

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



5-10
ans

Les chiffres de l'île mystérieuse

Partez pour une palpitante chasse aux trésors sur l'île des chiffres,
pour 1 à 4 joueurs de 5 à 10 ans

Auteur : Reiner Knizia · Illustrations : Dynamo Limited · Rédaction : Clemens Türck
Design : DE Ravensburger, kinetic, Miki Orange Design (notice) · Jeux Ravensburger® n° 00 535 2

Préparez-vous à l'aventure sur l'île aux chiffres !

De nombreux coffres sont enfouis sur la plage de la mystérieuse île des chiffres. Ils sont surveillés par le perroquet malin, la gentille sirène, le dauphin rieur et ce râleur de pirate, qui vous posent tous des opérations plus difficiles les unes que les autres. Aujourd'hui, c'est à vous de jouer : résolvez les opérations et emparez-vous des précieux butins ! Selon vos capacités en calcul mental et la maîtrise des différentes opérations mathématiques, vous pouvez sélectionner 4 niveaux d'aventures. Des épreuves spéciales et des mini-jeux viendront pimenter votre aventure et vous permettront de gagner des trésors supplémentaires : partez en expédition à travers la jungle, en safari photo et gardez votre sang-froid à la pêche aux poissons!



Le système éducatif interactif

tiptoi®
et le savoir s'anime

Chers parents,

Le jeu « Les chiffres de l'île mystérieuse » fonctionne uniquement avec le stylo tiptoi® de Ravensburger. Le stylo vous guide à travers le jeu en vous expliquant ce que vous devez faire.

Avant la première partie, veuillez télécharger sur le stylo le fichier audio correspondant au jeu « Les chiffres de l'île mystérieuse ».

Une notice détaillée sur la façon de télécharger les données audio sur le stylo accompagne le stylo tiptoi®. En résumé :

Pour télécharger des fichiers audio sur le stylo, vous devez vous rendre sur l'application « tiptoi® Manager ». Pour installer « tiptoi® Manager », branchez le stylo sur votre ordinateur à l'aide du câble USB. Cliquez ensuite sur l'icône tiptoi® dans l'onglet « Poste de travail ». Vous trouverez le fichier d'installation de « tiptoi® Manager » (pour Windows PC et Mac OS).

Démarrez « tiptoi® Manager ». Téléchargez le fichier audio du jeu « Les chiffres de l'île mystérieuse » sur votre stylo tiptoi® en allant dans le menu « Télécharger ». Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez débrancher le stylo de l'ordinateur. Le stylo tiptoi® est prêt !

Contenu

- 1 1 plateau de jeu
- 2 4 pions
- 3 4 disques Habitants de l'île
- 4 20 coffres verts (de 1 à 10, en 2 exemplaires chacun)
- 5 20 coffres jaunes (de 1 à 25)
- 6 20 coffres bleus (de 26 à 100)
- 7 30 diamants
- 8 1 tableau de sélection (imprimé dans le fond de la boîte)



Préparation du jeu

- Installez le plateau au milieu de la table.
- Gardez les diamants à portée de main.
- Chaque joueur reçoit un diamant de la réserve et un pion.
- Placez les pions sur une case de la plage au hasard, chacun sur une case différente.

Les coffres et les habitants utilisés dépendent du jeu et du niveau de difficulté choisis.

But du jeu

Gagnez le plus de trésors! Les habitants de l'île (le perroquet, la sirène, le dauphin et le pirate) vous proposent des opérations. Celui qui calcule bien et qui atteint le premier le coffre portant le bon résultat gagne le coffre.

Mais il est également possible de gagner des diamants en résolvant des épreuves spéciales et des mini-jeux. Celui qui possède le plus de trésors (diamants + coffres) remporte la partie.

Signification des symboles

Les symboles, dans le coin inférieur gauche du plateau, vous permettent d'accéder aux principales fonctions du jeu. Allumez le stylo tiptoi®. Appuyez sur le bouton Marche jusqu'à ce que le son de départ retentisse.

