

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# ARITHMETRIX

## But du jeu:

Au moyen d'équations arithmétiques correctes, déposer le premier sur la table toutes ses cartes.

## Composition du jeu:

- 4 chevalets
- 108 cartes réparties comme suit:
  - 46 cartes de clowns avec des ballons
  - 2 cartes de clowns sans ballons égales à zéro
  - 15 cartes numérotées de 1-15
  - 13 cartes avec les signes arithmétiques
  - 28 cartes avec le signe =
  - 2 jokers pour les ballons et les chiffres
  - 2 jokers pour les signes arithmétiques

## Niveaux de difficulté:

- A. Débutants: utiliser les numéros de 1 à 10 et les signes + et -.
- B. Plus avancés: utiliser toutes les cartes du jeu y compris les signes + x - : et les numéros de 1-15.

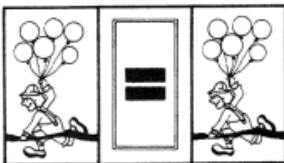
## Préparation au jeu:

- Chaque joueur prend un chevalet.
- Étaler toutes les cartes sur la table faces cachées et ranger en tas les cartes portant le signe = (face rouge).
- Battre les cartes restantes, puis chaque joueur tire 12 cartes dont 4 avec le signe = qu'il place sur son chevalet sans les montrer aux autres joueurs.  
Les cartes restantes sont mises en tas afin d'être "tirées" dans le cours du jeu.
- Désigner le 1<sup>er</sup> joueur, celui placé à sa droite jouant ensuite etc.

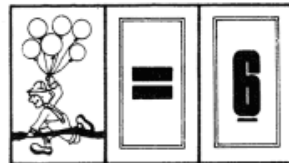
## Le jeu:

- Le 1<sup>er</sup> joueur, avec un groupe de cartes compose une équation correcte: les résultats de part et d'autre du signe = doivent être identiques.

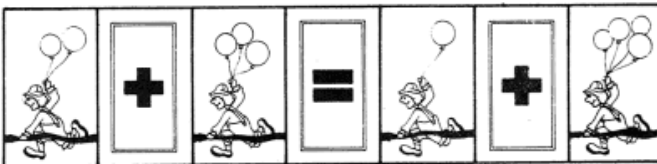
exemple simple



et aussi

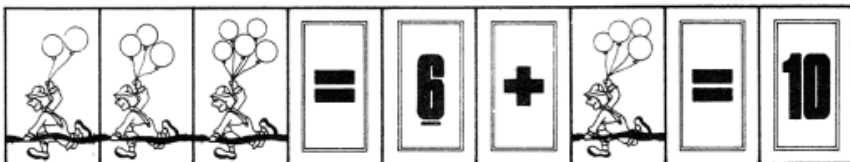


exemple plus difficile

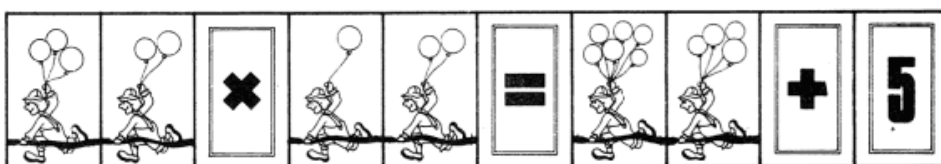


On peut associer à une autre carte 2 ou plusieurs cartes avec des ballons.

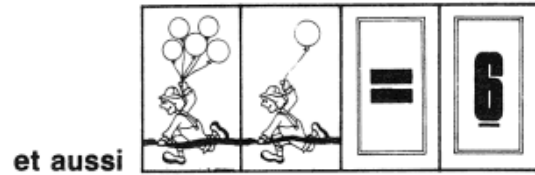
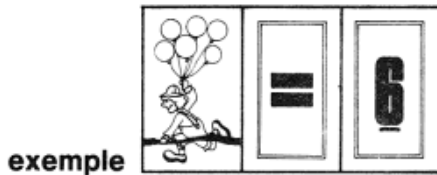
exemple



exemple supplémentaire

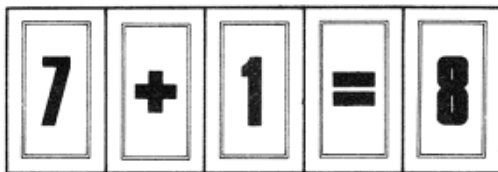


Une carte numérotée égale une carte portant un nombre identique de ballons ainsi qu'à une combinaison de ces même cartes.

