

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# CASSA GRANDE - L'ADDITION, SVP

Un jeu de cartes de Roland Siegers  
Pour deux ou quatre joueurs

## Contenu

Le jeu contient 32 cartes :

- 8 cartes 0
- 4 cartes 1
- 8 cartes 2
- 4 cartes 3
- 4 cartes 4
- 4 cartes virgule

## But du jeu

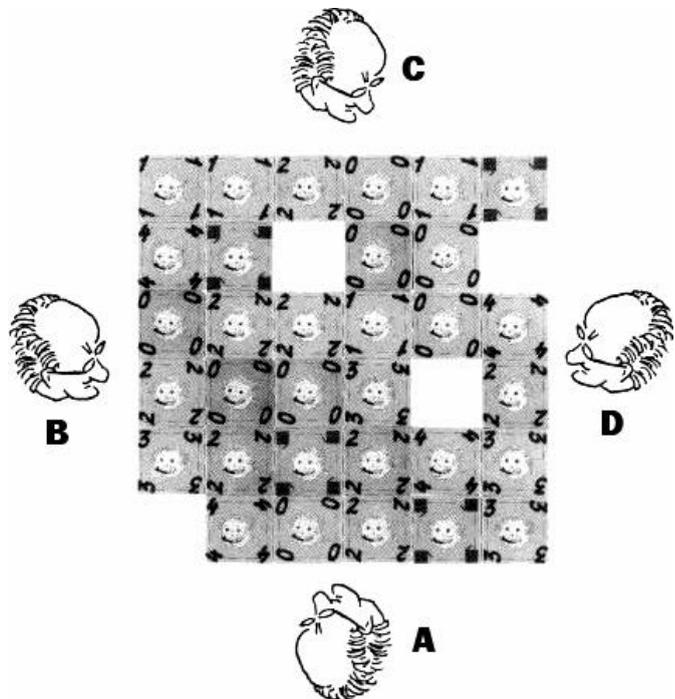
Le but du jeu est d'obtenir le plus de points possible, et pour cela de composer une addition, qui lue traditionnellement de la gauche vers la droite et de haut en bas, donne le résultat le plus fort possible. Cela n'est pas tout à fait aussi simplement, car les adversaires prennent aussi part à la construction de l'addition.

Il est important que les quatre joueurs sont assis des quatre côtés de la table, car chacun compte l'addition comme elle se présente devant lui.

## Cassa Grande pour 4 joueurs

### Spielprinzip

On comprendra plus facilement l'idée du jeu et la tactique à employer, si on regarde un exemple de fin de partie en calculant ce que chacun a gagné. Les quatre joueurs sont installés conformément au schéma ci-dessous et ont joué toutes leurs cartes de sorte qu'elles tiennent dans un carré de 6 x 6. Après que les cartes aient été retournées, le jeu est celui visible dans le schéma de notre exemple : Chacun des quatre joueurs a six nombres disposés l'un au dessus de qu'il lit naturellement de gauche à droite. Une virgule ou un vide interrompt le nombre. Tous les chiffres qui se trouvent derrière sont ignorés.



Le score du joueur A est :

	11201,	=	11 201	ajouté cela donne :
Ainsi que	4,X00X	=	4	35344
Ainsi que	022104	=	22 104	C'est le total qu'a atteint le
Ainsi que	2003X2	=	2 003	joueur A dans le tour.
Ainsi que	32,243	=	32	
Ainsi que	X402,3	=	0	

Le joueur B a les nombres suivants devant lui (tourner la règle pour voir les nombres comme les voit le joueur B) :

	,X4233	=	0	ajouté cela donne :
Ainsi que	100X4,	=	100	15 448
Ainsi que	001322	=	1 322	C'est le total qu'a atteint le
Ainsi que	2X20,0	=	2	joueur B dans le tour.
Ainsi que	1,2024	=	1	
Ainsi que	14023X	=	14 023	

De la même façon, les joueurs C et D déterminent également leur total (tournez la règle si nécessaire).  
Le joueur C marque 401.567, le joueur D marque 230 626.

