

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



smath

Ce nouveau jeu destiné à toute la famille offre des heures de divertissement et il est certainement une leçon d'arithmétique agréable pour votre enfant. Lisez ses règles attentivement avant de jouer smath et les seuls problèmes qui vous seront posés seront ceux-là que vous placerez sur le tableau!

Le but du jeu est de former des équations mathématiques à la manière d'un jeu de mots croisés. Chaque joueur reçoit 10 pièces de jeu et il essaie d'obtenir le plus grand nombre de points en profitant des cases à supplément et des pièces de valeur élevée.

Pour commencer:

Mettez tous les nombres et signes (\cdot , $+$, x , \div) face en dessous sur la table ou dans la boîte, ou mettez les pièces dans les sacs en plastique fournis, les parenthèses et les signes d'égalité (=) dans le sac clair, et le reste dans le sac bleu. Mettez les parenthèses et les signes d'égalité (=) de côté pour être utilisés au besoin. Chaque joueur prend une pièce afin de déterminer qui commencera. Celui avec le nombre le moins élevé commencera. Remettez les pièces dans la cagnotte et remélez-les. Chaque joueur alors prend 10 pièces et les met sur son support.

Pour jouer:

Le premier joueur forme une équation, en plaçant la première pièce ou la dernière sur la case de départ au centre. Il faut couvrir la case de départ soit par le début soit par la fin d'une équation horizontale ou verticale. Seules des équations horizontales ou verticales seront permises. Toute équation formée doit être complète. Le joueur totalise ses points et les marque. Il prend alors assez de pièces pour rapporter la quantité de pièces sur son support jusqu'à dix. Le joueur suivant à gauche continue. Il doit faire une autre équation en employant une des pièces sur le tableau comme une partie de son équation. Vous pouvez former une nouvelle équation ou prolonger une équation actuelle. Le joueur donc totalise ses points. (Comptez la valeur des cases à supplément seulement la première fois que l'on les couvre.) Il prend ensuite assez de pièces pour rapporter la quantité de pièces sur son support jusqu'à dix. Chaque personne joue à tour de rôle. Si un joueur ne peut former une nouvelle équation ou ajouter à une qui existe déjà, il peut remettre à la cagnotte n'importe quel nombre de ses pièces face en dessous, et choisir le même nombre de nouvelles pièces. Il doit alors attendre son prochain tour pour jouer. Vous pouvez employer une calculatrice pour vérifier une équation contestée par un autre joueur. Si l'équation est incorrecte, le joueur perd son tour et doit reprendre toutes ses pièces.

Vous pouvez employer une calculatrice seulement pour des équations contestées. Le jeu se termine lorsque les joueurs ont fait toutes les équations possibles ou lorsqu'ils ont joué toutes les pièces. Il faut lire les équations verticales du haut en bas et les équations horizontales de gauche à droite.

NOTE: Le plus grand numéro que vous pouvez utiliser dans une équation est 12. Vous ne pouvez mettre ensemble plus d'une pièce pour faire un numéro de deux chiffres.

exemple: $2 \times 6 = \boxed{12}$ correct
 $2 \times 6 = \boxed{1} \boxed{2}$ incorrect

Pour compter les points

1. Marquez les points de chaque joueur après son tour. La valeur de chaque pièce se trouve au coin droit inférieur. Les pièces blanches ont la valeur du signe ou du numéro qu'elles remplacent; les parenthèses et les signes d'égalité ne valent rien. La valeur d'une case à supplément compte seulement quant l'on la couvre la première fois. Si une équation couvre deux cases à supplément, le pointage sera multiplié d'après les cases.

2. Tout joueur qui emploie toutes ses 10 pièces dans un tour obtient un supplément de 25 points.

3. Lorsque le jeu se termine, la valeur des pièces qui restent sur le support d'un joueur sera déduite de son pointage. Au cas d'une égalité, celui avec le pointage le plus élevé avant la déduction des pièces qui restent est le gagnant.