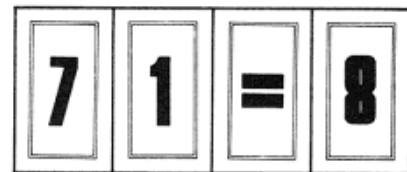


On ne peut associer 2 cartes numérotées sans signe arithmétique:

autorisé

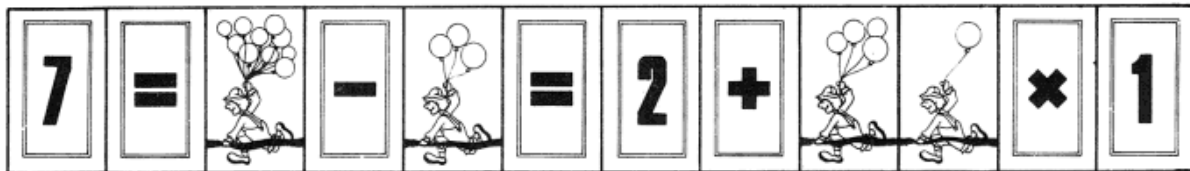
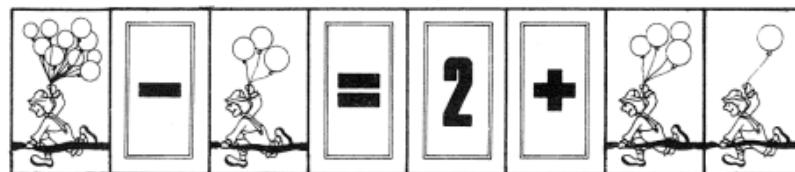


défendu



2. Un joueur à son tour peut assembler une ou plusieurs équations, et la/ou les associer aux équations composées auparavant. On peut donc effectuer un nombre illimité d'équations.

**exemple:** il y avait déjà sur la table l'équation suivante: Le joueur suivant a ajouté



3. Il n'y a pas de limites à la longueur de l'équation ou au nombre la composant à condition que les résultats soient identiques de part et d'autre du signe =.
4. Lorsqu'un joueur ne peut composer ou continuer une équation, il passe son tour après avoir tiré, au choix, soit une carte ballons/numéros, soit une carte avec le signe = (face rouge).
5. Le joker remplace n'importe quelle carte; lorsqu'il est utilisé dans une équation, le joueur suivant peut s'en servir en le remplaçant par la carte correspondante. Ce joker doit impérativement être réutilisé dans ce même tour.  
Attention: le joker remplaçant une carte chiffre/ballon ne peut servir pour un signe arithmétique et vice versa.
6. Nota: dans une opération, les multiplications et les divisions précèdent les additions et les soustractions.  
**exemple:**  $2 \times 6 - 5$   
calculer d'abord  $2 \times 6 = 12$ , puis  $12 - 5 = 7$   
Calculer de gauche à droite dans le cas d'une multiplication et d'une division.  
**exemple:**  $15 : 3 \times 2 : 2$   
donc  $15 : 3 = 5$ , puis  $5 \times 2 = 10$ , et  $10 : 2 = 5$   
c'est à dire:  $15 : 3 \times 2 : 2 = 5$
7. Fin du jeu: Lorsqu'un ou tous les joueurs ont étalé toutes leurs cartes.

Le vainqueur étant le 1<sup>er</sup> joueur ayant utilisé toutes ses cartes.