

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Comptes égyptiens (Règle du jeu)

Après plusieurs années de recherches, tu viens enfin de découvrir la localisation géographique exacte d'une pyramide secrète et oubliée, dont faisaient mention de nombreux ouvrages mais que tous prenaient pour une légende. Nichée au cœur du désert égyptien, elle renfermerait le plus fabuleux trésor jamais découvert... Te voilà donc lancé dans une formidable expédition qui ne sera pas sans danger. En effet, les dieux et leurs représentants n'apprécient pas tellement que l'on vienne troubler leur repos éternel. Ils ont donc préparé une foule d'énigmes mathématiques destinées à te ralentir dans ta quête et si possible même à te faire rebrousser chemin. En outre, attends toi à ce que ta route soit semée d'autres embûches diverses... Heureusement, tu sera parfois aidé... pour cela, soit vif d'esprit et rapide dans tes réponses...

Le 6 ne donne pas le droit de rejouer. Il n'est pas nécessaire de tomber exactement sur la case « arrivée ».

Les cases de couleur saumon, complétées du chiffre obtenu sur ton dé, représentent les énigmes à résoudre (ex : case 1 : tu obtiens 1 sur ton dé ; l'énigme est : $1*1 = ?$). Si tu y parviens, tu pourras rejouer aussitôt.

Les cases numérotées de couleur bleue sont une embûche ou une chance qui s'offre à toi. Lorsque tu tombes dessus, reporte toi à ces numéros :

- 1 Les dromadaires : tu profites d'un petit tour sur leur dos : avance de 3 cases.
- 2 Le grand sphinx : attends un tour pour l'admirer tout à ton aise.
- 3 Les colosses de Memnon : la personne qui te suit t'y rejoint et elle patiente un tour.
- 4 Toutankhamon : le jeune pharaon te permet de poser une énigme à l'aventurier qui se trouve à ta gauche. S'il répond correctement, avancez tous les deux de 5 cases, sinon reculez de 3 cases.
- 5 Le Naja royal : tu vas devoir le combattre. Relance le dé. Si tu obtiens entre 1 et 3, recule de 3 cases, si tu obtiens entre 4 et 6, avance de 3 cases.
- 6 L'embarcadère : emprunte une felouque et rends toi directement à la case 7.
- 7 Le deuxième embarcadère : si tu tombes dessus grâce au dé, tu te retrouves malgré toi dans une barque qui remonte le Nil et te dépose à la case 6.
- 8 L'oasis : devant ces palmiers magnifiques, tu ne résistes pas à l'envie de goûter à ses dattes. Mal t'en a pris car tu tombes malade et tu es donc retardé dans ta quête. Prends la place de l'aventurier qui te suit. Ce dernier avancera jusqu'à la case 8 sans manger de fruits...
- 9 Nefertiti : elle veille sur toi : avance de quatre cases.
- 10 Les crocodiles : eh oui... Quelques uns ont subsisté ! Ce monstre affamé est sorti de l'eau, bien décidé à satisfaire son estomac... Relance le dé : Si tu obtiens entre 1 et 3, recule de 2 cases, si tu obtiens entre 4 et 6, avance de 3 cases.
- 11 Akhénaton : moins magnanime que son épouse, le roi estime que tout service se mérite. Il te fait donc avancer de trois cases.
- 12 La carriole : ces enfants malicieux te proposent d'accélérer un peu ta course. Relance le dé : Si tu obtiens un chiffre pair avance de 3 cases, un chiffre impair, avance de 4 cases.

