

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





ELEMENTS COMPOSANT LE JEU :

- 36 jetons
 - 3 jetons de 0
 - 6 jetons de 2
 - 6 jetons de 4
 - 3 jetons "MAX"
- 4 supports de jetons
- 40 pions de 1 point
- 30 triangles de 10 points
- 4 pions marqueur (1 par joueur)

NOMBRE DE JOUEURS :

De 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

BUT DU JEU :

Être le premier à obtenir 60 points en effectuant des opérations arithmétiques par une suite de jetons. Influer sur les opérations en fonction qu'elles sont à votre avantage ou non.

DEROULEMENT DU JEU :

Tirer au sort le 1^{er} joueur, puis jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Etaler les jetons face cachée sur la table puis chaque joueur pioche au hasard le nombre de jetons en fonction du tableau ci-dessous :

- 2 joueurs : 12 chacun (joués en 2 x 6 jetons)
- 3 joueurs : 12 chacun (joués en 3 x 4 jetons)
- 4 joueurs : 9 chacun (joués en 4 x 3 jetons)

Une opération s'effectue avec 12 jetons : on s'arrête pour attribuer les points, puis on recommence une nouvelle opération avec les jetons restés en main.

EFFECTUER UNE OPERATION :

Le 1^{er} joueur pose un jeton de son choix. Le joueur suivant « raccorde » son jeton par le même signe arithmétique (+ - : x) au dernier jeton posé et peut « toucher » un autre jeton à condition que ce soit un coté sans signe. Il ne peut toucher que 2 jetons au maximum.

Le résultat d'une soustraction doit toujours être supérieur ou égal à 0. Le résultat d'une division doit être un nombre entier.

Lorsqu'un joueur n'a pas de jeton correspondant au signe ou au nombre permettant la continuité de l'opération, il pose hors opération un jeton qui est annulé. Les valeurs négatives ne sont pas autorisées.

Au fur et à mesure de la pose des jetons, quand un joueur pose le premier plus fort jeton, il le repère par son marqueur

Les points obtenus au résultat de fin d'opération sont attribués au joueur, qui le 1^{er}, a posé le jeton le plus fort. Celui-ci joue en premier au tour suivant.

Si après la pose du douzième jeton, le résultat de l'opération est égal à zéro, le joueur, qui le 1^{er}, a posé le jeton le plus fort, obtient le nombre équivalent de points à la valeur de son jeton.

Mélanger les jetons avant chaque distribution.

JETON SPECIAL " MAX "

Il arrête l'opération et prend le double des points du résultat de cette opération, au moment où on le pose. A la suite, une nouvelle opération est effectuée avec les jetons restant à poser pour atteindre le nombre des 12 jetons. Posé derrière un seul jeton (pas d'opération), il l'arrête sans prendre de point.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur obtient les 60 points.

VARIANTE

Il est possible de jouer individuellement ou en équipe, et d'autoriser les valeurs négatives.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés.