

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.

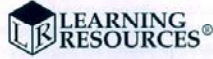
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

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**





Numéro du service après vente:
(847) 573-8400 (U.S. & Int'l)
(800) 222-3909 (U.S. & Canada)
+44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

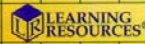
www.LearningResources.co.uk



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)
Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)
Information à conserver.
Fabriqué en Chine. LPK5030UK-GUD

LSP 5030-UK

ECHEC AUX MATHS



Contenu

Un plateau de jeu
80 pions de chiffres
84 pions d'opération (+; -; x; /; <; >; =)
4 pions joker
27 cartes bonus

But du jeu

Echec aux Maths est un jeu pour 2 à 8 joueurs. Chaque joueur réalise une combinaison d'opérations en utilisant les chiffres et les signes. Le but du jeu est de réaliser correctement des opérations avec chiffres et signes et de poser le maximum de pions le premier. A la fin du jeu, le gagnant est celui qui a le score le plus bas.

Préparation

Séparez les pions en 3 piles : chiffres et jokers, opérations, signes « égal ». Placez les chiffres et les jokers face cachée au centre du plateau de jeu. Les pions opérations et « égal » sont disposés tout autour du plateau, car ils peuvent être utilisés par n'importe qui, à n'importe quel moment de la partie.

Règle de jeu standard

- Chaque joueur commence avec 1 pion de chaque opération (+, -, x, /, <, >) et 5 pions « = ». Pour gagner une manche, tous les pions avec un signe d'opération doivent être utilisés. On n'a pas besoin de les avoir tous posés avant de pouvoir piocher d'autres pions.
 - Le joueur annonce alors « 3 pions ! » pour commencer la manche.
 - Chaque joueur prend 3 chiffres au centre du plateau et essaie de faire une équation correcte (de gauche à droite ou de haut en bas) sur la grille en face de lui. Chacun utilise les pions dont il dispose, ou ceux autour du plateau. Ex : vous tirez 2, 3, 1. Vous pouvez faire $2 + 1 = 3$.
 - Chaque fois qu'un joueur pose 3 chiffres dans une équation, il annonce « 3 pions ».
-
- Immédiatement, tous les joueurs prennent 3 pions et essaient de les poser. Le premier qui réalise une équation avec les 6 pions « chiffre », dit de nouveau « 3 pions », et de nouveau, tous les joueurs doivent prendre 3 nouveaux pions, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pions « chiffre » au centre du plateau.
 - Lorsqu'il n'y a plus de pions « chiffre » au centre, le premier joueur à placer tous ses pions dit « Echec aux Maths ». La première manche est alors terminée et les scores calculés. (Voir les instructions de score ci-dessous).
 - A n'importe quel moment d'une manche en cours, une équation peut être déplacée (voir les instructions sur les cases colorées), démontée en entier ou partiellement et reconstruite ailleurs sur la grille du plateau.
 - Il est bien de discuter sur l'exactitude des équations durant la partie, si les joueurs ne sont pas d'accord sur une équation, la partie s'interrompt pendant qu'un joueur vérifie avec une calculatrice ou auprès d'un adulte.
 - Si au cours de la manche, tous les joueurs sont dans une impasse, ce qui signifie que personne ne pose ses 3 pions, les joueurs décident d'un commun accord de piocher 3 pions supplémentaires afin de continuer la partie.
 - S'il y a 3 joueurs, il restera une pièce à la fin du jeu au centre du plateau. S'il y a 2 ou 4 joueurs, il en restera 1 ou 2 à prendre.
 - On peut utiliser les pions d'opération de couleur blanche à tout moment.
 - Il est possible d'utiliser plusieurs signes dans une équation : $1 + 4 + 7 - 2 = 10$
 - Il est possible de juxtaposer 2 chiffres ensemble pour faire des opérations à 2, voir 3 décimales : $22 - 10 = 12$
 - Le joker remplace n'importe quelle pièce. Il y a 4 jokers. Un joueur peut remplacer le joker par la bonne pièce et récupérer le joker pour lui.
 - S'il vous manque un signe d'opération, vous pouvez retourner simplement un pion de couleur blanche afin de montrer la face vierge, ceci peut être utilisé pour n'importe quelle opération afin de compléter une équation (cette règle ne s'applique pas aux 5 pions d'origine qui doivent être obligatoirement utilisés).

