

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



Exemple : un joueur tire 3 cartes : 2, 5 et 6. Il peut faire : $2 \times 5 \times 6 = 60$. Il cherche son résultat sur le plateau et lorsqu'il a repéré le nombre 60, il pose aussitôt un jeton dessus en disant **STOP**. Tout le monde s'arrête de jouer. Il doit alors expliquer aux autres comment il a trouvé ce résultat. Si le cheminement du calcul est juste, il laisse le jeton sur le plateau jusqu'à la fin de la partie ; ainsi, ce nombre ne sera plus réutilisable.



Plusieurs solutions sont possibles à chaque fois. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, le joueur aurait pu faire : $(6 - 5) \times 2 = 2$ ou encore : $(2 + 5) \times 6 = 42$ et il aurait placé son jeton sur le plateau sur le nombre 2 ou sur le nombre 42.

A la fin de chaque tour, les joueurs reposent leurs cartes sous la pioche et la partie continue.

Fin de la partie :

Le premier qui a placé tous ses jetons sur le plateau a gagné.

Variante pour que les plus jeunes puissent jouer avec les plus grands :

Les jeunes joueurs piochent 3 cartes et en utilisent seulement 2 pour faire leur calcul. Ils n'effectuent donc qu'une seule opération. Néanmoins, s'ils parviennent à faire 2 opérations avec leurs 3 cartes, alors ils posent 2 jetons sur le plateau.



Importé par Oxybut éveil et jeux
2, rue Alfred de Vigny
78112 Fourqueux - FRANCE
Fabriqué en Chine.

Réf. 160212



Compter dans tous les sens !



Règle du jeu

Conception et Création du jeu : Isabelle Privé et Sophie Servent© - 2010 - Jeu sous licence©

But du jeu :

Effectuer le plus rapidement possible un calcul :
3 nombres, 2 opérations, 1 résultat.

Description du jeu :

Un plateau recto-verso avec 2 niveaux de jeu :

- **niveau 1 (plateau bleu) plus facile** : les nombres sont compris entre 0 et 59, et ne sont pas tous inscrits sur le plateau.
- **niveau 2 (plateau vert) plus difficile** : les nombres sont compris entre 0 et 99 et ne sont pas tous inscrits sur le plateau.

57 cartes entre 0 et 50.

Préparation du jeu :

Choisir un niveau de jeu (bleu ou vert).
Installer les éléments du plateau autour de l'hexagone central.
Chaque joueur prend 10 jetons.
Puis, préparer la pioche :

- **niveau 1 (bleu)** : retirer les cartes (2 x 25, 1 x 30 et 1 x 50) et constituer la pioche avec les 53 cartes restantes.
- **niveau 2 (vert)** : garder les 57 cartes placées à l'envers.

Déroulement de la partie :

Chaque joueur pioche 3 cartes qu'il pose à l'envers devant lui.
Au signal donné par un des joueurs, chacun les retourne et les utilise toutes les trois pour trouver un seul nombre, résultat de deux opérations successives.

- **niveau 1 (bleu)** : le calcul sera effectué en utilisant uniquement l'addition et la soustraction.
- **niveau 2 (vert)** : le calcul peut être effectué avec toutes les opérations : addition, soustraction, multiplication ou division.

Les joueurs doivent aussitôt repérer le résultat sur le plateau.

Le premier à avoir trouvé son résultat, place son jeton sur le plateau et dit **STOP**. Les autres joueurs s'arrêtent de chercher.

Il devra alors justifier son calcul. Si son calcul est correct, il laisse son jeton sur le plateau jusqu'à la fin de la partie ; ainsi, ce nombre ne pourra plus être utilisé comme résultat. En revanche, si le calcul est faux, il reprend le jeton qu'il avait déposé sur le plateau, et chacun continue à chercher un résultat.



Un joueur du niveau 2 pose 2 jetons s'il a utilisé la division pour son calcul.