

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**



CALCUL GÉNIUS

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU:

POSER TOUTES SES CARTES EN PREMIER.

PRÉPARATION DU JEU:

- 1) «LE GÉNIE DES MATHS» VOUS PROPOSE DEUX TYPES DE CARTES. TOUT D'ABORD, LES CARTES «ADDITIONS & SOUSTRATIONS» (AU VERSO BLEU FONCÉ), PUIS, LES CARTES «MULTIPLICATIONS & DIVISIONS» (AU VERSO BLEU CLAIR). AU DÉPART ET SELON LE NIVEAU DES ENFANTS VOUS POURREZ ÉCARTER LES 30 CARTES MULTIPLICATIONS ET DIVISIONS AFIN D'ORIENTER LE JEU UNIQUEMENT SUR LES ADDITIONS ET SOUSTRATIONS. C'EST À VOUS DE CHOISIR LE NIVEAU DE JEU.
- 2) MÉLANGEZ LE PAQUET DE CARTES (FACE CACHÉE).
- 3) DISTRIBUEZ 5 CARTES À CHACUN DES JOUEURS.
- 4) POSEZ LE RESTE DU PAQUET AU CENTRE (CELUI-CI FORME LA PIOCHE). RETOURNEZ LA PREMIÈRE CARTE. SI CETTE DERNIÈRE N'EST PAS UNE CARTE «CHIFFRE», RETOURNEZ-EN UNE NOUVELLE.
- 5) POUR UNE MEILLEURE VISIBILITÉ DU JEU CLASSEZ VOS CARTES PAR ORDRE CROISSANT.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

LE PLUS JEUNE JOUEUR DÉBUTE LA PARTIE, IL DOIT POSER UNE DE SES CARTES SUR LA PREMIÈRE CARTE RETOURNÉE, EN TENANT COMPTE DE L'OPÉRATION (+, -, x, / OU =).

EXEMPLE:

SI LA CARTE RETOURNÉE COMPORTE COMME CHIFFRE PRINCIPAL LE 7 ET L'OPÉRATION + 2, LE JOUEUR DOIT POSER UNE CARTE AVEC LE CHIFFRE PRINCIPAL 9.

LORSQUE LA CARTE INDIQUE COMME CHIFFRE PRINCIPAL LE 3 ET L'OPÉRATION = 10, LE JOUEUR DOIT POSER UNE CARTE AVEC LE CHIFFRE PRINCIPAL 7, ETC...

LORSQU'UN JOUEUR NE PEUT PAS JOUER, IL PIOCHE UNE CARTE ET PASSE SON TOUR.

CARTE «TABLEAU»:

CETTE CARTE PEUT ÊTRE UTILISÉE À N'IMPORTE QUEL MOMENT DE LA PARTIE. ELLE PERMET DE POSER UN ENSEMBLE DE CARTES DONT LA SOMME DOIT ÊTRE EXACTEMENT DE 10. SI VOS CARTES NE LE PERMETTENT PAS, PIOCHEZ UNE CARTE. PUIS, RETOURNEZ UNE NOUVELLE CARTE DE LA PIOCHE ET PASSEZ VOTRE TOUR. ATTENTION SI LA CARTE QUI VIENT D'ÊTRE RETOURNÉE N'EST PAS UNE CARTE «CHIFFRE», TIREZ EN UNE NOUVELLE.

CARTE «DÉS»:

CETTE CARTE PEUT ÊTRE POSÉE À N'IMPORTE QUEL MOMENT DE LA PARTIE. ELLE PERMET DE LANCER 1, 2, 3 DÉS (AU CHOIX). SUIVANT LE RÉSULTAT, POSEZ UN ENSEMBLE DE CARTES CORRESPONDANT AU TOTAL DES DÉS.

SI VOUS NE POUVEZ PAS POSER LA SOMME INDIQUÉE SUR LES DÉS, ALORS PIOCHEZ UNE CARTE. PUIS, RETOURNEZ UNE NOUVELLE CARTE DE LA PIOCHE ET PASSEZ VOTRE TOUR.

ATTENTION SI LA CARTE QUI VIENT D'ÊTRE RETOURNÉE N'EST PAS UNE CARTE «CHIFFRE», TIREZ EN UNE NOUVELLE.

CARTE «BONNET D'ÂNE»:

CETTE CARTE PEUT ÊTRE DISTRIBUÉE OU PIOCHÉE À N'IMPORTE QUEL MOMENT DE LA PARTIE. ELLE REPRÉSENTE UNE PÉNALITÉ POUR LE JOUEUR QUI DOIT ALORS TIRER TROIS NOUVELLES CARTES DE LA PIOCHE.

FIN DE PARTIE:

LE GAGNANT EST LE PREMIER JOUEUR À AVOIR POSÉ TOUTES SES CARTES.