

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Règle du jeu

I / BUT DU JEU

Afficher des égalités arithmétiques dans une grille spécialement conçue pour ce jeu jusqu'à tendre à réaliser une grille d'égalités entrecroisées.

IMPORTANT : le nombre maximum qui existe en jeton chiffré dans ce jeu est 20.

Egalités arithmétiques

On appelle égalité arithmétique :

a / Toute opération ou suite d'opérations avec résultat.

Ex : $12 + 3 = 15$, $12 - 3 + 6 = 15$,
 $15 = 12 + 3$, etc...

b / Toute opération ou suite d'opérations égales entre elles.

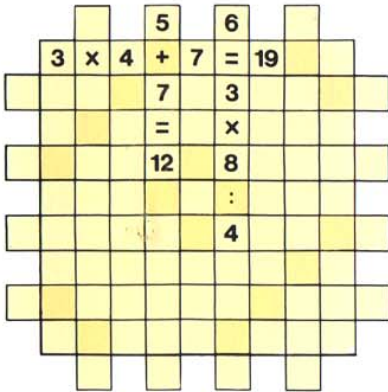
Ex : $12 + 3 = 3 \times 5$, $12 - 3 + 6 = 14 : 2 + 8$, etc...

c / L'égalité d'un nombre à lui-même.

Ex : $3 = 3$, $12 = 12$, etc...

Important : les égalités arithmétiques se calculent opération après opération, de la gauche vers la droite pour les lignes horizontales et de haut en bas pour les lignes verticales.

Exemple :



(fig. 1)

> Ligne Horizontale :

On calcule et on lit : 3×4 (c'est-à-dire 12)

$+ 7 = 19$

> Ligne verticale :

$5 + 7 = 12$

6 (est égal à) 3×8 (c'est-à-dire 24) divisé par 4.

II / DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur peut jouer sur autant de lignes que ses jetons le lui permettent, du moment qu'il utilise un nombre ou un signe déjà affiché et qu'il forme une égalité sur chaque ligne de jeu.

Ecritures autorisées à la fin d'un tour de jeu

> les égalités arithmétiques

> les opérations de deux ou plusieurs nombres et

> le signe « = » précédé, ou suivi d'un nombre, ou d'une opération de deux ou plusieurs nombres.

Il ne peut en aucun cas apparaître un signe qui suit ou qui précède un nombre sans former d'opération avec ce nombre.

Ex : $(+ 5)$, $(+ 5 - 4)$.

Dans cet exemple, on voit que le signe « + » est directement en rapport avec le nombre 5 sans former d'opération avec ce nombre.

Il faudra faire attention en affichant une égalité de ne pas faire apparaître d'inégalité sur une autre ligne, ce qui entraînerait la perte de son tour de jeu.

III / DEBUT DU JEU

Mise en place du jeu.

Les jetons chiffrés sont placés de telle sorte que les nombres ne soient pas visibles.

Les jetons de signe « +, -, x, : et = » sont au contraire visibles de tous.

L'ordre de jeu est déterminé par un tirage au sort à l'aide des jetons chiffrés. Le plus petit nombre commence à jouer et ainsi de suite. Le tirage effectué, les jetons sont remis à leur place et mélangés.

Chaque joueur tire alors 6 jetons chiffrés au hasard.

Le premier joueur commence à jouer.

Il affiche, à l'aide des 6 jetons chiffrés qu'il possède, son ou ses égalités en partant de la case étoilée de départ. Pour cela tous les signes sont à sa disposition. Il prendra ceux dont il a besoin pour afficher sa solution.

IV / 3 POSSIBILITES SE PRESENTENT A CHAQUE TOUR DE JEU

> Soit le joueur trouve une solution.

Dans ce cas, il comptabilise les points qu'il a obtenus, tire autant de jetons chiffrés qu'il a utilisés et le jeu passe au joueur suivant.

> Soit le joueur ne trouve pas de solution.

Dans ce cas, il échange autant de jetons chiffrés qu'il désire et le jeu passe au joueur suivant.

> Soit le joueur se trompe en affichant sa solution.

Dans ce cas, il reprend ses jetons chiffrés, remet les jetons de signes arithmétiques qu'il a utilisés à leur place et perd son tour de jeu; (il ne peut dans ce cas échanger aucun de ses jetons).

