



11. Un joueur peut enlever du plan du jeu un ou tous les jetons de l'un ou l'autre des côtés du signe "égal" et les remplacer avec ses propres jetons. En faisant cette opération, le résultat de l'équation ne doit pas être changé (voir exemple 6a, 6b, 6c). L'équation modifiée doit être correcte, sinon elle peut être controversée par les provisions du règle 2.

En faisant cette opération, le joueur ne doit pas rendre fausses des équations déjà posées, touchées par ses jetons qu'il met sur le plan du jeu. Si l'équation qu'il refait est correcte chaque jeton changé doit être remis dans la pioche et bien dérangé avec le reste. Si l'équation est fautive, les jetons enlevés doivent être remplacés sur le plan de jeu pour reformer l'ancienne équation.

Si l'opération du joueur est correcte, il reçoit 20 points supplémentaires au total des points, incluses les cases à prime de l'équation modifiée.

Exemples 6a, 6b, 6c: Transformation d'une équation en enlevant et en changeant les jetons.

6a. Equation originale

$$2_2 \times 1_1 = 1_1 \times 7_5$$

Equation transformée

$$4_3 \times 9_8 = 1_1 \times 7_5$$

6b. Equation originale

$$2_2 \times 1_1 = 1_1 \times 7_5$$

Equation transformée

$$2_2 \times 1_1 = 3_3 \times 9_8$$

6c. Equation originale

$$2_2 \times 1_1 = 1_1 \times 7_5$$

Equation transformée

$$2_2 \times 1_1 + 2_2 = 2_2 \times 5_4 = 1_1 \times 7_5$$

12. Le zéro peut être utilisé dans une équation sur le plan de jeu comme vous le suggèrent les exemples 7 et 8. En mettant ces jetons sur le plan du jeu, seule la valeur en points est comptée, ainsi que la valeur donnée par les cases à prime, s'ils sont placés sur ces cases.

Exemples 7a, 7b, 7c montrent l'usage du zéro.

7a. Equation originale

$$1_1 \times 6_4 = 6_4 \times 4_3$$

Equation transformée

$$0_1 \times 1_1 \times 6_4 = 6_4 \times 4_3$$

7b. Equation originale

$$1_1 \times 6_4 = 6_4 \times 4_3$$

Equation transformée

$$0_1 \times 0_1 \times 1_1 \times 6_4 = 6_4 \times 4_3$$

7c. Equation originale

$$1_1 \times 6_4 = 6_4 \times 4_3$$

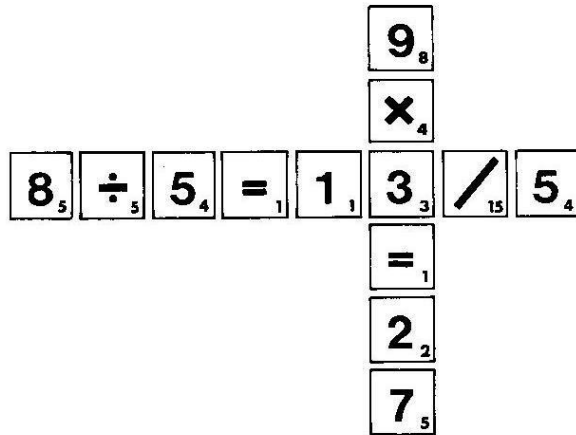
Equation transformée

$$0_1 \times 1_1 \times 6_4 = 6_4 \times 4_3 + 0_1 = 6_4 \times 4_3$$

H. LES FRACTIONS... En réalisant une équation employant le jeton fraction (/), le joueur faisant cette équation doit annoncer celle-ci qu'il pose sur le plan de jeu (voir exemple 3a). Une fois que les autres joueurs sont assurés que l'équation est correcte, les jetons utilisés dans la fraction redeviennent alors des chiffres ordinaires et des jetons opérateurs, de façon que le jeu continue en utilisant des chiffres et des jetons opérateurs dans une équation normale. (voir exemple 3b).

Exemple 3a. Si une équation telle  $8 : 5 = 1 \frac{3}{5}$  est posée sur le plan de jeu, le joueur réalisant cette équation doit annoncer: "cette équation est: 8 divisé par 5 égal 1 et 3/5."

Exemple 3b. Comme les jetons dans la fraction redeviennent des chiffres ordinaires en accord avec règle 5, le suivant indique comment on peut les placer et comment chaque jeton de la fraction est utilisé comme un chiffre ordinaire et ceci s'applique horizontalement ou verticalement sur le plan de jeu.



Nota: Le plus petit dénominateur commun n'est pas obligatoire lors d'une équation dont la réponse comporte des fractions, c'est-à-dire "12 : 5" peut être exprimé dans la réponse comme  $2 \frac{1}{5}$ ,  $2 \frac{4}{10}$  ou  $2 \frac{8}{20}$ . La formation d'une équation dans laquelle le jeton fraction est employé dépend des jetons placés sur la règlette du joueur et qui sont disponibles pour une telle équation.

9. LE POINT DECIMAL... Quand le jeton opération "point décimal" est employé, l'exemple 4 montre comment il est utilisé.

Exemple 4. Emploi du point décimal.

