1. Les joueurs peuvent utiliser ou non les fiches d'aide.
2. On peut choisir de piocher un quadromino même si l'on peut jouer.
3. Si un joueur arrive à poser un quadromino en contact avec plusieurs autres, il peut jouer une seconde fois.
4. La variante 3 est jouable à l'infini : tant que l'on arrive à poser un quadromino en contact avec plusieurs, on peut rejouer.

Stratégies de jeu :

1. Il ne faut pas se précipiter et regarder les quadrominos jouables par l'adversaire pour ne pas poser un quadromino qui l'aiderait.
2. Si on joue avec la variante 2, il faut bien regarder les quadrominos de la pioche afin d'aller en chercher un qui permettra de réaliser un très bon score une fois posé.
3. Si on joue avec les variantes 3 et 4, la stratégie est d'épuiser au plus vite ses quadrominos et la pioche en posant à répétition des quadrominos en contact avec plusieurs.
4. Il faut essayer d'atteindre les cases spéciales qui permettent d'obtenir davantage de points.

Proposition de jeu collaborative :

Il est possible de choisir un nombre cible à atteindre. Les joueurs jouent ensemble et doivent atteindre ce nombre cible pour gagner. Ils additionnent donc les points de l'ensemble des joueurs.

On peut également essayer d'établir un « nombre record » qu'il faudra tenter de battre à chaque nouvelle partie.