

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 jeu des accros au calcul mental

RÈGLE DU JEU

Matériel

Un plateau de jeu, 4 pions de couleurs différentes, 1 sablier, 220 cartes-énigmes avec leur solution au dos de la carte, 1 bloc de feuilles et 4 crayons de papier.

- 1 dé bleu à 6 faces.

- 1 dé rouge à 10 faces (de 0 à 9).

- 1 dé rouge à 10 faces avec les dizaines (de 00 à 90).

- 5 dés blancs : 1 dé à 4 faces (de 1 à 4), 1 dé à 6 faces (de 1 à 6), 1 dé à 8 faces (de 1 à 8), 1 dé à 12 faces (de 1 à 12) et 1 dé à 20 faces (de 1 à 20).

Attention : tous les dés se lisent sur la face supérieure et le dé à 4 faces se lit au sommet de la pyramide.



DÉROULEMENT DU JEU

Mathador se joue à **2, 3 ou 4 joueurs** (ou en **équipe de 2 ou 3 joueurs**) sur un parcours de 28 cases.

Chaque joueur choisit un pion et lance le dé bleu afin de déterminer qui jouera le premier.

Le joueur qui a fait le plus grand nombre avance son pion d'autant de cases. Son pion se trouve alors sur une case **?**, orange, verte ou **99**.

Case **?**

Le joueur tire une carte-énigme puis la lit ou la montre à tous les joueurs. Tous les joueurs disposent d'une minute (1 sablier) pour trouver la solution de l'énigme. La solution est au dos de la carte.

Le nombre de triangles au bas de la carte détermine le niveau de difficulté : facile, moyen, difficile et champion. Il est donc possible de choisir le niveau de difficulté des énigmes.

Cases orange et vertes

Sur ces 2 cases, le joueur lance les 2 dés rouges : l'addition des 2 nombres obtenus détermine le **nombre cible** compris entre 0 et 99. Il lance ensuite les 5 dés blancs.

Il faut fabriquer le nombre cible à l'aide des nombres des 5 dés blancs :

- sans obligation de tous les utiliser mais **pas plus d'une fois chacun** ;
- avec la possibilité d'utiliser toutes les opérations : +, -, × et ÷ ;
- avec l'obligation d'utiliser au moins une fois la ou les opérations figurant sur la case orange ou verte.

Tous les calculs sont réalisés uniquement avec des nombres entiers positifs.

Case **99**

Le joueur ne lance que les 5 dés blancs. Il faut fabriquer **99** avec les 5 nombres obtenus (sans obligation de tous les utiliser) et en faisant les opérations de son choix.

Tous les calculs sont réalisés uniquement avec des nombres entiers positifs.

Fonctionnement de chaque étape

Pour toutes les cases, tous les joueurs cherchent en même temps.

On retourne le sablier. Le premier joueur qui pense avoir trouvé couche le sablier. S'il a la bonne réponse, il prend la main, relance le dé bleu puis avance son pion et le jeu continue.

En cas d'erreur, on redresse le sablier et les autres joueurs continuent à chercher.

Pour les cases ?, le joueur qui pense avoir trouvé doit écrire sa réponse avant de la vérifier au dos de la carte. Si la réponse est fautive les autres joueurs continuent à chercher.

Si aucun joueur ne trouve la solution dans le temps imparti, chacun écrit alors la réponse qu'il pense la plus proche. Celui qui a la solution ou le résultat le plus proche prend la main et relance le dé bleu. Si plusieurs joueurs proposent une solution aussi proche du résultat, c'est celui qui est le plus en retard sur le parcours qui prend la main et relance le dé bleu.

Il faudra vérifier que la ou les opérations obligatoires ont bien été utilisées (une pour les cases orange, 2 pour les cases vertes).

Le gagnant est celui qui franchit le premier la dernière case .

N.B. Les déplacements sur le plateau se font toujours vers l'avant, d'un nombre de cases indiqué par le dé bleu. La dernière case sera atteinte même si le nombre du dé est supérieur au déplacement à effectuer.

Conseils et adaptations possibles

- Si on veut se donner plus de temps pour chaque coup, on peut décider de le doubler en retournant le sablier lorsqu'il s'est vidé une première fois ou de jouer sans sablier ;
- On peut décider que le nombre-cible est atteint à $+ ou - 1$ près ou bien même à $+ ou - 2$ près ;
- Jouer en équipe rend les parties plus vivantes. À 4 joueurs par exemple, il est souvent plus agréable de faire 2 équipes de 2 joueurs plutôt que 4 joueurs individuels. Le jeu en équipe permet aussi d'équilibrer les forces.
- On peut aussi jouer en donnant la priorité à celui qui a la main : si ce joueur ne trouve pas la solution dans le temps imparti, un autre joueur peut proposer sa solution. Si plusieurs joueurs ont trouvé la bonne réponse, c'est celui qui est le plus en retard sur le parcours qui prend la main et relance le dé bleu.

Jeu créé par Éric Trouillot.

Pour tout contact (idées nouvelles, suggestions...), vous pouvez écrire à :
L2D – 60 rue Georges Moulimard
B.P. 20062 - 70302 Luxeuil Cedex

Visitez nos sites Internet : www.l2d.fr
<http://jeux-mathematiques.fr>
et jouez sur : www.mathador.fr

Marque et modèle déposés.