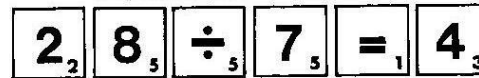


Additionnellement 8 est identique à 8,0 qui est identique à 8,00

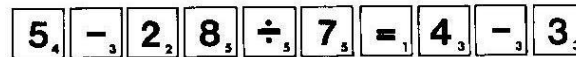
10. Un joueur peut ajouter des jetons d'un côté ou des deux côtés d'une équation sur le plan de jeu. L'équation ainsi transformée peut être contestée en accord avec les provisions de la règle 2. Le joueur qui fait une telle opération reçoit le total des points de l'équation ainsi transformée, inclues les cases à prime que l'équation toute entière recouvre (voir exemples 5a, 5b, 5c).  
Le joueur qui fait une telle équation ajoute 20 points supplémentaires à son total.

Exemples 5a, 5b, 5c. Transformation d'une équation en ajoutant jetons.

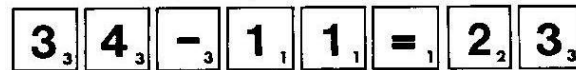
5a. Equation originale:



Equation transformée:



5b. Equation originale:



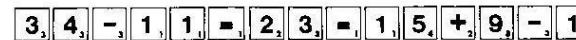
Equations transformées:



5c. Equations originale:



Equation transformée:



Nota: Il n'y a pas de restriction à l'emploi des signes égal (=) aussi longtemps que l'équation est mathématiquement correcte, et chaque expression doit être égale à toutes les autres de la chaîne (voir exemple 5c).

Exemple 8 montrant l'usage supplémentaire du zéro.

L'exemple 8 montre comment le chiffre zéro peut être utilisé avec des avantages supplémentaires et le joueur qui fait une telle opération compte le total du score des deux équations en comprenant les cases à prime.

Equation originale:

$$1_1 \quad 4_3 \quad +_2 \quad 1_1 \quad 1_1 \quad =_1 \quad 2_2 \quad 5_4$$

Les changements faits par le joueur:

$$\begin{array}{c}
 1_1 \\
 0_1 \quad 1_1 \quad 4_3 \quad +_2 \quad 1_1 \quad 1_1 \quad =_1 \quad 2_2 \quad 5_4 \\
 2_2 \\
 \times_4 \\
 3_3 \\
 =_1 \\
 3_3 \\
 0_1 \\
 6_4
 \end{array}$$

13. Dans tous les cas, les nombres sont lus de gauche à droite pour des équations placées horizontalement sur le plan de jeu, et de haut en bas pour des équations placées verticalement.

14. On ne peut jamais mettre deux jetons opérateurs (gris) l'un à côté de l'autre, à l'exception de:

$$\begin{array}{ccc}
 \times_4 \quad -_3 & \text{ou} & \div_5 \quad -_3 \\
 -_3 \quad \cdot_{10} & \text{ou} & +_2 \quad \cdot_{10} \\
 \times_4 \quad \cdot_{10} & \text{ou} & \div_5 \quad \cdot_{10} \\
 +_2 \quad -_3 & & 
 \end{array}$$

15. La partie se termine quand tous les jetons de la pioche et sur les réglettes ont été employés. Quand il reste encore des jetons dans la pioche et sur les réglettes, alors le dernier joueur qui a fait une opération ajoute à son score les points des jetons restant sur les réglettes. Le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

#### LA VALEUR DES CASES À PRIMES

Un jeton placé sur une case bleue dans l'équation double les points de ce jeton.

Un jeton placé sur une case rouge dans l'équation triple les points de ce jeton.

Un jeton placé sur une case verte dans l'équation double le total en points de l'équation (comprenant la valeur des points des cases à prime).

Un jeton placé sur une case jaune dans l'équation triple le total en points de l'équation (comprenant la valeur des points des cases à prime).

Si une équation recouvre deux cases vertes, le total en points de l'équation est doublé et après redoublé (en comprenant les cases à prime).

Si une équation recouvre une case verte et une case jaune, le total en points de l'équation est doublé et après triplé (en comprenant les cases à prime).

Si une équation recouvre deux cases jaunes, le total en points de l'équation, comprenant les cases à prime, est triplé et ce résultat est triplé de nouveau.

#### VARIANTES DU JEU

Variante 1. La partie peut se jouer plus vite si l'on retire de la pioche quelques signes "égal".

Variante 2. Le nombre de jetons peut être amené à 12 par joueur: 9 jetons blancs et 3 gris.

Variante 3. On peut jouer contre la montre en établissant une limite pendant laquelle le joueur doit poser son équation.

Variante 4. Par jouer contre la montre, on peut "handicaper" des joueurs avec des possibilités mathématiques différentes.

Variante 5. En coupant des cases de  $\frac{1}{4}$  pouce en carton coloré de gris, faites une série de signes opérateurs en imprimant sur les cases, des signes que des joueurs plus avancés peuvent exiger comme: racine carrée, à la puissance de, parenthèses etc. et répartissez des valeurs de score à ces jetons.