

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CONTENU DU JEU : 1 plateau, 2 dés 10 FACES, 12 pions (pour pack de 10 ou 15) ou 24 pions par jeu unitaire.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4.

BUT DU JEU :

Placer 1 à 6 pions **ou plus** par joueur sur la case DEPART et les amener au plus vite sur la case ARRIVEE 73. De 2 à 4 joueurs, le gagnant est celui qui aura placé tous ses pions le premier sur la case ARRIVEE.

REGLE DU JEU :

1 - Lancer les deux dés à 10 faces. Lire les deux chiffres.

2 - Effectuer mentalement







- * L'addition des deux chiffres et retenir le résultat.
- * La soustraction des deux chiffres et retenir le résultat.
- * La multiplication des deux chiffres et retenir le résultat.
- * **La division des deux chiffres et retenir le résultat.**

3 - Choisir une de ces quatre possibilités et placer un de ses pions sur la case correspondante.

4 - Jouer chacun son tour.

REMARQUES :

L'addition, la multiplication **et la division** permettent d'avancer son pion du nombre de cases calculées.

Exemples :  +  = avancer de 12 cases **OU**  x  = avancer de 27 cases.
OU la division  :  = avancer de 3 cases.

- La soustraction permet d'avancer ou de reculer son pion du nombre de cases calculées.

Exemples :  -  = avancer ou reculer de 6 cases.

- * Si la case choisie est occupée par un adversaire, celui-ci doit retourner sur la case DEPART.

- * Si le joueur dépasse la case 73, il faudra obligatoirement utiliser la soustraction pour reculer en une ou plusieurs fois vers la case ARRIVEE.

- * Le joueur a l'obligation de jouer et de déplacer un de ses pions.

- * Dans le cas particulier du double, le choix de la soustraction peut permettre de rester sur place, si on le désire.

Exemples :  -  = 0

- * La division dans le cas du double est égale à 1 et permet, si on le désire, d'avancer d'une case.

Exemples :  :  = 1

CALCULUS DANS LES ECOLES :

- * Développe les capacités de calcul, de mémorisation, d'apprentissage des chiffres et des nombres.

- * Favorise, par son aspect ludique, les échanges entre participants.

- * Permet à l'élève de se concentrer et de réfléchir sur les résultats obtenus.

- * Oblige l'élève à faire évoluer son pion en respectant le serpentín des nombres (de gauche à droite et de droite à gauche).

- * L'enseignant choisit d'utiliser les opérations en fonction du niveau des classes et des élèves.

CALCULUS DANS LES FAMILLES, LES ASSOCIATIONS, LES LUDOTHEQUES...

Convivialité. Détente. Analyse fine des situations.

LES COULEURS DES CASES : (pour information)

Les cases de « couleur rouge » ne permettent pas à un pion d'arriver directement sur la case 73 le coup suivant.

Les statistiques décroissantes pour arriver en case 73, sont représentées par des cases de différentes couleurs : bleues, vertes, jaunes, oranges. (selon l'arc en ciel).

Ne convient pas aux enfants de moins de 5 ans. (Présence de petits éléments pouvant être avalés).