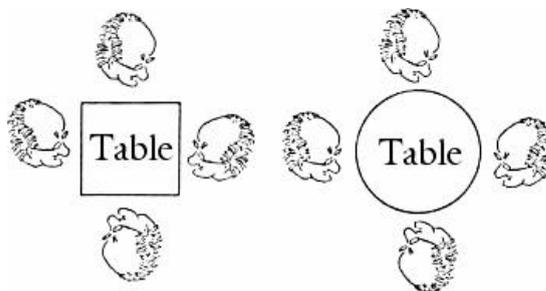
Le gagnant est le joueur C, suivi de D, A et B.

ans l'exemple, nous avons calculé de manière précise les points. Dans la plupart des cas, il suffit d'additionner grossièrement les nombres à six chiffres et à cinq chiffres, pour déterminer le vainqueur.

## Préparation et déroulement du jeu

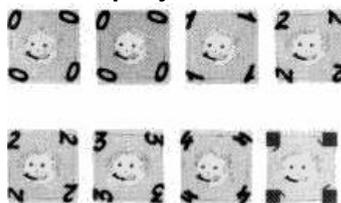
1. Il est important que les quatre joueurs se répartissent autour de la table, aux quatre points cardinaux de celle-ci.

### Les joueurs aux 4 points cardinaux de la table



2. On distribue 8 cartes à chaque joueur : deux 0, un 1, deux 2, un 3, un 4, ainsi qu'une virgule.

### 8 cartes par joueur



3. Les cartes sont prises en main et cachées aux autres joueurs. Chaque joueur prend sa virgule qu'il pose visible devant lui.
4. On désigne un premier joueur qui pose l'une de ses cartes en la conservant cachée sur la table.

### Les cartes sont prises en main, la virgule est posée visible

### Le premier joueur pose une carte cachée

- Les joueurs, à tour de rôle, posent une carte également cachée qui doit être en contact avec au moins une autre carte, soit par un côté, soit par un coin.
- Les joueurs procèdent successivement à la pose d'une carte, en veillant à ce qu'elle touche une carte déjà posée. De la sorte, le plateau virtuel s'agrandit peu à peu. En considérant l'endroit où vous posez une carte, vous pouvez agrandir le plateau dans une direction ou une autre.

- La taille du plateau virtuel ne peut excéder 6 cartes verticalement et horizontalement.  
À la fin de la partie, le plateau sera composé d'un cadre de 6x6, avec 32 cartes et 4 vides.

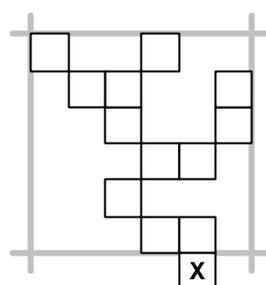
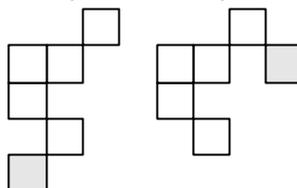
- Quand les limites du plateau sont définies, tous les joueurs prennent en main la virgule qui était devant eux. Ils peuvent maintenant la poser, bien entendu cachée, à leur tour de jouer, comme n'importe quelle autre carte.
- Quand tous les joueurs ont déposé l'ensemble de leurs cartes, on retourne les cartes, sans modifier leur emplacement. Puis, chacun lit les six nombres qui sont devant lui et les additionne. Si dans le nombre se trouve une virgule ou un vide, seuls les chiffres à gauche de cette interruption sont pris en compte.

### Les cartes doivent se toucher



### En posant une carte, le plateau virtuel peut s'agrandir

Exemple 1    Exemple 2 (parmi tant d'autres)



L'emplacement marqué est interdit,

### 6 cartes maximum verticalement et horizontalement.

Les cartes ne peuvent être jouées que dans les limites du cadre indiqué par les lignes grises.

