

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



Rigolade avec des chiffres

par E. Eisemann © 1973 Pelikan

La boîte contient : 1 plan-jeu,
182 pions,
4 supports pour les pions,
2 sacs.

Participants : 2 à 4 joueurs.

But du jeu : Il s'agit de placer tous les pions aussi vite que possible et d'atteindre un nombre de points élevé.

Voici comment on joue :

1. Tous les pions portant des chiffres sont mis dans le sac blanc, les pions rouges portant des signes sont mis dans le sac rouge.
2. Chaque joueur prend un pion à chiffres. Celui qui a tiré le chiffre le plus élevé commence le jeu. Les autres joueurs suivent à tour de rôle.
3. Le premier joueur prend encore 6 pions à chiffres et 4 pions à signes qu'il met sur son support.
4. Avec ses pions il tâche de placer une équation (par ex. $4 + 4 = 8$ ou $5 \times 7 = 35$, etc.) et cela sur les cases au milieu du plan-jeu.
5. Les pions doivent être placés comme suit :
 - a) Les cases jaunes sans indication sont réservées aux pions à chiffres.
 - b) Les pions rouges doivent être placés sur les cases jaunes marquées de signes.
 - c) Les cases vertes avec les signes d'égalité associent le devoir de calcul avec le résultat (équation).
 - d) Le résultat doit consister en un seul chiffre (par ex. $7 \times 8 = 56$ et non pas $7 \times 8 = 4 \times 14$).
 - e) Les devoirs de calcul peuvent être disposés horizontalement ou verticalement. Le résultat doit se trouver à droite ou en bas.
 - f) Tous les chiffres doivent être lisibles d'une seule direction de regard. Le plan-jeu doit être placé de sorte qu'une rangée de cases étroites se trouve à droite et en bas. (Copyright by Pelikan.)
6. Lorsque le joueur a placé son équation elle est comptée comme suit :
Le chiffre le plus élevé de l'équation est multiplié avec

- a) facteur 1 (addition)
(par ex.: $20+30=50$; cela fait $50 \times 1=50$ points)
- b) facteur 2 (soustraction)
(par ex.: $16-12=4$; cela fait $16 \times 2=32$ points)
- c) facteur 3 (multiplication)
(par ex.: $6 \times 8=48$; cela fait $48 \times 3=144$ points)
- d) facteur 4 (division)
(par ex.: $56:8=7$; cela fait $56 \times 4=224$ points)

Les joueurs prennent note de leurs points. A la fin du jeu ils seront additionnés.

7. Puis, en remplacement des pions déposés, le joueur en prend d'autres de la réserve de sorte qu'il possède toujours un effectif de 7 pions à chiffres et 4 pions rouges.
8. Maintenant c'est le tour du joueur suivant. Il procède de la même façon mais il doit placer ses pions de manière à comprendre dans son équation au moins un pion à chiffres se trouvant déjà sur le plan-jeu. Cela s'applique également aux joueurs suivants
(par ex.: $4 + 4 = 8 + 2 = 10$).
9. Si un joueur n'est pas en mesure de faire une équation, il peut redonner ses 7 pions à chiffres ou ses pions rouges (ajouter cachés à la réserve) en prenant d'autres pions d'une même quantité. Ensuite, il transmet le jeu au joueur suivant, sans faire une équation.
10. Au cas où un joueur pourrait parfaire une équation en plaçant seulement un pion à signes il peut noter les points résultant de cette équation en sa faveur. En outre, il peut faire une équation supplémentaire ou échanger des pions selon paragraphe 9.
11. Le jeu est terminé aussitôt que les pions à chiffres ou les pions à signes de la réserve sont épuisés et
 - a) un joueur s'est débarrassé de tous ses pions à chiffres ou
 - b) tous les joueurs ne sont plus en mesure de faire des équations avec leurs pions de reste.Dans le cas a) le joueur doit ajouter à ses points les valeurs des pions à chiffres que ses camarades de jeu n'ont pas pu placer.
Dans le cas b) chaque joueur doit déduire de ses points les valeurs des pions à chiffres qu'il possède encore.
12. Vainqueur est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.

Répartition des jetons

- 102 jetons numérotés :
 - 70 jetons de 1 à 10, chacun en 7 exemplaires : $7 \times 1, 7 \times 2 \dots 7 \times 10$
 - 32 jetons en un seul exemplaire : 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 49, 50, 54, 56, 60, 63, 64, 70, 72, 80, 81, 90, 100
- 80 jetons avec des opérateurs arithmétiques :
 - 25 « X », 25 « ÷ », 15 « + », 15 « - »