

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



calcula

Règle du jeu

CALCULA, est un jeu de société pour tous les âges. Il se joue seul ou à plusieurs.

EQUIPEMENT

Calcula se joue sur un damier divisé en $20 \times 20 = 400$ cases carrées, à l'aide de pièces assorties à ces cases.

Nous distinguons 3 sortes de dés :

1. les dés munis de chiffres en une seule couleur,
2. les dés munis de signes arithmétiques, en une seule couleur,
3. les dés munis de signes d'égalité, en une seule couleur.

Il a été prévu 10 exemplaires de chacun des chiffres 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9, donc 100 dés en tout.

En outre 8 dés marqués de "losanges", les jokers dans le jeu, qui remplacent n'importe quel chiffre.

Les dés munis des signes indiquant les autres règles de l'arithmétique comprennent : 20 fois le signe +, 15 fois le signe x, 10 fois le signe -, 5 fois le signe :, et 4 fois (...).

Il y a 29 dés munis du signe d'égalité (=). Les dés sont exécutés en plusieurs couleurs, ce qui facilite le triage. Sur chaque dé, le chiffre est entouré d'un cadre, ce cadre est interrompu au bas du dé. Ainsi les chiffres 6 et 9 ne sont pas confondus. Le jeu consiste à faire des opérations arithmétiques sur le damier à l'aide de dés, dans le but d'accomplir une opération produisant le résultat le plus élevé possible.

Les opérations s'effectuent de gauche à droite et de haut en bas. Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur doit se servir d'au moins un élément (dé à chiffre, ou signe) déjà posé sur le damier afin de se rattacher au jeu déjà existant.

Il n'est évidemment pas permis d'effectuer une opération susceptible de provoquer des erreurs arithmétiques dans la suite du jeu. Voir les exemples.

FAÇON DE JOUER

On pose les dés à chiffre rouges en les retournant afin d'en cacher la face (muets). Les autres dés (signes violets et jaunes) restent visibles et à la portée des joueurs.

Chaque joueur prend un dé à chiffre, celui qui a tiré le chiffre le plus élevé sers le 1er à jouer. Chaque joueur tire 5 Dés à chiffre et les pose sur la barre qu'il a devant lui.

Le premier joueur accomplit alors la première opération arithmétique à l'aide de ses cinq dés à chiffre (ou moins). Il peut se servir d'autant de dés à signe qu'il désire, ainsi que d'égalités (dés jaunes et violets). Cette première opération doit être obligatoirement située en haut à gauche du damier et dans le sens horizontal. - Exemple : 1a et 1b.

1. Un joueur qui ne voit pas le moyen d'accomplir une opération arithmétique, doit manquer son tour et échanger deux de ses dés à chiffre contre deux autres dans la cagnotte.
2. Cette dernière mesure sert à prévenir qu'un joueur attende jusqu'à ce qu'un chiffre déterminé qui lui permette de faire un bon nombre de points apparaisse sur le damier.
3. Si un joueur tire un joker, il peut s'en servir à la place de n'importe quel chiffre,
4. Si un des joueurs pose un joker sur le plateau un joueur suivant a le droit de l'échanger contre le chiffre pour lequel le joker a été employé.

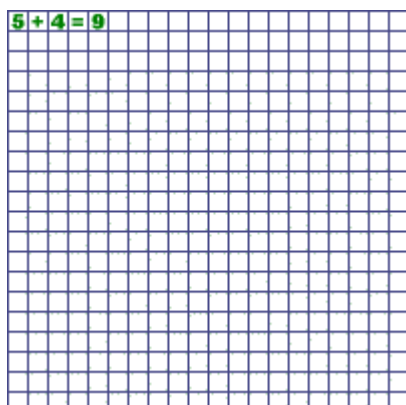


fig. 1a

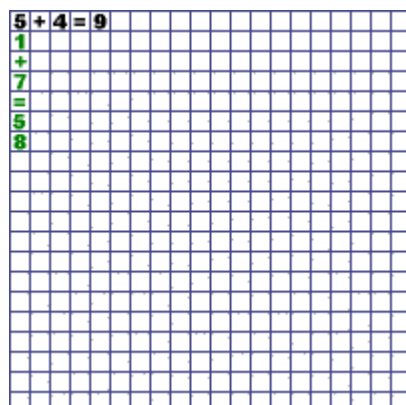


fig. 1b

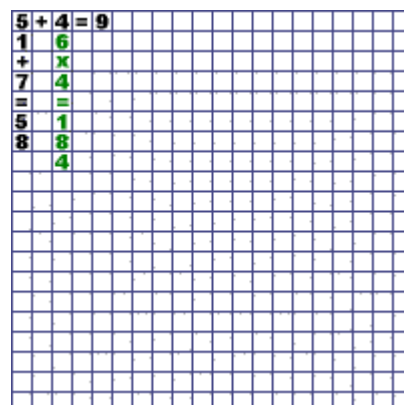


fig. 1c

