

mathador

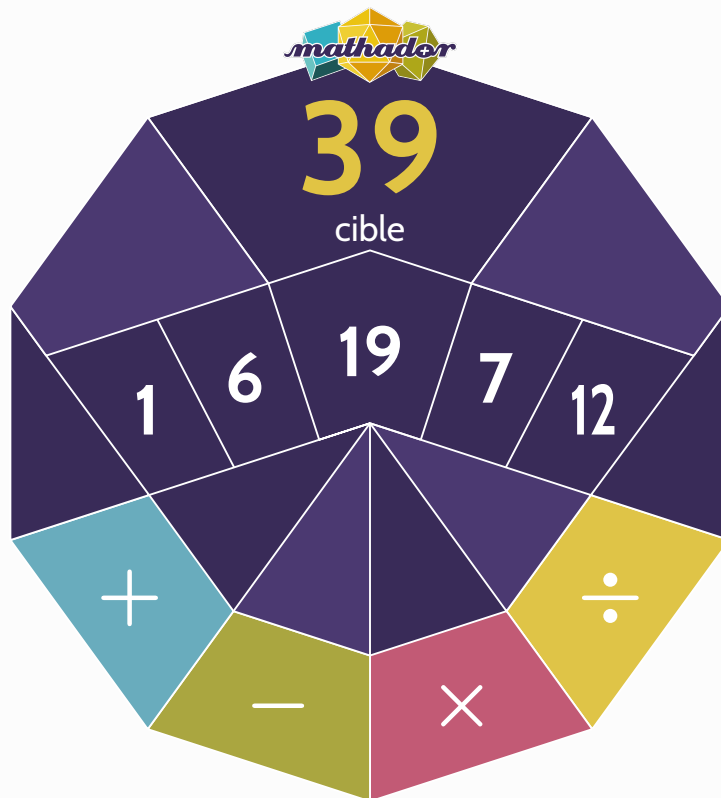
De commandes pour travailler avec le
jeu Mathador : plateau / dés / tirage.

Version 0.1.2 – 28/09/2026

Cédric Pierquet : c pierquet – at – outlook . fr
<https://github.com/cpierquet/latex-packages/tree/main//mathador>

Auteur du jeu : Éric Trouillot
Éditeur du jeu : Réseau Canopé (<https://www.mathador.fr>)

`\PlateauMathador{1,6,19,7,12}{39}`



`\TirageDesMathador{39}{1}{6}{7}{12}{19}`

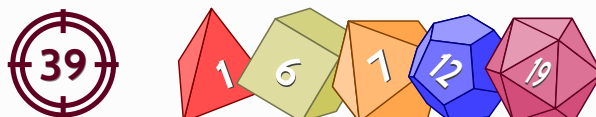


Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Le jeu du Mathador	3
1.2	Crédits, mentions légales	3
1.3	Chargement, packages utiles	3
1.4	Idées globales	3
2	Les commandes	4
2.1	Le plateau	4
2.2	La cible, les dés	6
2.3	Tirage complet	7
3	Historique	8

1 Introduction

1.1 Le jeu du Mathador

Présentation issue du site <https://www.mathador.fr> :

Le principe : lancez les dés!

Ils vous donnent 1 nombre-cible (entre 0 et 99) et 5 nombres à utiliser pour l'atteindre.

Vous avez les 4 opérations pour y arriver, mais attention : le temps est limité et les opérations rapportent des points...

Ces 6 dés donnent des milliers de compte-est-bon. Pour chacun, jusqu'à des centaines de réponses différentes : de quoi se remuer les méninges et chercher la stratégie qui vous fera gagner!

Les éléments graphiques ont été repris du site officiel, et adaptés/transcrits en langage TikZ.

1.2 Crédits, mentions légales

« Mathador est une marque protégée de Monsieur Eric Trouillot et de Réseau Canopé.

Eric Trouillot est le concepteur du jeu Mathador dont vous pouvez retrouver toute l'actualité sur le site www.mathador.fr.

Ce package L^AT_EX est une ressource indépendante non affiliée à www.mathador.fr. »

1.3 Chargement, packages utiles

Pour charger le package mathador, il suffit de placer, dans le préambule :

```
%version 'normale'
\usepackage{mathador}
%version avec le package bm pour les opérateurs en gras
\usepackage[bm]{mathador}
%version avec la librairie tikz.babel
\usepackage[babel]{mathador}
```

Les packages utilisés sont tikz, ifthen, listofitems, simplekv et éventuellement bm.

1.4 Idées globales

Les éléments textuels sont automatiquement adaptés aux dimensions du plateau et des cases.