Comptes égyptiens Réponses

case 1

$1*1=1$
 $2*1=2$
 $3*1=3$
 $4*1=4$
 $5*1=5$
 $6*1=6$

case 2

$1*2=2$
 $2*2=4$
 $3*2=6$
 $4*2=8$
 $5*2=10$
 $6*2=12$

case 3

$1*6=6$
 $2*6=12$
 $3*6=18$
 $4*6=24$
 $5*6=30$
 $6*6=36$

case 4

$1*4=4$
 $2*4=8$
 $3*4=12$
 $4*4=16$
 $5*4=20$
 $6*4=24$

case 5

$1*3=3$
 $2*3=6$
 $3*3=9$
 $4*3=12$
 $5*3=15$
 $6*3=18$

case 6

$1*6=6$
 $2*6=12$
 $3*6=18$
 $4*6=24$
 $5*6=30$
 $6*6=36$

case 7

$1*5=5$
 $2*5=10$
 $3*5=15$
 $4*5=20$
 $5*5=25$
 $6*5=30$

case 8

$1*2=2$
 $2*2=4$
 $3*2=6$
 $4*2=8$
 $5*2=10$
 $6*2=12$

case 9

$1*7=7$
 $2*7=14$
 $3*7=21$
 $4*7=28$
 $5*7=35$
 $6*7=42$

case 10

$1*10=10$
 $2*10=20$
 $3*10=30$
 $4*10=40$
 $5*10=50$
 $6*10=60$

case 11

$1*9=9$
 $2*9=18$
 $3*9=27$
 $4*9=36$
 $5*9=45$
 $6*9=54$

case 12

$1*8=8$
 $2*8=16$
 $3*8=24$
 $4*8=32$
 $5*8=40$
 $6*8=48$

case 13

$(1+4)*3=15$
 $(2+4)*3=18$
 $(3+4)*3=21$
 $(4+4)*3=24$
 $(5+4)*3=27$
 $(6+4)*3=30$

case 14

$(1+4)*2=10$
 $(2+4)*2=12$
 $(3+4)*2=14$
 $(4+4)*2=16$
 $(5+4)*2=18$
 $(6+4)*2=20$

case 15

$(1+4)*5=25$
 $(2+4)*5=30$
 $(3+4)*5=35$
 $(4+4)*5=40$
 $(5+4)*5=45$
 $(6+4)*5=50$

case 16

$(1+4)*7=35$
 $(2+4)*7=42$
 $(3+4)*7=49$
 $(4+4)*7=56$
 $(5+4)*7=63$
 $(6+4)*7=70$

case 17

$(1+4)*4=20$
 $(2+4)*4=24$
 $(3+4)*4=28$
 $(4+4)*4=32$
 $(5+4)*4=36$
 $(6+4)*4=40$

case 18

$(1+4)*3=15$
 $(2+4)*3=18$
 $(3+4)*3=21$
 $(4+4)*3=24$
 $(5+4)*3=27$
 $(6+4)*3=30$

case 19

$(1+4)*6=30$
 $(2+4)*6=36$
 $(3+4)*6=42$
 $(4+4)*6=48$
 $(5+4)*6=54$
 $(6+4)*6=60$

case 20

$(1+4)*4=20$
 $(2+4)*4=24$
 $(3+4)*4=28$
 $(4+4)*4=32$
 $(5+4)*4=36$
 $(6+4)*4=40$

case 21

$(1+4)*8=40$
 $(2+4)*8=48$
 $(3+4)*8=56$
 $(4+4)*8=64$
 $(5+4)*8=72$
 $(6+4)*8=80$

case 22

$(1+4)*9=45$
 $(2+4)*9=54$
 $(3+4)*9=63$
 $(4+4)*9=72$
 $(5+4)*9=81$
 $(6+4)*9=90$

case 23

$(1+4)*10=50$
 $(2+4)*10=60$
 $(3+4)*10=70$
 $(4+4)*10=80$
 $(5+4)*10=90$
 $(6+4)*10=100$

case 24

$(1+4)*7=35$
 $(2+4)*7=42$
 $(3+4)*7=49$
 $(4+4)*7=56$
 $(5+4)*7=63$
 $(6+4)*7=70$

case 25

$1*0=0$
 $2*0=0$
 $3*0=0$
 $4*0=0$
 $5*0=0$
 $6*0=0$