V / DEUXIEME TOUR DE JEU

Le jeu du premier joueur terminé, le deuxième joue en partant de n'importe quel nombre ou signe affiché sur le plateau. Le jeu continue de la même manière jusqu'à ce que tous les signes « = » soient placés sur le plateau de jeu et que chaque joueur ait joué le tour de jeu correspondant à l'affichage du dernier signe « = ».

Un temps de réflexion peut être fixé en début de jeu (ex : à l'aide d'un sablier).

VI / COMMENT COMPTABILISER SES POINTS

> tous les nombres valent 1 point

> les signes « + » et « - » valent 1 point

> les signes « x » et « : » valent 3 points

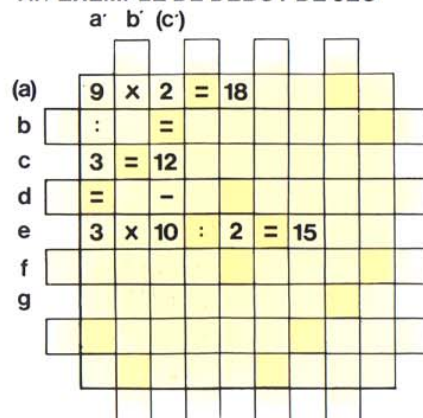
> le signe « = » vaut 0 point (il sert à comptabiliser les points de légalité qu'il forme).

Les cases rouges sur le plateau de jeu n'ont de signification que pour le signe « = ». Un signe « = » qui tombe sur une case rouge double le nombre de points de l'égalité qu'il forme.

Un nombre ou un signe « +, -, x, : » qui tombe sur une case rouge ne voit pas sa valeur modifiée.

On ne comptabilise que les égalités formées pendant un tour de jeu (un signe « = » ne permet de comptabiliser qu'une seule égalité par ligne horizontale et verticale).

VII / EXEMPLE DE DEBUT DE JEU



(fig. 2)

Le premier joueur joue, il possède comme jetons chiffrés :

2, 9, 10, 12, 17, 18

Il affiche sur la ligne (a) horizontale :

$9 \times 2 = 18$

Et voit qu'il peut jouer sur la ligne (c') verticale avec ses nombres 10 et 12,

Il continue donc son jeu sur cette ligne et affiche :

$2 = 12 - 10$ (fig. 2)

Il comptabilise ses points, tire 5 nouveaux jetons chiffrés puisqu'il en a utilisé 5 et le jeu passe au joueur suivant.

Analyse de ce tour de jeu

Le joueur a utilisé les signes dont il avait besoin pour afficher chacune de ses égalités. Tous les signes sont à la disposition de chacun pendant son tour de jeu et uniquement pendant son tour de jeu.

Nombre de points obtenus :

a) $9 \times 2 = 18$ lui rapporte 12 points

Détail :

3 nombres lui donnent 3 points,

le signe « x » lui donne 3 points : ce qui fait un total de 6 points.

Le signe « = » a été affiché dans une case rouge, ce total de 6 points est donc doublé.

b) $2 = 12 - 10$ lui rapporte 8 points.

Ces 8 points ont été calculés de la même manière que précédemment.

Le joueur marque donc dans ce tour de jeu un total de 20 points.

Le joueur suivant joue.

Il possède les nombres 2, 3, 3, 11, 15 et 20.

Il joue sur la ligne (a') verticale et la ligne (e) horizontale, il affiche respectivement (fig. 2) :

$9 : 3 = 3$ et $3 \times 10 : 2 = 15$. Il comptabilise ses points et tire 4 jetons chiffrés puisqu'il en a utilisé 4.

Le jeu passe au joueur suivant et ainsi de suite.

Le vainqueur est le joueur qui marque le plus de points.

VIII / Calculator JEU EN SOLITAIRE

Pour ce jeu, le joueur a tous les jetons chiffrés et tous les jetons de signes à sa disposition. N'importe quelle façon d'agir est autorisée. Le but de ce jeu est de réaliser une grille d'égalités entrecroisées. Seule l'égalité d'un nombre à lui-même n'est pas autorisée dans ce jeu en solitaire.

En résumé : chaque ligne horizontale et chaque ligne verticale doit être complétée en égalités arithmétiques.

Exemple de grille remplie :

