

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



SOMMAIRE

• CONTENU DE LA BOÎTE	1
• BUT DU JEU	1
• POUR PRÉPARER LA PARTIE	2
• RÉGLE DU JEU	3
Comment utiliser certains signes :	
a - les fractions	4
b - le point décimal (la virgule)	6
c - utilisation du zéro	6
Comment jouer en modifiant une équation	8
• COMMENT COMPTER	
LES POINTS A CHAQUE TOUR	11
La valeur des cases à prime	11
• FIN DE LA PARTIE	13
• VARIANTES DU JEU	13
• QUELQUES CONSEILS	13
• TABLEAU DE MULTIPLICATION	
DES CHIFFRES DE 1 à 25	14

MANUFACTURED UNDER LICENCE IN FRANCE BY JEUX EDUCATIFS NATHAN FRANCE PATENT APP. N° PV 7412625 AND DESIGN N° 73136.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu
- 80 jetons blancs chiffrés

de  à 

- 20 jetons beiges portant le signe

 (égal)

- 35 jetons gris portant des signes d'opérations mathématiques :

 ₂

addition

 ₃

soustraction

 ₄

multiplication

 ₅

division

 ₁₅

fraction

 ₁₀

point représentant la virgule.

- 4 réglettes anti-regard
- 1 règle de jeu

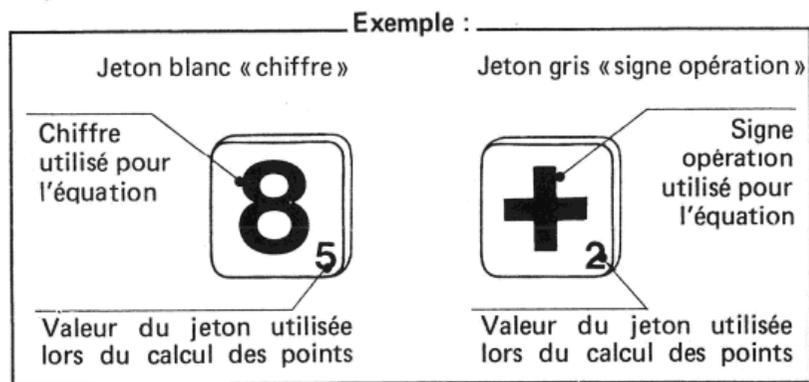
Se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

BUT DU JEU

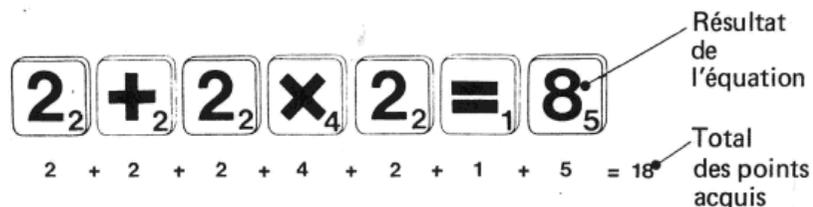
« ÉQUABLE » est un jeu passionnant fondé sur les chiffres, dont le but consiste à former, sur le plan de jeu, des équations (égalités numériques) en se servant de jetons chiffrés et de jetons opérations à poser horizontalement ou verticalement. Chaque jeton a une valeur en points (petits chiffres). Le gagnant est celui qui, en fin de partie, totalise le plus de points.

Description des jetons :

Tous les jetons portent un gros chiffre ou un signe d'opération, pour l'équation, et un petit chiffre qui représente la valeur des points.



Le total des points acquis lors d'une équation n'est pas le résultat numérique de cette équation, mais le total de la valeur portée sur chaque jeton et leur emplacement sur le plan de jeu (cases à prime).