Les styles sont fixés, mais peuvent être redéfinis

```
%====COULEURS PRINCIPALES
\definecolor{mathadorppal}{HTML}{392b58}
\definecolor{mathadorsecond}{HTML}{4b3971}
\definecolor{mathadorjaune}{HTML}{dfc447}
\definecolor{mathadorcible}{HTML}{e1c444}
\definecolor{mathadorrose}{HTML}{c25a75}
\definecolor{mathadorvert}{HTML}{aaa640}
\definecolor{mathadorbleu}{HTML}{69acbd}
%====COULEURS PASTELS
\definecolor{mathadorppalpastel}{HTML}{D9E8FF}
\definecolor{mathadorsecondpastel}{HTML}{EDF4FF}
%====STYLES TIKZ
\tikzset{mathadorpolice/.style={font=\sffamily}}
\tikzset{mathadorpolicegras/.style={font=\bfseries\sffamily}}
```

Les opérateurs mathématiques sont, par défaut, en `\mathsf`, mais il peuvent être redéfinis.

%====OPÉRATEURS

```
\newcommand\intmathadorgrassf[1]{%
  \ifpackageloaded{bm}{\bm{\mathsf{#1}}}{\mathsf{#1}}}%
}
\def\mathadorplussymb{\intmathadorgrassf{\vphantom{-\times\div+}+}}
\def\mathadormoinssymb{\intmathadorgrassf{\vphantom{-\times\div+}-}}
\def\mathadorfoissymb{\intmathadorgrassf{\vphantom{-\times\div+}\times}}
\def\mathadordiv symb{\intmathadorgrassf{\vphantom{-\times\div+}\div}}
```

2 Les commandes

2.1 Le plateau

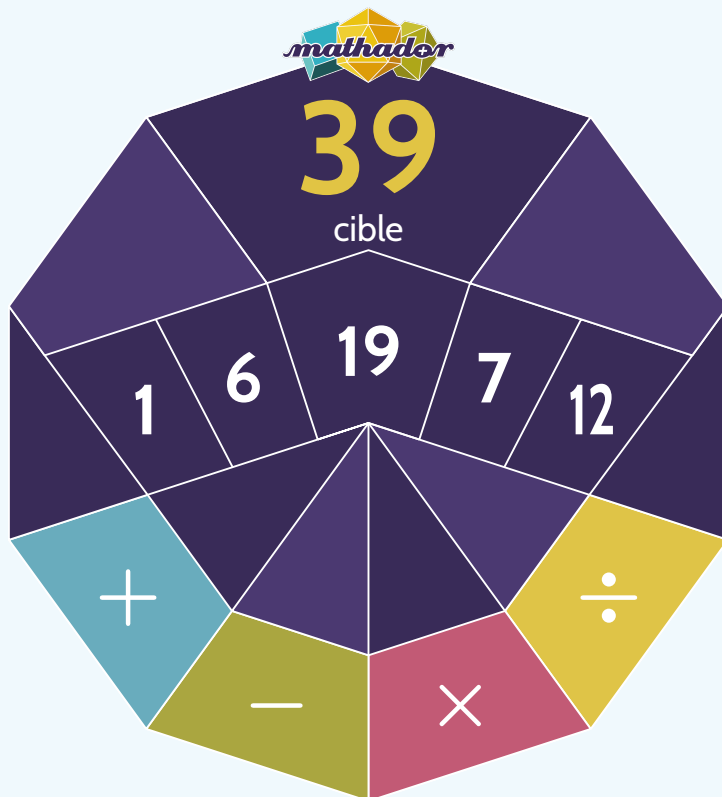
La commande pour créer le plateau de jeu est :

```
\PlateauMathador[clés]<options tikz>\{valeurs (5)}\{valeur cible}
```

Les clés disponibles sont :

- rayon : rayon du plateau (5cm par défaut)
- logo : booléen pour afficher le logo (true par défaut)
- epaisseur : épaisseur (auto ou longueur) (auto par défaut)
- ombre : booléen pour afficher une ombre (true par défaut)
- impression : booléen pour un mode NB (false par défaut)
- pastels : booléen pour un mode pastel *bleu* si impression=true (false par défaut)

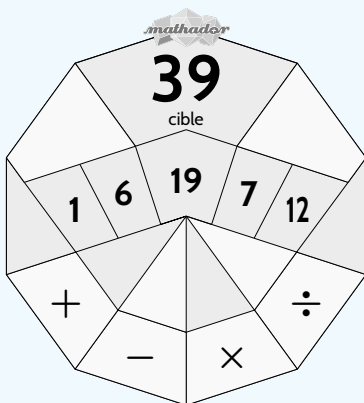
```
\PlateauMathador{1,6,19,7,12}\{39}
```



