



Mathador Flash :
mode d'emploi

Créer son profil



Cliquer sur « Joueur » puis taper son pseudonyme



Joueur

Scores

Avatar

Pseudo : Joueur

Choisir la couleur de fond

Avatar :



Couleur de fond :



Choisir son avatar

Finir en validant le profil

Retour

Valider

Lancer la partie



Flash

Tutoriel

Qui joue ?



Stellio

Utiliser



Terenui

Utiliser

Nombre d'épreuves



Jouer

Nouveau profil

Cliquer sur les profils à utiliser

Retour

Version gratuite limitée à 2 joueurs et 3 épreuves

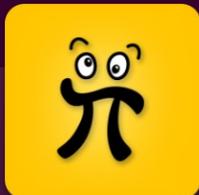


Qui joue ?

Joueur



Joueur



Choix du mode

Facile

Moyen

Difficile

Ne joue pas

Nouveau profil

Choisir le
niveau de
difficulté pour
chaque profil

Lancer la partie



Flash

Tutoriel

Qui joue ?



Stellio

Utiliser



Terenui

Utiliser

Nouveau profil

Nombre d'épreuves



C'est parti !

Jouer

Retour

Version gratuite limitée à 2 joueurs et 3 épreuves





Joueur



On lance les dés

Lance les dés

• Le but du jeu ici est de trouver **le nombre cible** en manipulant les **nombre**s à utiliser, avant ton adversaire.

• Attention, il y a une limite de temps !

Joueur
Mode Moyen

2 4 3 11 18

Nombres à utiliser

X avec

Nombre cible 39

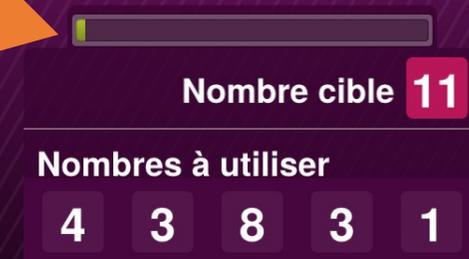


Nombre cible 11

Nombres à utiliser

4 3 8 3 1

Joueur
Mode Facile





Flash

Joueur
Mode Moyen

2 4 3 11 18

Nombres à utiliser

X avec

Nombre cible 39

Ici, le joueur 1
peut effectuer le
calcul suivant :
 $8 + 3 = 11$

Nombre cible 11

Nombres à utiliser

4 3 8 3 1

Joueur
Mode Facile

Menu

Passer



Flash

Joueur
Mode Moyen

2 4 3 11 18

Nombres à utiliser

X avec

Nombre cible 39

Il peut donc
prendre la main
en appuyant sur
son buzzer !

Nombre cible 11

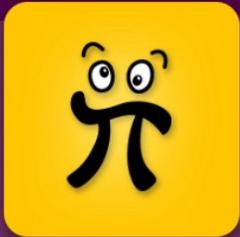
Nombres à utiliser

4 3 8 3 1

Joueur
Mode Facile

Menu

Passer



Joueur prend la main

OK





Flash



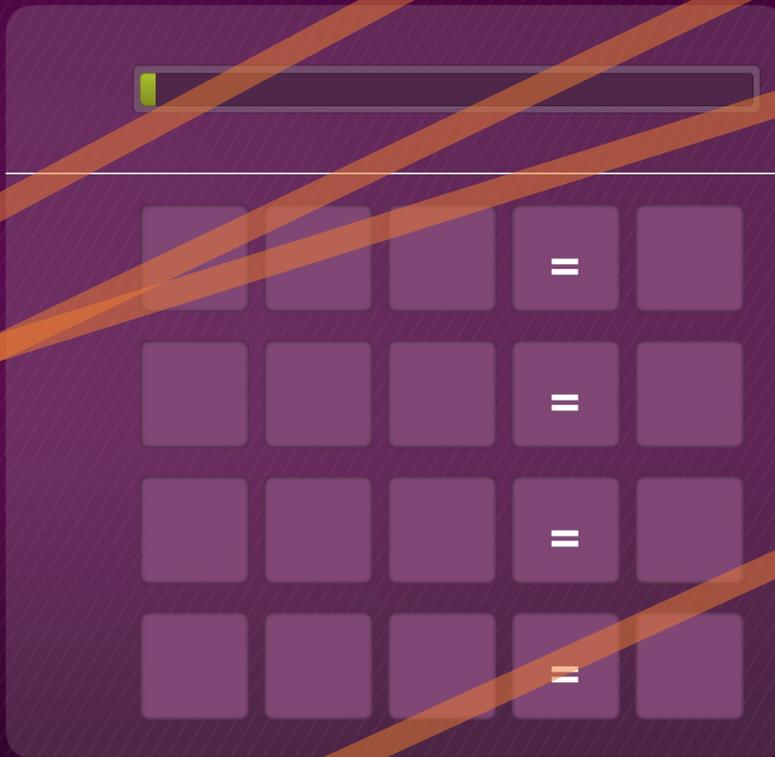
Joueur

Nombre cible **11**

Nombres à utiliser



Signes disponibles



Valider

Il appuie sur 8

Puis sur +

Puis sur 3

Valider le calcul

Attention, tu as une minute pour valider ton calcul !

Succès !



Joueur
1 point



Joueur
0 points

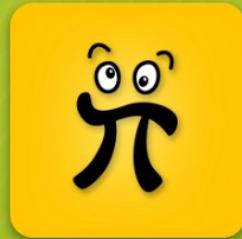
Épreuves restantes : 2

Gagné ! Le joueur
gagne 1 point !

Suivant



Victoire !



Joueur

*Le joueur ayant le
plus de points
gagne la partie*

OK



Joueur

Calculs avec contrainte :

Nombre cible **44** avec **-**

Nombres à utiliser



Signes disponibles



Certains calculs doivent obligatoirement utiliser un signe :
Par exemple, ici, le joueur doit absolument utiliser la soustraction, sinon il ne peut pas valider le calcul



Joueur

Nombre cible **21** avec **x**

Nombres à utiliser

2

2

5

8

2

Signes disponibles

+

-

x

÷



Valider

Comme dans un « compte est bon » classique, on peut réutiliser les résultats de ces calculs en appuyant dessus



À toi de jouer !

Avantages de la version payante (2,99€)

- 2 à 4 joueurs simultanés*
- De 3 à 12 épreuves*