Une fois le plateau déterminé, on reprend la virgule qui pourra être jouée par la suite.

### Toutes les cartes une fois posées sont retournées.

Chacun lit ses propres nombres et les additionne.

Seuls sont pris en compte les chiffres à gauche d'une virgule ou d'un vide.

Exemples :

4	3	2	,	0	4	= 432
3		4	0	0	1	= 3
3	2	,	0	4		= 0

10. Le joueur qui obtient, par l'addition de ses six nombres le plus haut total, a gagné et commence à jouer pour la manche suivante.  
Généralement, il suffit d'ajouter grossièrement les nombres à six chiffres et à cinq chiffres, pour déterminer le gagnant.

**Le plus fort total gagne.**

Généralement une addition de tête des plus grands nombres suffit à déterminer le gagnant.

## Cassa Grande pour 2 joueurs

Le déroulement, le but et le principe du jeu sont identiques au jeu à 4 joueurs (reportez vous s'il vous plait, aux règles ci-dessus).

Les modifications sont les suivantes :

- Chaque joueur reçoit 12 cartes : un 4, deux 3, trois 2, deux 1, trois 0 et une virgule.
- La cadre est limité à un plateau de 5x5 cartes (un seul vide).
- Les deux joueurs sont assis l'un en face de l'autre.

## Variantes

Pour l'ensemble des variantes ci-dessous, le principe de base du jeu reste identique. Seul un point de règle est modifié :

- A) Les cartes sont présentées visibles en jouant.
- B) Chaque fois qu'on a posé une carte, on échange une carte avec un adversaire de son choix. (échange caché bien sûr)
- C) Lors du premier tour, la carte est posée visible, au deuxième tour elle est cachée, puis visible, puis cachée, etc.
- D) On joue normalement, mais c'est le plus petit total qui gagne.
- E) Les cartes sont mélangées au début et distribuées également entre les joueurs. Chacun montre les cartes qu'il a reçu, puis les reprend en main en les cachant.

