

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



RÈGLES DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS :

De 2 à 12 joueurs + 1 meneur de jeu.

(Il est tout à fait possible, voire fortement conseillé, de jouer par équipe : la partie n'en sera que plus animée !)

DURÉE D'UNE PARTIE :

30 minutes environ (en fonction du nombre de joueurs... et de leur bosse des maths !)

MATÉRIEL :

- **78 cartes** (1 énigme par carte) réparties en **6 catégories différentes** : « **Calculons !** » (énigmes orientées arithmétique), « **Démonstrons !** » (énigmes orientées algèbre), « **Soyons logiques !** » (énigmes orientées logique), « **Ayons le coup d'œil !** » (énigmes orientées géométrie), « **Faisons le décompte !** » (énigmes orientées statistique) et « **Combinons !** » (énigmes orientées combinatoire).
- **1 livret** contenant les règles du jeu et les solutions des énigmes.

BUT DU JEU :

Avoir la plus grosse bosse des mathématiques !

RÈGLES DU JEU :

La partie est composée de plusieurs tours consécutifs. Un joueur ou une équipe remporte un tour lorsqu'il ou elle parvient à trouver la réponse à l'énigme de la carte tirée au sort.

Il y a 6 catégories d'énigmes différentes. Chaque joueur ou chaque équipe doit résoudre au moins une énigme dans quatre catégories de cartes. Le premier joueur ou la première équipe qui y parvient remporte la partie !

PRÉPARATION :

Le meneur de jeu décide de la catégorie d'énigmes du premier tour, puis il mélange les 13 cartes de la catégorie et forme un tas. Le joueur ou l'équipe immédiatement à sa gauche pioche la première carte du tas et la tend au meneur de jeu.

Ce dernier doit annoncer de quel type de carte il s'agit :

- **S'il s'agit d'une carte «Tempo»**, le joueur ou l'équipe ayant tirée au sort cette carte dispose de 5 minutes pour résoudre l'énigme en solitaire : les autres joueurs ou les autres équipes ne peuvent en effet ni poser de questions ni faire de propositions de solution au meneur de jeu. Dès ce délai écoulé, les joueurs ou les équipes jouent de nouveau tous ensemble et le premier des joueurs ou des équipes qui trouve la réponse à l'énigme remporte le tour.

- **S'il s'agit d'une carte «Défi»**, tous les joueurs jouent ensemble dès la fin de l'énoncé de l'énigme : c'est le premier joueur ou la première équipe qui trouve la réponse à l'énigme qui remporte le tour.

Le meneur de jeu doit ensuite annoncer la difficulté de la carte. La difficulté des énigmes est indiquée à l'aide d'étoiles sur le recto de chaque carte : une étoile pour un niveau facile, deux étoiles pour un niveau intermédiaire, et trois étoiles pour un niveau difficile.

Enfin, le meneur de jeu lit l'énigme figurant au verso de la carte à haute et intelligible voix à l'ensemble des joueurs. Les joueurs ou les équipes doivent tenter de résoudre l'énigme énoncée par le meneur de jeu : il est possible de poser chacun à son tour une question au meneur de jeu : c'est le joueur ou l'équipe immédiatement à la gauche du meneur de jeu qui commence ce tour de table. Seul le meneur de jeu connaît les réponses aux énigmes – elles sont présentées dans ce livret – et est donc le seul à même de répondre aux questions des différents participants. Si le joueur ou l'équipe qui a tiré au sort la carte en jeu parvient à résoudre l'énigme, elle ramasse cette carte et choisit une autre catégorie d'énigmes. Si c'est un autre joueur ou une autre équipe qui trouve la solution de l'énigme, la carte est remise sous le paquet. C'est le joueur ou l'équipe qui a résolu l'énigme qui choisit la catégorie d'énigmes suivante. Si aucun des joueurs ou des équipes ne parvient à résoudre l'énigme, le meneur de jeu choisit une autre catégorie d'énigmes, mélange les 13 cartes de la catégorie et forme un tas. Le joueur ou l'équipe immédiatement à sa gauche pioche la première carte du tas et la tend au meneur de jeu.

Dès qu'un joueur ou une équipe détient au moins une carte dans quatre catégories différentes, il remporte la partie !

CONSEILS AUX JOUEURS :

- La catégorie de l'énigme est un toujours un précieux indice...
- Écoutez bien les questions posées au meneur de jeu par les autres joueurs : une oreille attentive vous permettra tout d'abord d'éviter de poser deux fois la même question, et ensuite de résoudre peut-être l'énigme plus rapidement que les autres joueurs.
- Faites preuve de stratégie ! Le but du jeu n'est en effet pas de résoudre le plus d'énigmes possible, mais de parvenir à résoudre au moins une énigme dans quatre catégories...

CONSEIL AU MENEUR DE JEU :

Dans le brouhaha des propositions de réponses énoncées par les joueurs, il est possible que vous ne parveniez pas à déterminer quel joueur ou quelle équipe a donné la bonne réponse en premier : c'est l'équipe ayant tiré la carte qui remporte cette joute verbale (N. B. : préparez-vous à recevoir les foudres de la foule...)