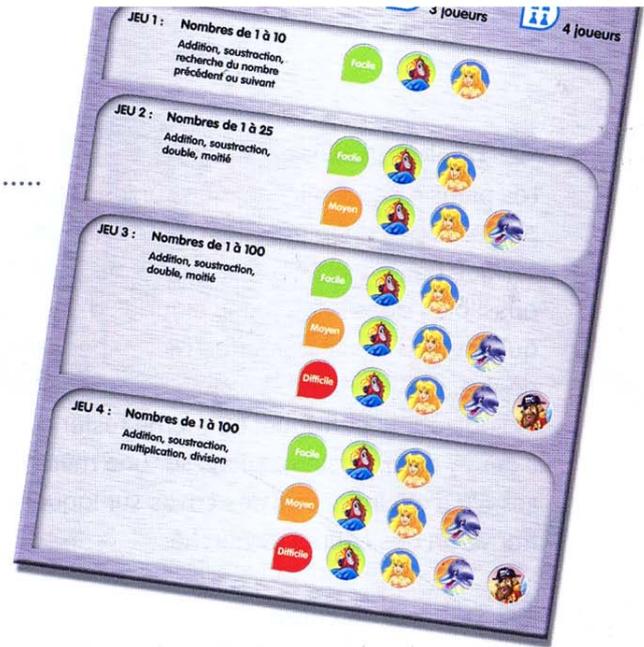
Activer		Pointez le stylo tiptoi® sur le bouton « Marche » pour activer le jeu.
Infos		Le bouton « Infos » vous permet d'obtenir des conseils et des indications sur le jeu, ainsi qu'une explication courte et claire des règles.
Passer		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Passer » pour stopper les explications de tiptoi®.
Répéter		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Répéter » pour réécouter les dernières paroles de tiptoi®.

Sélection du jeu

Après avoir mis le jeu en marche, tiptoi® vous demande de sélectionner le nombre de joueurs et le niveau de difficulté. Ceci se fait en utilisant le **tableau de sélection** imprimé dans le fond de la boîte. Commencez par choisir le nombre de joueurs en pointant le stylo sur le bouton correspondant.



- Facile** Sélectionner ensuite le jeu et le niveau de difficulté : pointez sur le niveau de difficulté du jeu choisi. Les quatre jeux se distinguent par les nombres utilisés et le type d'opération. Ils sont basés sur les apprentissages de l'école primaire. Selon le niveau de votre enfant, vous pouvez choisir le jeu le plus adapté. Plus il y a d'habitants qui participent au jeu, plus le jeu est difficile (mais aussi tactiquement plus intéressant).
- Moyen**
- Difficile**



Jeu 1

Nombres de 1 à 10, premières additions et soustractions, recherche des nombres précédents et suivants.

Pour ce jeu, vous avez besoin des coffres **verts**. Mélangez-les, nombres face cachée, et placez-en un sur chaque case de la page. Retournez ensuite les coffres.



Il n'y a que le niveau facile pour ce jeu ; vous n'avez besoin que des deux disques du perroquet et de la sirène. Placez-les à côté du plateau.

Jeu 2

Nombres de 1 à 25, addition, soustraction, double, moitié

Pour ce jeu, vous avez besoin des coffres **jaunes**. Mélangez-les, nombres face cachée, et placez-en un sur chaque case de la page. Retournez ensuite les coffres.



Si vous avez choisi le niveau facile, placez également les disques du perroquet et de la sirène à côté du plateau. Au niveau moyen, ajoutez le dauphin.



Le jeu 1 est destiné à une découverte du monde des chiffres et s'adresse aux enfants dès la fin de la maternelle ou le début de l'école primaire. Pour aider ceux

qui ne maîtrisent pas encore les nombres écrits, des perles noires correspondant au chiffre du coffre sont dessinées sur le couvercle. Les chiffres ne dépassant pas 10, ils peuvent toujours se servir de leurs doigts pour additionner ou soustraire. Pour simplifier les règles, les mini-jeux et les épreuves spéciales visibles sur le plateau ont été volontairement retirés du jeu 1 ; les poissons et les arbres portant des nombres n'ont donc aucune importance.