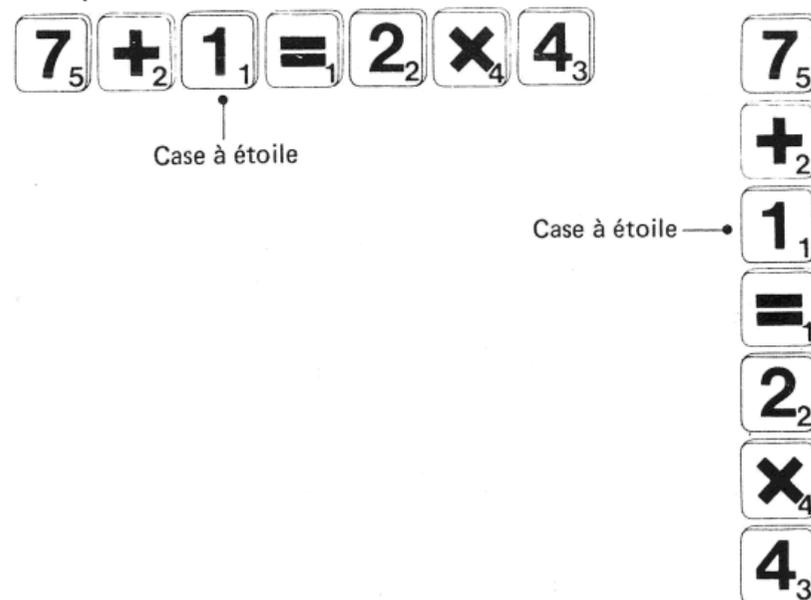
POUR PRÉPARER LA PARTIE

- Distribuer les réglettes anti-regard
- Séparer les jetons beiges signe « = » (égal) des autres jetons.
- Retourner les jetons blancs et gris sur la table et bien les mélanger.
- Chaque joueur tire un jeton blanc et celui qui a le plus grand chiffre commencera la partie. Ces jetons sont remis dans la pioche.
- Puis, chaque joueur tire 7 jetons blancs et 2 gris et les place sur sa réglette.
- Les jetons beiges signe « = » (égal) sont placés, face visible, à côté de la pioche et chacun peut en prendre un quand il en a besoin pour son équation. On ne peut prendre qu'un signe « = » à chaque tour.

RÈGLE DU JEU

Le premier joueur réalise une équation avec ses jetons. Il peut utiliser le nombre de jetons qu'il veut, mais l'un d'eux doit obligatoirement recouvrir la case marquée d'une étoile sur le plan de jeu. Cette équation peut être placée horizontalement ou verticalement.

Exemple 1 :



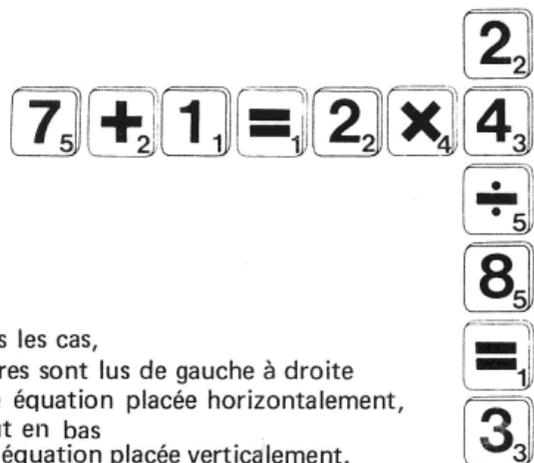
Il annonce l'équation qu'il pose sur le plan de jeu. Si le résultat n'est pas contesté (voir page 10), il fait le total de ses points (valeur des jetons + cases à prime), puis double ce total puisque l'un de ses jetons est placé sur la case « étoile ». (Cet avantage n'est accordé que pour la première équation posée). Ensuite, il inscrit le résultat sur un papier.

Il tire ensuite de la pioche le nombre de jetons (chiffres et signes) qu'il a posés sur le plan de jeu. Il a donc de nouveau 7 jetons blancs et 2 gris.

Puis, c'est au joueur placé à sa gauche de jouer. Il doit croiser son équation avec celle précédemment posée en incluant l'un des jetons déjà posés quel qu'il soit (chiffre ou signe), et il fait lui aussi le total de ses points.

Les joueurs jouent à tour de rôle et la partie se poursuit en ce sens, chacun devant croiser son équation avec une autre figurant déjà sur le plan de jeu.

Exemple 2 : croisement d'une équation



Dans tous les cas, les nombres sont lus de gauche à droite pour une équation placée horizontalement, et de haut en bas pour une équation placée verticalement.

Si un joueur ne peut faire une équation, il peut soit « passer son tour », soit remettre un, plusieurs ou tous ses jetons dans la pioche et en prendre d'autres, sachant qu'il doit toujours avoir 7 jetons blancs et 2 gris. Dans ce cas, il ne jouera qu'au tour suivant.

Comment utiliser certains signes

a) LES FRACTIONS

On peut utiliser le jeton fraction dans l'un ou les deux membres d'une équation.