Valeur des pièces:

0 = 1	7 = 5	signe d'égalité = 0
1 = 1	8 = 2	signe - = 1
2 = 1	9 = 4	signe + = 1
3 = 2	10 = 1	signe x = 2
4 = 1	11 = 1	signe \div = 2
5 = 1	12 = 4	signe () = 0
6 = 2		

blancs = valeur du signe remplacé

Quantité des pièces

9 signes +	36 signes d'égalité
9 signes x	10 blancs
9 signes \div	6 de chaque numéro 0 à 12
9 signes -	12 paires de parenthèses

Valeur des cases sur le tableau de jeu:

2x la pièce	2x l'équation
3x la pièce	3x l'équation

Pour permettre aux joueurs de jouer correctement, les lois fondamentales suivantes de l'algèbre seront en vigueur:

Première Loi. La division (\div) et la multiplication (x) ont la priorité sur l'addition ($+$) et la soustraction ($-$).

exemple: (i) $3 + 2 \times 4 - 1 = 10$
 $3 + 8 - 1 = 10$
(ii) $3 + 2 \div 2 - 1 = 3$

l'emploi des parenthèses () supprimera cette règle:

(iii) $(3 + 2) \times (4 - 2) = 10$
 $5 \times 2 = 10$

les parenthèses signifient "FAITES-MOI D'ABORD"

Deuxième Loi. La division (\div) a la priorité sur la multiplication (x).

exemple: (i) $6 \div 3 \times 4 = 8$
 $2 \times 4 = 8$

On peut exprimer cet exemple $6 \times 1/3 \times 4 = 8$ en se servant de la règle commune pour renverser le diviseur et multiplier.

(ii) $3 \times 6 \div 3 \times 2 - 7 = 5$
 $3 \times 2 \times 2 - 7 = 5$
 $3 \times 4 - 7 = 5$
 $12 - 7 = 5$

Troisième Loi. La propriété commutative de l'addition ($+$) et de multiplication (x).

exemple: (i) $3 + 4 = 4 + 3$
(ii) $2 \times 3 = 3 \times 2$

Quatrième Loi. La propriété associée de l'addition ($+$) et de multiplication (x).

exemple: (i) $(3 + 4) + 1 = 3 + (4 + 1)$
 $7 + 1 = 3 + 5$
(ii) $(3 \times 2) \times 1 = 3 \times (2 \times 1)$
 $6 \times 1 = 3 \times 2$

Cinquième Loi. La propriété distributive de la multiplication (x) et de la division (\div) sur l'addition ($+$) et la soustraction ($-$).

exemple: (i) $2 \times (3 + 5) = 2 \times 3 + 2 \times 5$
 $2 \times 8 = 6 + 10$
(ii) $(8 + 2) \div 2 = 8 \div 2 + 2 \div 2$
 $10 \div 2 = 4 + 1$

Sixième Loi. Les équations peuvent comprendre plus de deux parties.

exemple: $3 \times 2 = 6 = 5 + 1 = 12 \div 2$

Septième Loi. L'équation la plus simple s'appelle une déclaration mathématique.

exemple: $5 = 5$

Les joueurs peuvent profiter beaucoup de cette loi vers la fin du jeu, lorsqu'ils essaient d'épuiser les pièces qui leur restent.

Huitième Loi. On peut employer le zéro dans les équations.

exemple: $12 + 0 = 12$
 $12 - 0 = 12$
 $12 \times 0 = 0$

Quelques conseils utiles:

Si un joueur pose une équation, un autre joueur plus tard dans la partie peut ajouter plus de chiffres et signes à la même équation pourvu que le résultat soit une équation équilibrée.

exemple: (i) Le premier joueur joue:

$$3 + 2 \times 4 - 1 = 10$$

Le deuxième joueur peut alors jouer:

$$6 + (3 + 2) \times (4 - 1) = 10 + 4 + 2 + 5$$

(ii) Lorsque vous employez des parenthèses, il n'est pas toujours nécessaire d'inclure un signe de multiplication. Deux paires de parenthèses ensemble signifie la multiplication.

Le premier joueur joue:

$$(3 + 2)(4 - 2) = 10$$

Le deuxième joueur peut alors jouer:

$$2(3 + 2)(4 + 2) = 10 + 3 + 7$$

Pour des définitions complètes des lois fondamentales de l'algèbre, référez-vous aux manuels appropriés de mathématique ou d'algèbre ou à une encyclopédie.

Remarque aux enseignants et aux parents:

Afin d'aider les jeunes enfants à aimer 'SMATH', voici deux variations du jeu.

1. 'SMATH PRIMAIRE'. Jouez suivant les instructions, mais laissez les pièces face en dessous pour permettre aux enfants de choisir les numéros et les signes. Limitez le nombre de pièces par tour à sept. À quelque point durant les parties, retournez certaines pièces et avancez finalement au jeu complet de 'SMATH'.

2. 'SMATH COOPÉRATIF'. C'est un sensationnel jeu de famille. L'idée est d'obtenir le plus grand pointage total en s'entraîdant avec les équations. Ne remplacez jamais une pièce à moins qu'il ne soit absolument nécessaire.