Le jeu 2 permet de s'entraîner avec des nombres jusqu'à 25. Les deux dizaines permettent des opérations plus difficiles, telles que « $7 + 5$ » ou « $24 - 8$ », par exemple. De plus, les doubles et les moitiés permettent une première approche de la multiplication et de la division (« la moitié de 18 », par exemple). Ce jeu aborde les apprentissages du CP et du début du CE1.

Exemple: Préparation pour le jeu 2, avec niveau de difficulté moyen. 4 joueurs participent.



Jeu 3

Nombres de 1 à 100, addition, soustraction, double, moitié

Pour ce jeu, vous avez besoin des coffres **jaunes** et des coffres **bleus**. Mélangez-les, nombres face cachée, et placez-en un jaune et un bleu sur chaque case de la plage. Retournez ensuite les coffres.



Si vous avez choisi le niveau facile, placez également les disques du perroquet et de la sirène à côté du plateau. Au niveau moyen, ajoutez le dauphin ; au niveau difficile, prenez les quatre habitants de l'île.

Jeu 4

Nombres de 1 à 100, addition, soustraction, multiplication, division

La mise en place du jeu est identique au jeu 3.



Le jeu 3 permet de s'entraîner avec les nombres jusqu'à 100. Même si les opérations restent identiques au jeu 2, le niveau de difficulté est bien supérieur car les nombres à calculer de tête sont plus grands. Le jeu s'appuie sur les apprentissages du CE1.

Par rapport au jeu 3, le jeu 4 ajoute les tables de multiplication et la division. Il permet donc de réviser de façon intensive les 4 types d'opérations. Les opérations de calcul mental proposent aux enfants de niveau CM (et même aux parents !) de véritables défis. Le jeu 4 permet également de s'entraîner au calcul mental pour des situations de tous les jours (payer, calculer la monnaie, des distances...).

Déroulement de la partie

La chasse au trésor se déroule toujours de la même manière, quels que soient le jeu et le niveau de difficulté choisis :

Début de la partie

Une fois le matériel nécessaire mis en place pour le jeu choisi, pointez le stylo tiptoi® sur le **perroquet**. Il vous fait une courte présentation du jeu.

Les habitants de l'île qui participent au jeu vous annoncent alors à tour de rôle quel coffre ils cherchent. La sirène commence et dit, par exemple :

« **Je cherche le coffre 6 + 3** ». En résolvant



l'opération, vous savez quel coffre cherche chaque habitant de l'île (dans notre exemple, la sirène cherche le coffre 9).

Selon le niveau de difficulté sélectionné, le dauphin et le pirate vous proposent également d'autres opérations dont la solution désigne un coffre différent (le perroquet ne cherche pas de coffre).

Mémorisez bien quelle opération a été proposée par quel habitant de l'île. Ces opérations s'adressent à tous les joueurs. Le premier qui atteint un coffre recherché avec son pion peut le déterrer.

Une fois que vous avez entendu les opérations des habitants de l'île, le perroquet indique quel joueur commence (le plus jeune ou le plus âgé). Il annonce ensuite de combien de cases ce joueur peut se déplacer. Le premier joueur commence son tour par l'étape « Déplacer son pion ».

Déroulement d'un tour

1 Entamer le tour

Tu as 2 possibilités pour entamer le tour.

- Si tu te souviens parfaitement des opérations, pointe directement sur le perroquet.

Il t'indique de combien de cases tu peux déplacer ton pion.



- Si tu souhaites réécouter une des opérations, pointe sur la sirène, le dauphin ou le pirate. L'habitant choisi répète alors son opération (par exemple, « Je cherche le coffre 6 + 3 »). Le perroquet t'indique ensuite de combien de cases tu peux déplacer ton pion.