Exemple 3 a :



4

Ce qui pourrait se poser aussi :



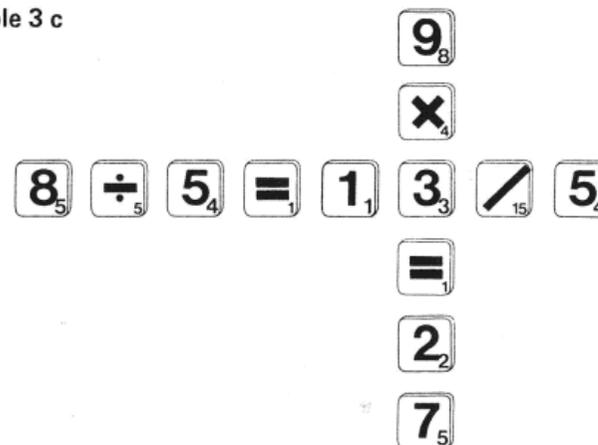
Si un joueur fait une équation plus complexe (nombres décomposés en entier + fraction), il doit annoncer aux autres joueurs l'équation qu'il pose pour qu'elle soit compréhensible (exemple 3 b).

Exemple 3 b : si un joueur pose une équation telle que « 8 : 5 = 1 et 3/5 », il doit annoncer : « Cette équation est : 8 divisé par 5 égal 1 et 3/5 ». Comme il ne peut poser 1 et 3/5, il posera son équation ainsi : « 8 : 5 = 1 3/5 » sans séparation entre l'unité et la fraction.

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 ces chiffres et ces jetons opérateurs dans une équation normale posée horizontalement ou verticalement.

L'exemple 3 c ci-dessous indique bien comment chaque jeton de la fraction peut être utilisé comme un chiffre ordinaire.

Exemple 3 c



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 et 2/5, ou 2 et 4/10, ou 2 et 8/20.

5

b) LE POINT DÉCIMAL (la virgule)

Quand le jeton opération «point décimal» est posé, l'exemple 4 montre comment il est utilisé.

Exemple 4 : emploi du point décimal

$$1_1 \ 0_1 \ \div_5 \ 4_3 \ =_1 \ 2_2 \ ._{10} \ 5_4$$

Ce qui se lit : 10 divisé par 4 égal 2 virgule 5 (ou 2 point 5).

c) UTILISATION DU ZÉRO

Le zéro peut être utilisé seul dans une équation comme vous le suggèrent les exemples 5 et 6.

Dans les exemples 5 a et 5 b, en mettant le - ou les - jeton zéro sur le plan de jeu, seule sa valeur en points est comptée, ainsi que la valeur donnée par une case à prime, s'il est placé sur une telle case. Le joueur n'a pas posé de signe «égal» dans les deux cas.

Exemple 5 a :

Équation originale

$$1_1 \ 6_4 \ \times_4 \ 4_3 \ =_1 \ 6_4 \ 4_3$$

Équation transformée

$$0_1 \ 1_1 \ 6_4 \ \times_4 \ 4_3 \ =_1 \ 6_4 \ 4_3$$

Exemple 5 b :

Équation originale

$$1_1 \ 6_4 \ \times_4 \ 4_3 \ =_1 \ 6_4 \ 4_3$$

Équation transformée

$$0_1 \ 0_1 \ 1_1 \ 6_4 \ \times_4 \ 4_3 \ =_1 \ 6_4 \ 4_3$$

Par contre, dans l'exemple 5 c, l'équation se trouve transformée par l'apport des jetons $+ = 6_4$. Le joueur fait le total des points des jetons formant toute l'équation (y compris les cases à prime).

Exemple 5 c :

Équation originale

$$1_1 \ 6_4 \ \times_4 \ 4_3 \ =_1 \ 6_4 \ 4_3$$

Équation transformée

$$0_1 \ 1_1 \ 6_4 \ \times_4 \ 4_3 \ =_1 \ 6_4 \ 4_3 \ +_2 \ 0_1 \ =_1 \ 6_4 \ 4_3$$

Le jeton zéro peut être utilisé pour relier deux équations et donc «croiser» avec une équation déjà posée comme l'oblige la règle du jeu. Dans ce cas, il n'est considéré que comme simple liaison. Le joueur ne peut compter que les points de l'équation qu'il pose (y compris le zéro) sans ajouter les points de l'équation avec laquelle il croise, bien qu'il l'ait modifiée par l'apport d'un chiffre (le zéro).