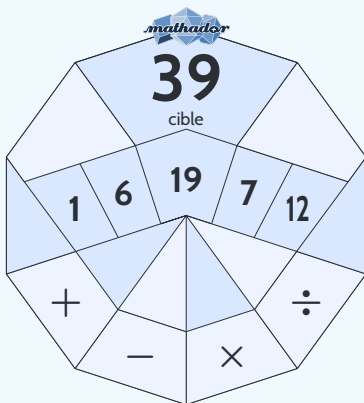
`\PlateauMathador[rayon=2.5cm,logo=false,epaisseur=0.2mm]{1,6,19,7,12}{39}`



`\PlateauMathador[impression,rayon=2.5cm]{1,6,19,7,12}{39}`

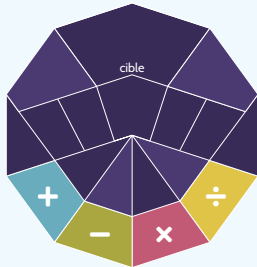


`\PlateauMathador[impression,pastels,rayon=2.5cm]{1,6,19,7,12}{39}`



```
%opérateurs basés sur fontawesome
\def\mathadorplussymb{\vphantom{\faPlus\faMinus\faDivide\faTimes}\faPlus}
\def\mathadormoinssymb{\vphantom{\faPlus\faMinus\faDivide\faTimes}\faMinus}
\def\mathadorfoissymb{\vphantom{\faPlus\faMinus\faDivide\faTimes}\faTimes}
\def\mathadordiv symb{\vphantom{\faPlus\faMinus\faDivide\faTimes}\faDivide}

\PlateauMathador[rayon=1.75cm,logo=false]{,,,}{}
```



2.2 La cible, les dés

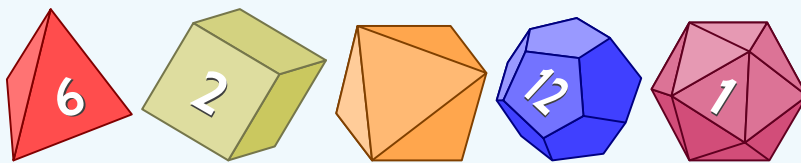
Il est également possible de présenter les valeurs via les 6 dés :

```
%la cible
\CibleMathador[couleur]<options tikz>{hauteur}{valeur}
```

```
%les dés
\DeMathador<options tikz>{couleur}{type}{hauteur}{numéro}
```

La hauteur des dés n'est pas forcément uniforme, l'idée est de pouvoir présenter les dés *cote à cote*, avec un rendu satisfaisant.

```
\DeMathador{red}{Q}{2cm}{6}           %dé Quatre
\DeMathador{olive!50!lime}{S}{2cm}{2}  %dé Six
\DeMathador{orange}{H}{2cm}{8}         %dé Huit
\DeMathador{blue}{D}{2cm}{12}          %dé Douze
\DeMathador{purple}{V}{2cm}{1}         %dé Vingt
```



```
\CibleMathador{2cm}{61}
```



```
\CibleMathador[teal!50!black]{1.5cm}{61}
```



2.3 Tirage complet

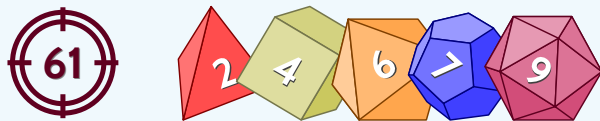
L'idée est de proposer une commande pour présenter un tirage *complet*, avec les 7 valeurs.

```
\TirageDesMathador[clés]{cible}{dé1}{dé2}{dé3}{dé4}{dé5}
```

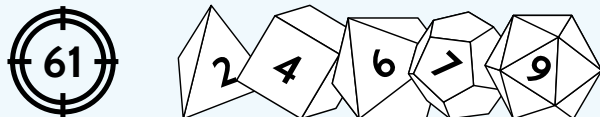
Les clés disponibles sont :

- hauteur : hauteur des dés (1.5cm par défaut)
- couleurs : couleurs des dés (purple!50!black,red,olive!50!lime,orange,blue,purple par défaut)
- superpos : booléen pour *superposer* les dés (true par défaut)
- impression : booléen pour un mode NB (false par défaut)

```
\TirageDesMathador{61}{2}{4}{6}{7}{9}
```



```
\TirageDesMathador[impression]{61}{2}{4}{6}{7}{9}
```



3 Historique

0.1.2 : Meilleure gestion des caractères actifs et babel

0.1.1 : Meilleure gestion des opérateurs

0.1.0 : Version initiale