Si tu pointes directement sur le perroquet, il annonce un nombre entre 2 et 6. Si tu pointes sur la sirène, le dauphin ou le pirate avant, le perroquet ne t'annonce qu'un nombre entre 1 et 5. Tu peux donc te déplacer plus loin si tu mémorises bien les opérations.

Remarque : Le premier joueur saute cette étape au premier tour. Le perroquet annonce automatiquement de combien de cases peut être déplacé le pion.



2 Déplacer son pion

Les pions ne se déplacent que sur les 20 cases de la plage. Tu peux déplacer ton pion du nombre de cases indiqué par le perroquet. Les pions peuvent tourner aussi bien dans le sens des aiguilles d'une montre qu'en sens inverse autour de l'île. Tu peux aussi te déplacer d'un nombre inférieur de cases à celui indiqué par le perroquet ou même rester sur place. Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case. Essaie d'atteindre une des cases sur laquelle se trouve un des coffres recherchés.

3 Déterrer un coffre

Une fois que tu as déplacé ton pion, tu as deux possibilités :

1. Ton pion n'est pas sur la case d'un coffre recherché :

Passes le stylo tiptoi® à ton voisin de gauche. C'est à lui de jouer.

2. Ton pion est sur la case d'un coffre recherché :

Pointe le stylo sur le coffre. Il te demande alors de pointer sur l'habitant de l'île qui cherchait ce coffre.

- Si tu as bien résolu son opération, tu peux prendre le coffre. Il te rapportera 1 point en fin de partie. L'habitant de l'île propose une nouvelle opération à tous les joueurs. Passe le stylo tiptoi® à ton voisin de gauche. C'est à lui de jouer.
- Si tu t'es trompé(e) de coffre ou d'habitant de l'île, tu dois rendre un coffre ou un diamant que tu avais gagné précédemment (bien sûr, si tu en avais déjà). Passe le stylo tiptoi® à ton voisin de gauche. C'est à lui de jouer.

Épreuves spéciales

Lorsque tu pointes sur le perroquet au début de ton tour, il peut arriver qu'il ne t'annonce pas le nombre de cases dont tu peux te déplacer, mais qu'il t'offre un diamant ou te propose une épreuve spéciale à la place. Celles-ci te permettent également de gagner des diamants. Le perroquet te dit exactement ce que tu dois faire. Ton tour normal est ignoré. Une fois cette épreuve terminée, passes le stylo tiptoi® à ton voisin de gauche. C'est à lui de jouer.

Mini-jeux

Après qu'un joueur ait résolu une opération proposée par la sirène, il se peut qu'elle soit si enthousiaste qu'elle vous propose de participer à un mini-jeu. Le cours normal de la partie est alors interrompu et tous les joueurs participent à ce mini-jeu. Il peut vous permettre de gagner des diamants. La sirène vous dit exactement ce que vous devez faire. Le joueur qui était en train de jouer entame le mini-jeu. À la fin du mini-jeu, le joueur assis à gauche de celui qui a entamé le mini-jeu reçoit le stylo. C'est à lui de jouer et la partie reprend son cours normal, comme expliqué auparavant.



Au cours des épreuves spéciales et des mini-jeux, les poissons dans la mer et les arbres de la jungle entrent en jeu. Dans le jeu 1, il n'y a ni épreuve spéciale, ni mini-jeu.



Fin de la partie

Même sur la belle île des Chiffres, le soleil finit par se coucher et il fait trop sombre pour continuer la chasse aux trésors. Le perroquet met alors fin à la partie (après 20 à 36 tours, selon le nombre de joueurs). Le perroquet annonce la tombée de la nuit (fin de la partie) 2 tours avant la fin. Dans le cas exceptionnel où vous auriez trouvé tous les coffres avant la fin de la journée, le perroquet arrête alors la partie immédiatement.

Une fois qu'il a mis fin à la partie, chacun de vous additionne ses coffres et ses diamants. Chacun d'eux vaut 1 point, quel que soit le nombre inscrit sur le coffre. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

© 2012 Jeux Ravensburger S.A.S.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt
www.ravensburger.com
www.tiptoi.fr