Exemple 6 a :

$$0_1 \ 1_1 \ 6_4 \ \times_4 \ 4_3 \ =_1 \ 6_4 \ 4_3$$

$$1_1$$

$$+_2$$

$$4_3$$

$$=_1$$

$$5_4$$

L'exemple 6 b montre comment le chiffre zéro peut être utilisé avec des avantages supplémentaires : le jeton zéro fait partie intégrante d'un des nombres constituant l'équation verticale, tout en ne modifiant pas l'équation horizontale. Le joueur qui pose une telle équation compte le total du score des deux équations en comprenant les cases à prime.

Exemple 6 b :

Équation originale

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

Les changements faits par le joueur.

1 ₁											
0 ₁	1 ₁	4 ₃	+	1 ₁	1 ₁	=	2 ₂	5 ₄			
2 ₂											
X ₄											
3 ₃											
=											
3 ₃											
0 ₁											
6 ₄											

Comment jouer en modifiant une équation

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, voir page 10). Il compte alors le total des points de l'équation ainsi transformée, en comptant les cases à prime que l'équation toute entière recouvre (voir exemples 7 a, 7 b, 7 c). **Le joueur qui fait une telle équation ajoute 20 points supplémentaires à son total.**

Exemples 7 a, 7 b, 7 c : Transformation d'une équation en ajoutant des jetons.

Exemple 7 a :

Équation originale

$$2_2 8_5 \div 7_5 = 4_3$$

Équation transformée

$$5_4 - 3_2 2_2 8_5 \div 7_5 = 4_3 - 3_3$$

Se lit : $5 - 4 (28 : 7) = 4 - 3$

Exemple 7 b :

Équation originale

$$3_3 4_3 - 1_1 1_1 = 2_2 3_3$$

Équation transformée

$$3_3 4_3 - 1_1 1_1 = 2_2 3_3 = 1_1 5_4 + 9_8 - 1_1$$

Exemple 7 c :

Équation originale

$$3_3 4_3 - 1_1 1_1 = 2_2 3_3$$

Équation transformée

$$9_8 + 3_3 4_3 - 1_1 1_1 = 2_2 3_3 + 9_8$$

Nota : il n'y a pas de restriction à l'emploi des signes « égal » pour agrandir une équation aussi longtemps que l'équation est mathématiquement correcte, et chaque expression algébrique doit être égale à toutes les autres de la chaîne (voir exemple 7 b).

- Un joueur peut enlever du plan de 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 exemples 8 a, 8 b, 8 c). L'équation modifiée doit être correcte, sinon elle peut être controversée.
- Cependant, en posant cette nouvelle équation, le joueur ne doit pas rendre fausses, en les croisant ou en les touchant, des équations déjà posées.
- Si l'équation qu'il refait est correcte, chaque jeton changé doit être remis dans la pioche. Il reprend alors autant de jetons qu'il en a posés.
- Si l'équation est fautive, les jetons enlevés doivent être remplacés sur le plan de jeu pour reformer l'ancienne équation et le joueur récupère ses propres jetons.

Exemples 8 a, 8 b, 8 c : Transformation d'une équation en enlevant et en changeant les jetons.

Exemple 8 a :

$$\boxed{2}_2 \boxed{1}_1 \times \boxed{7}_5 = \boxed{1}_1 \boxed{4}_3 \boxed{7}_5$$

Équation transformée

$$\boxed{4}_3 \boxed{9}_8 \times \boxed{3}_3 = \boxed{1}_1 \boxed{4}_3 \boxed{7}_5$$

Exemple 8 b :

Équation originale

$$\boxed{2}_2 \boxed{1}_1 \times \boxed{7}_5 = \boxed{1}_1 \boxed{4}_3 \boxed{7}_5$$

Équation transformée

$$\boxed{2}_2 \boxed{1}_1 \times \boxed{7}_5 = \boxed{3}_3 \times \boxed{4}_3 \boxed{9}_8$$

Exemple 8 c :

Équation originale

$$\boxed{2}_2 \boxed{1}_1 \times \boxed{7}_5 = \boxed{1}_1 \boxed{4}_3 \boxed{7}_5$$

Équation transformée

$$\boxed{2}_2 \boxed{1}_1 \times \boxed{2}_2 + \boxed{2}_2 \boxed{1}_1 \times \boxed{5}_4 = \boxed{1}_1 \boxed{4}_3 \boxed{7}_5$$

CONTESTATION :

N'importe quel joueur peut contester la justesse du résultat d'une équation. Si cette récusation se trouve confirmée, le joueur mis en cause perd son tour et le total de points qu'il a annoncé, et replace les jetons sur sa réglette. Le joueur qui a contesté gagne 50 points

Si la récusation est fausse, le joueur qui a contesté est pénalisé du nombre de points du score du joueur qui avait posé l'équation juste.

