

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





Le joueur effectue l'opération et annonce le résultat :
 $6 + 5 + 2 - 3 = 10$.

Ensuite, le joueur doit dire par quoi le résultat est divisible: « 10 est divisible par 2 et par 5 » ; le joueur avance alors le pion 2 jusqu'à la case jaune suivante et le 5 jusqu'à la case bleue suivante.

Les joueurs suivants font le même exercice avec la même carte.

Joker

Les cartes joker ont le symbole . Chaque joueur peut décider, dans les 10 secondes suivant le jeter des dés et une seule fois, de rejeter un dé au choix si le résultat du calcul ne le satisfait pas.

Note : pour certaines cartes, on n'utilise que le score de deux dés. Le score non utilisé est indiqué dans un coin.

2) Les cartes avec des nombres

Par exemple :

Ces cartes se jouent sans dé.

Chaque joueur choisit un nombre compris entre 10 et 13 (pour le niveau 1 dans l'exemple ci-dessus) et le note sur un papier. Ensuite chacun à son tour fait avancer d'une case les chiffres par lesquels le nombre sélectionné est divisible.

Exemple : si le joueur a choisi le 12, il fait avancer le pion 2, le pion 3, le pion 4 et le pion 6.

[10 → 13]
[38 → 46]
[347 → 428]

Si le joueur suivant a choisi le 13, personne n'avance.

Choisissez un nombre qui fait avancer vos pions et le moins possible ceux des autres !

Quand chacun a joué avec une carte, on tire la carte suivante et on continue.

Facultatif : le joueur qui se trompe dans les calculs ou dans les déplacements des pions, recule d'une case.

Un arbitre peut contrôler l'exactitude des calculs avec une calculette.

Pour les enseignants :

Répartir les élèves en 6 groupes. Placer le plateau de jeu verticalement au tableau et remplacer les pions par 6 petits « Post it » numérotés de 2 à 7.

Un conseil : utiliser une piste de dés ou un récipient pour lancer ceux-ci.

Recopiez la partie de la carte que vous utilisez au tableau et écrivez le cas échéant le score de chaque dé dans le carré adéquat.



Le succès international de CALCULHIT est dû au plaisir qu'y prennent les enfants. Ils sont pris dans une course pleine de rebondissements et ne se rendent pas compte qu'ils font en moyenne 240 calculs par partie.
En route pour de fabuleux progrès en calcul mental !



Matériel

- 1 plateau de jeu
- $2 \times 6 = 12$ pions dans un sac en coton
- le podium
- 3 dés
- 33 cartes de calcul
- 1 CD-ROM

Les règles du jeu

Début de partie :

- Mettre 1 des 2 pions de chaque couleur sur chaque case départ numérotée.
- Tirer les 6 pions restant au sort en pêchant chacun à son tour dans le sac en coton.
 - **2 joueurs** : chacun prend 3 pions
 - **3 joueurs** : chacun prend 2 pions
 - **4 joueurs** : chacun 1 pion et 1 supplémentaire pour les 2 plus jeunes
 - **5 joueurs** : chacun 1 pion et 1 supplémentaire pour le plus jeune
 - **6 joueurs ou équipes** : chacun 1 pion.
- Chaque joueur garde son (ses) pion(s) ce qui lui indique lequel (lesquels) sont à lui.
- Placer le podium après l'arrivée.
- Mélanger et placer ensuite les cartes face cachée à côté du plateau de jeu.

But du jeu

Etre parmi les trois premiers à atteindre le podium. Attention une fois qu'on a atteint la ligne d'arrivée, il faut encore pouvoir avancer une fois avant d'atteindre le podium.

Par exemple, le pion 7 va avancer 6 fois pour atteindre une marche du podium.

Règles du jeu

Le joueur qui a le 2 commence. Il tire une carte, la retourne et la place à côté du tas.

Chaque carte propose 3 niveaux de difficulté :

- **au dessus, pour les 7 et 8 ans** : on calcule jusque 20
- **au milieu pour les 8, 9 et 10 ans** : on calcule jusque 100
- **en bas pour les 10 ans et +** : on calcule jusque 1 000.

Le plus jeune détermine le niveau avec lequel on va jouer.

Il y a deux types de cartes :

1) Les cartes avec des dessins

Par exemple :

Le joueur qui a le pion 2 jette les 3 dés. Il obtient par exemple 6, 5 et 2. La carte veut dire : « prendre le score le plus grand, additionner le moyen et le plus petit et puis soustraire 3. »

