JEU D'ASSOCIATION

TABLE DE MULTIPLICATION

1 À 10

Recompose

les paires en associant

le calcul et sa réponse.

Ne pas utiliser la

carte du monstre seul

1x1



1x2



1x3

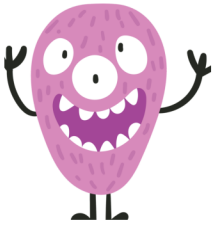


1x4

2x2



1x5



1x6

2x3



1x7



JEU DE MISTIGRI

TABLE DE MULTIPLICATION DE 1 À 10

Toutes les cartes sont distribuées. Chaque joueur élimine immédiatement les paires qu'il possède déjà. À son tour, chaque joueur pioche une carte au hasard dans la main de son voisin de gauche.

Si la carte piochée permet de former une paire avec une carte de sa main, le joueur la pose. Sinon, il la garde.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte en jeu : le Mistigri (le monstre bleu sans chiffre). Le joueur qui la détient est le perdant

1



2



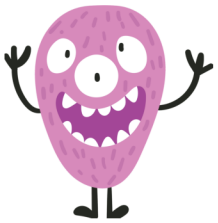
3



4



5



6



7



1 x 8

2x4



1x9

3x3



1x10

2x5



2x6

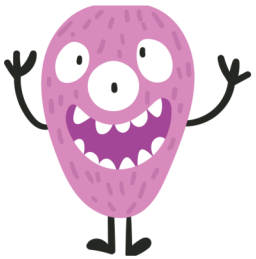
3x4



2x7



3x5



2x8

4x4



2x9

3x6



8



9



10



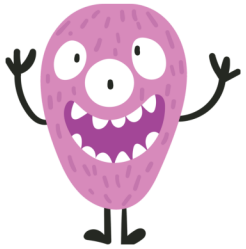
12



14



15



16



18



2x10

4x5



3x7



3x8

4x6



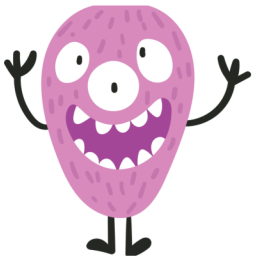
5x5



3x9



4x7



3x10

5x6



4x8



20



21



24



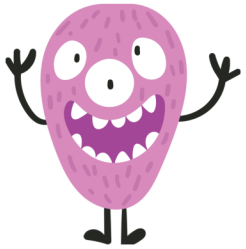
25



27



28



30



32



5x7



4x9

6x6



4x10

5x8



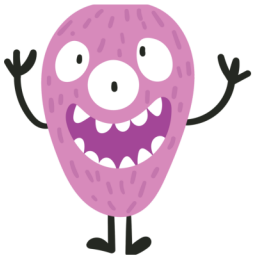
6x7



5x9



6x8



7x7



5x10



35



36



40



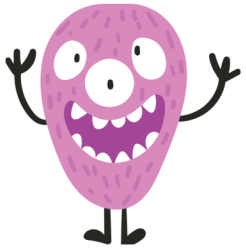
42



45



48



49



50



6x9



7x8



6x10



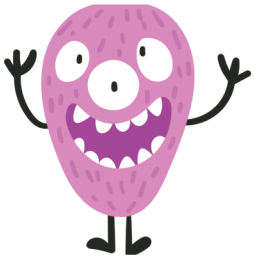
7x9



8x8



7x10



8x9



8x10



54



56



60



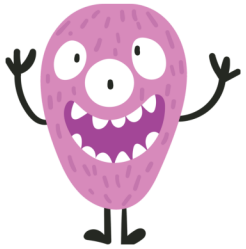
63



64



70



72



80



9x9



9x10



10x10



81



90



100