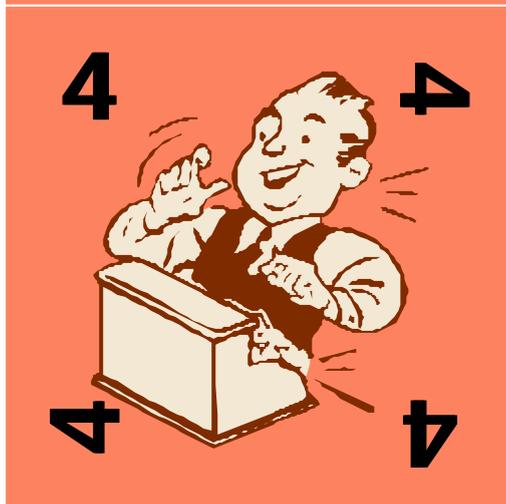
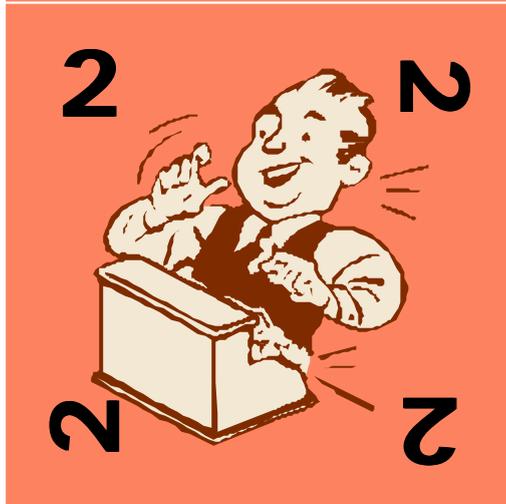
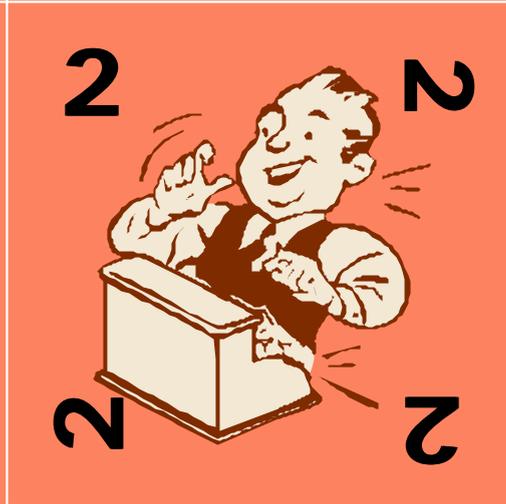
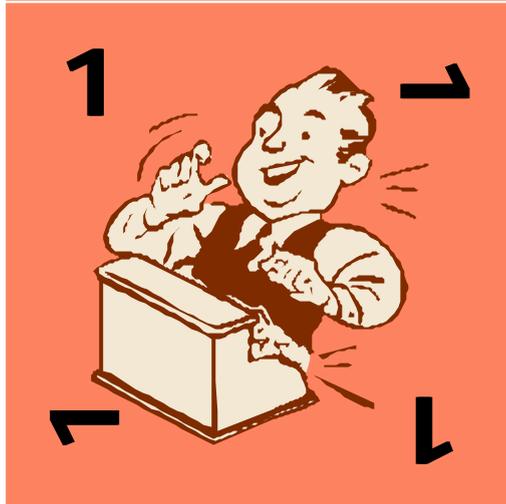
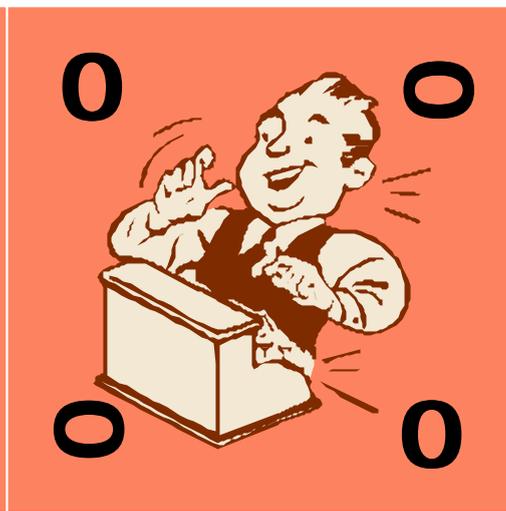
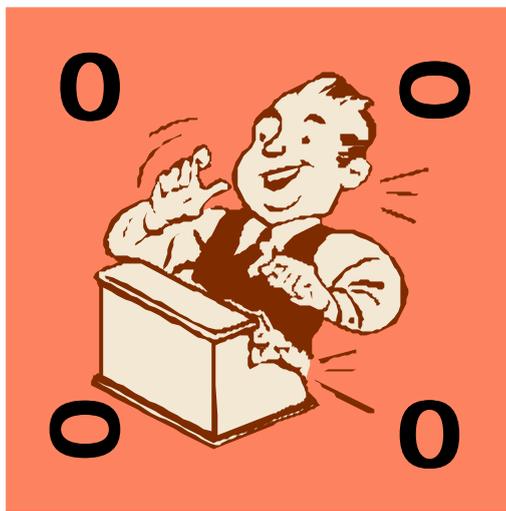
Pour rendre le Cassa Grande encore plus fiévreux, vous pouvez essayer de combiner plusieurs variantes ou créer vos propres variantes.

## Règles de tournoi

Une partie de "Cassa Grande" ne dure que quelques minutes. Vous pouvez vous mettre d'accord au début de la partie sur le nombre de manches que vous voulez jouer, avant de déterminer un gagnant.

Nous recommandons le système de marque suivant :

- Le premier d'une manche marque 4 points
- Le deuxième marque 3 points
- Le troisième marque 2 points
- Le dernier marque 1 point



Imprimer 4 fois