

calcula

Règle du jeu

CALCULA, est un jeu de société pour tous les âges. Il se joue seul ou à plusieurs.

EQUIPEMENT

Calcula se joue sur un damier divisé en $20 \times 20 = 400$ cases carrées, à l'aide de pièces assorties à ces cases.

Nous distinguons 3 sortes de dés :

1. les dés munis de chiffres en une seule couleur,
2. les dés munis de signes arithmétiques, en une seule couleur,
3. les dés munis de signes d'égalité, en une seule couleur.

Il a été prévu 10 exemplaires de chacun des chiffres 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9, donc 100 dés en tout.

En outre 8 dés marqués de "losanges", les jokers dans le jeu, qui remplacent n'importe quel chiffre.

Les dés munis des signes indiquant les autres règles de l'arithmétique comprennent : 20 fois le signe +, 15 fois le signe x, 10 fois le signe -, 5 fois le signe :, et 4 fois (...).

Il y a 29 dés munis du signe d'égalité (=). Les dés sont exécutés en plusieurs couleurs, ce qui facilite le triage. Sur chaque dé, le chiffre est entouré d'un cadre, ce cadre est interrompu au bas du dé. Ainsi les chiffres 6 et 9 ne sont pas confondus. Le jeu consiste à faire des opérations arithmétiques sur le damier à l'aide de dés, dans le but d'accomplir une opération produisant le résultat le plus élevé possible.

Les opérations s'effectuent de gauche à droite et de haut en bas. Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur doit se servir d'au moins un élément (dé à chiffre, ou signe) déjà posé sur le damier afin de se rattacher au jeu déjà existant.

Il n'est évidemment pas permis d'effectuer une opération susceptible de provoquer des erreurs arithmétiques dans la suite du jeu. Voir les exemples.

FAÇON DE JOUER

On pose les dés à chiffre rouges en les retournant afin d'en cacher la face (muets). Les autres dés (signes violets et jaunes) restent visibles et à la portée des joueurs.

Chaque joueur prend un dé à chiffre, celui qui a tiré le chiffre le plus élevé sers le 1er à jouer. Chaque joueur tire 5 Dés à chiffre et les pose sur la barre qu'il a devant lui.

Le premier joueur accomplit alors la première opération arithmétique à l'aide de ses cinq dés à chiffre (ou moins). Il peut se servir d'autant de dés à signe qu'il désire, ainsi que d'égalités (dés jaunes et violets). Cette première opération doit être obligatoirement située en haut à gauche du damier et dans le sens horizontal. - Exemple : 1a et 1b.

1. Un joueur qui ne voit pas le moyen d'accomplir une opération arithmétique, doit manquer son tour et échanger deux de ses dés à chiffre contre deux autres dans la cagnotte.
2. Cette dernière mesure sert à prévenir qu'un joueur attende jusqu'à ce qu'un chiffre déterminé qui lui permette de faire un bon nombre de points apparaisse sur le damier.
3. Si un joueur tire un joker, il peut s'en servir à la place de n'importe quel chiffre,
4. Si un des joueurs pose un joker sur le plateau un joueur suivant a le droit de l'échanger contre le chiffre pour lequel le joker a été employé.

