

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



**Exemple** : un joueur tire 3 cartes : 2, 5 et 6. Il peut faire :  $2 \times 5 \times 6 = 60$ . Il cherche son résultat sur le plateau et lorsqu'il a repéré le nombre 60, il pose aussitôt un jeton dessus en disant **STOP**. Tout le monde s'arrête de jouer. Il doit alors expliquer aux autres comment il a trouvé ce résultat. Si le cheminement du calcul est juste, il laisse le jeton sur le plateau jusqu'à la fin de la partie ; ainsi, ce nombre ne sera plus réutilisable.



Plusieurs solutions sont possibles à chaque fois. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, le joueur aurait pu faire :  $(6 - 5) \times 2 = 2$  ou encore :  $(2 + 5) \times 6 = 42$  et il aurait placé son jeton sur le plateau sur le nombre 2 ou sur le nombre 42.

A la fin de chaque tour, les joueurs reposent leurs cartes sous la pioche et la partie continue.

#### Fin de la partie :

Le premier qui a placé tous ses jetons sur le plateau a gagné.

#### Variante pour que les plus jeunes puissent jouer avec les plus grands :

Les jeunes joueurs piochent 3 cartes et en utilisent seulement 2 pour faire leur calcul. Ils n'effectuent donc qu'une seule opération. Néanmoins, s'ils parviennent à faire 2 opérations avec leurs 3 cartes, alors ils posent 2 jetons sur le plateau.



Importé par Oxybut éveil et jeux  
2, rue Alfred de Vigny  
78112 Fourqueux - FRANCE  
Fabriqué en Chine.

Réf. 160212



## Compter dans tous les sens !



# Règle du jeu

Conception et Création du jeu : Isabelle Privé et Sophie Servent© - 2010 - Jeu sous licence©

### But du jeu :

Effectuer le plus rapidement possible un calcul :  
3 nombres, 2 opérations, 1 résultat.

### Description du jeu :

Un plateau recto-verso avec 2 niveaux de jeu :

- **niveau 1 (plateau bleu) plus facile** : les nombres sont compris entre 0 et 59, et ne sont pas tous inscrits sur le plateau.
- **niveau 2 (plateau vert) plus difficile** : les nombres sont compris entre 0 et 99 et ne sont pas tous inscrits sur le plateau.

57 cartes entre 0 et 50.

### Préparation du jeu :

Choisir un niveau de jeu (bleu ou vert).  
Installer les éléments du plateau autour de l'hexagone central.  
Chaque joueur prend 10 jetons.  
Puis, préparer la pioche :

- **niveau 1 (bleu)** : retirer les cartes (2 x 25, 1 x 30 et 1 x 50) et constituer la pioche avec les 53 cartes restantes.
- **niveau 2 (vert)** : garder les 57 cartes placées à l'envers.

### Déroulement de la partie :

Chaque joueur pioche 3 cartes qu'il pose à l'envers devant lui.  
Au signal donné par un des joueurs, chacun les retourne et les utilise toutes les trois pour trouver un seul nombre, résultat de deux opérations successives.

- **niveau 1 (bleu)** : le calcul sera effectué en utilisant uniquement l'addition et la soustraction.
- **niveau 2 (vert)** : le calcul peut être effectué avec toutes les opérations : addition, soustraction, multiplication ou division.

Les joueurs doivent aussitôt repérer le résultat sur le plateau.

Le premier à avoir trouvé son résultat, place son jeton sur le plateau et dit **STOP**. Les autres joueurs s'arrêtent de chercher.

Il devra alors justifier son calcul. Si son calcul est correct, il laisse son jeton sur le plateau jusqu'à la fin de la partie ; ainsi, ce nombre ne pourra plus être utilisé comme résultat. En revanche, si le calcul est faux, il reprend le jeton qu'il avait déposé sur le plateau, et chacun continue à chercher un résultat.



Un joueur du niveau 2 pose 2 jetons s'il a utilisé la division pour son calcul.