Comment gagner

Lorsque tous les pions du centre ont été utilisés, le premier joueur qui pose tous ses pions a gagné s'il a utilisé au moins un symbole de chaque opération dans sa grille.

Conseils stratégiques

- Assurez-vous que toutes vos opérations sont bonnes avant de crier « ECHEC AUX MATHS ». Les erreurs coûtent très chers !!
- Faites attention à la reconstruction de vos équations aux dernières étapes de la partie. Vous pourriez vous faire avoir avec de mauvaises équations.
- Lorsqu'il a été annoncé « 3 pions » pour la dernière fois, essayez d'utiliser les pions avec le plus grand nombre de points.

Règles de jeu avancées (optionnelles)

Utilisez certaines ou toutes les règles suivantes qui augmenteront le niveau de difficulté.

Carte bonus

Avant chaque manche, mélangez les cartes bonus et distribuez-en une à chaque joueur. Les joueurs placent leur carte dans le rectangle bonus en face d'eux sur le plateau. Tous les joueurs qui utilisent le nombre de leur carte bonus, dans leur combinaison, reçoivent en bonus 3 points à déduire de leur score sur cette manche. A la fin de chaque manche, les cartes bonus sont rendues, mélangées et redistribuées.

Utilisation des cases spéciales colorées.

Le plateau de jeu comporte 20 cases spéciales colorées. Si l'équation d'un joueur recouvre 2 de ces cases, son score est réduit de 4 points, si 4 cases sont recouvertes, le score est réduit de 6 points, et ainsi de suite.

Echange

Les joueurs peuvent s'échanger leurs pions, un à la fois uniquement, à n'importe quel moment de la partie. Les échanges doivent être négociés tandis que la partie continue.

* Concept du jeu original créé par Dwight Bender, un spécialiste de l'éducation des mathématiques innovant et enseignant depuis 30 ans.

Autres options de jeu

- Pour une partie plus simple, n'utilisez qu'un signe d'opération, ou l'addition + la soustraction.
- Afin qu'il n'y ait pas d'inégalité en fonction du niveau de chacun, on peut donner un handicap à l'un ou l'autre joueur : ex : Marie est une très bonne élève en mathématique, elle devra faire des opérations avec au moins 4 signes.

Scores

- Le joueur qui dit « ECHEC AUX MATHS » lit à voix haute toutes ses équations. Les autres joueurs vérifient. Si les équations sont bonnes, on note 0 sur sa grille de score pour cette manche. Si une équation est fautive, on retire les pions erronés de la combinaison et on compte les points de ces pions. On multiplie par 2 la somme de ces points que l'on affectera au joueur. Note : les pions sont remis en jeu tout de suite sans possibilité de correction sur l'équation même!
- Pour les autres joueurs, on valide leurs équations en partant dans le sens d'une aiguille d'une montre en commençant par le gagnant. On compte le nombre de points de chaque pièce n'ayant pas été utilisée. S'il y a des erreurs dans les opérations, on retire les pions et on ajoute également leur valeur au score.
- Tous les pions sont alors remis au centre, retournés sur le plateau.
- Les manches se succèdent jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le score de 50 pour finir le jeu. (Le score de 50 peut changer pour n'importe quelle autre valeur décidée à l'avance).
- Le gagnant est le joueur qui a le plus petit score à la fin de la manche.
- Les joueurs avides devraient jouer autant de manches qu'il y a de joueurs de sorte qu'un unique gagnant puisse être déterminé.

Note : Utiliser une avance de score peut aboutir à un score négatif dans certaines manches.