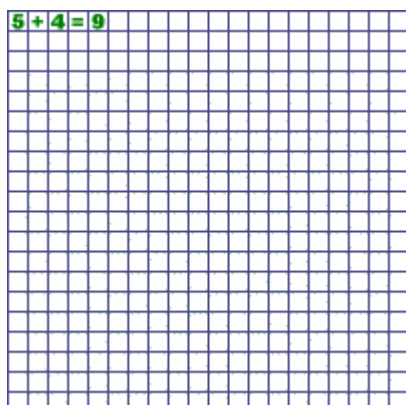


fig. 1a

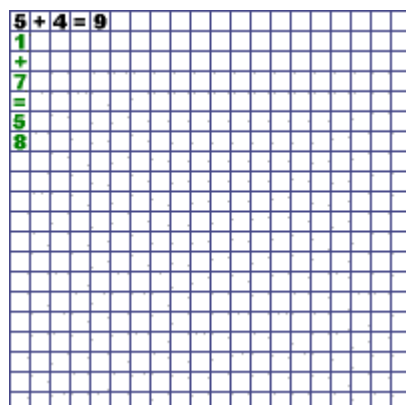


fig. 1b

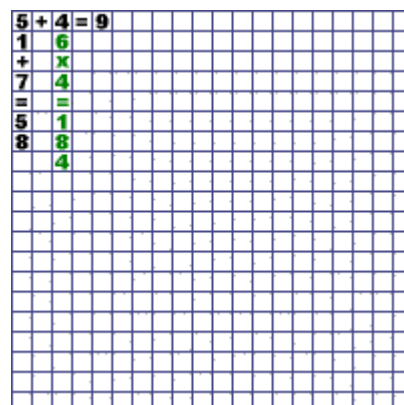


fig. 1c

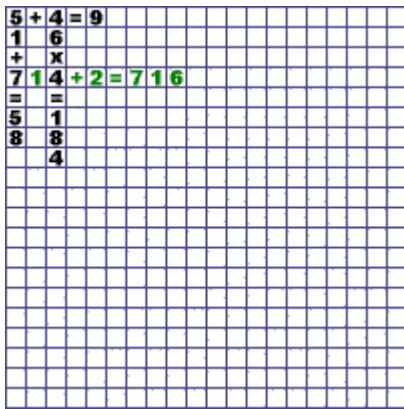


fig. 1d

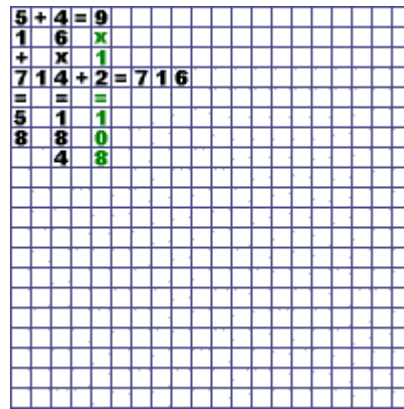


fig. 1e

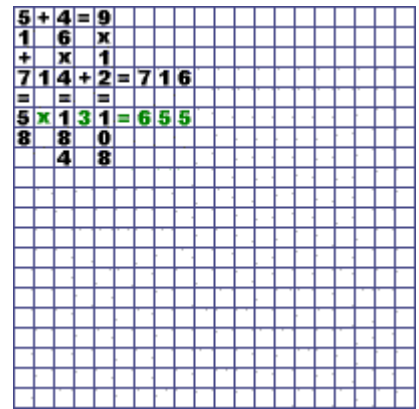


fig. 1f

VARIATIONS ET POSSIBILITES

- A. L'interdiction de nombres dépassant 999, parce qu'un joueur qui fait un nombre de points de, par exemple, 5000 au cours d'un seul tour, aura la presque certitude de gagner la partie, Ce qui élimine tout le suspens du jeu.
- B. L'introduction d'une limite de temps pour l'accomplissement d'une opération arithmétique,
- C. La possibilité de jouer sans les jokers, réduisant ainsi considérablement le facteur "hasard".
- D. La limitation du nombre des symboles indiquant les opérations dont on peut se servir.
- E. La possibilité de jouer avec plus ou moins de dés chiffre que 5.
- F. La possibilité de jouer avec plus de 100 dés à chiffre (qui sont livrables en supplément).
- G. L'emploi algébrique des divers symboles, ce qui signifie une augmentation sensible des possibilités. Voir exemples 2, 3, 4 et 5.
Exemple 2 : $-6+939=933$
Exemple 3 : $-9x-68=612$
Exemple 4 : $2x69=+138$
Exemple 5 : $-2x4+658=650$
- H. L'introduction de parenthèses () en combinaison avec les symboles également à disposition libre, cette possibilité permettant de déterminer l'ordre arithmétique, ce qui permet de créer davantage de possibilités. Voir les exemples 6 et 7.
Exemple 6 : $(65+3)x8=544$
Exemple 7 : $28x(3+25)=784$
- I. La mise en jeu des symboles sens dessus dessous sur la table, dans ce cas il faut se mettre d'accord sur la nombre qu'on pourra utiliser. Cette façon de jouer signifie une limitation importante du nombre des possibilités.
- J. L'interdiction de se servir des résultats se trouvant sur le damier, respectivement d'utiliser autre chose que les chiffres et les symboles détachés. Cette règle prévient la formation de résultats tels que $8 + 13 = 21 \times 3 = 63 + 8 = 71$, parce que si on lit cette ligne comme si c'était une équation, le résultat est erroné.
- K. La possibilité de commencer ailleurs qu'en haut, à gauche mais dans ce cas le premier joueur perd encore davantage par rapport aux autres.
- L. La mise en jeu des dés à chiffre de façon à ce qu'ils soient visibles sur la table. Cette manière de jouer élimine entièrement le facteur du hasard, on joue donc un jeu d'intelligence pur et simple.
Dans ce cas il est d'une importance capitale de déterminer comment il faut jouer le premier tour et à quel moment il faut se servir de chiffres élevés ou bas pour aboutir à un nombre de points aussi élevé que possible. En ce faisant, il ne faut pas non plus oublier la défense, en d'autres mots: il ne faut pas permettre à son (ses) adversaire(s) de marquer trop de points à son (leur) prochain tour. Cette façon de jouer offre tant de possibilités qu'il est recommandé de limiter le nombre des dés à chiffres à quatre.
- M. La possibilité de jouer en diagonale. Dans ce cas il faut lire les opérations arithmétiques de haut (à gauche) en bas (à droite) et de haut (à droite) en bas (à gauche).
On peut également appliquer cette façon de jouer au jeu en horizontal, en vertical.

LE GAGNANT

Celui qui, à la fin de la partie, a totalisé le plus grand nombre de points a gagné la partie.
Un des joueurs tient la marque de tous les participants. Le jeu se termine quand le nombre de dés à chiffre est épuisé.
Jouer au CALCULA est une Gymnastique de l'esprit amusante.
En s'adonnant à ce jeu arithmétique, on entraîne son assimilation des nombres.
Nous souhaitons beaucoup de plaisir à tous les joueurs.

INTERBERO PRODUCTIONS
PURMEREND – HOLLAND