Une contestation doit être faite avant que le joueur suivant ait placé ses pions sur le plan de jeu, sinon elle ne peut être admise.

COMMENT COMPTER LES POINTS A CHAQUE TOUR

Pour chaque équation posée, il faut faire le total des points indiqués par les petits chiffres des jetons.

Exemple :

$$\boxed{7}_5 \boxed{+}_2 \boxed{1}_1 = \boxed{2}_2 \times \boxed{4}_3$$

$$5 + 2 + 1 + 1 + 2 + 4 + 3 = 18 \text{ points}$$

A cela s'ajoute la valeur des points donnés par les cases à prime.

La valeur des cases à primes :

- Un jeton placé sur une case BLEUE double les points (petit chiffre) de ce jeton.
- Un jeton placé sur une case ROUGE triple les points de ce jeton.
- Un jeton placé sur une case VERTE double le total en points de l'équation (en comptant les cases à prime)..
- Un jeton placé sur une case JAUNE triple le total en points de l'équation (en comptant les cases à prime).
- Si une équation recouvre deux cases VERTES, le total en points de l'équation est alors doublé, puis redoublé.
- Si une équation recouvre une case VERTE et une case JAUNE, le total en points de l'équation est alors doublé, puis triplé.
- Si une équation recouvre deux cases JAUNES, le total en points de l'équation est alors triplé, et ce résultat est triplé de nouveau.

Si l'on reprend l'exemple :

$$\boxed{7}_5 \boxed{+}_2 \boxed{1}_1 = \boxed{2}_2 \times \boxed{4}_3$$

Case
bleue

Case
jaune

Case
rouge

Case
verte

		TOTAL POINTS DOUBLE		VALEUR DU JETON DOUBLEE				TOTAL POINTS DOUBLE
	VALEUR DU JETON DOUBLEE 7 ₅	+ ₂	TOTAL POINTS TRIPLÉ 1 ₁	= ₁	VALEUR DU JETON TRIPLÉ 2 ₂	× ₄	TOTAL POINTS DOUBLE 4 ₃	
VALEUR DU JETON TRIPLÉE						TOTAL POINTS DOUBLE		

On obtient le décompte suivant :

7 ₅	----- Valeur jeton doublée -----	$5 \times 2 = 10$
+ ₂	-----	2
1 ₁	-----	1
= ₁	-----	1
2 ₂	----- Valeur jeton triplée -----	$2 \times 3 = 6$
× ₄	-----	4
4 ₃	-----	3
		----- 27 points

1 case jaune : le total de l'équation est triplé : $27 \times 3 = 81$ points
 1 case verte : le total de l'équation est doublé : $81 \times 2 = 162$ points

IMPORTANT : si un joueur utilise tous ses jetons dans une équation, il fait « Equable ». Il l'annonce et ajoute 150 points supplémentaires à son total.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine :

- 1) Quand il n'y a plus de jetons dans la pioche et plus de possibilités d'équations avec les jetons restant sur les réglettes.
- 2) Quand il reste encore des jetons dans la pioche et sur les réglettes, mais qu'il n'y a plus de possibilités d'équations.

Dans les deux cas, le joueur qui, le dernier, a pu poser une équation ajoute à son score les points des jetons restant sur les réglettes et dans la pioche.

LE GAGNANT EST CELUI QUI TOTALISE LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS

VARIANTES DU JEU

- 1) La partie peut se jouer plus vite si l'on retire de la pioche quelques signes « égal ».
- 2) Le nombre de jetons peut être amené à 12 par joueur : 9 blancs et 3 gris.
- 3) On peut jouer contre la montre en établissant une limite pendant laquelle le joueur doit poser son équation.

QUELQUES CONSEILS

Ces quelques règles mathématiques simples peuvent vous aider dans vos équations :

Divisibilité par 5 : un nombre est divisible par 5 s'il se termine par 5 ou 0.

Divisibilité par 2 : un nombre est divisible par 2 s'il se termine par un nombre pair.

Divisibilité par 3 : un nombre est divisible par 3 si le total de ses chiffres est divisible par 3.

Exemple : $146 = 1 + 4 + 6 = 11$, non divisible par 3.
 146 n'est pas divisible par 3.
 $5.859 = 5 + 8 + 5 + 9 = 27$, divisible par 3.
 5.859 est divisible par 3.