

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



Les Figures 4 et 5 montrent quelques exemples d'emplacement à choisir préférentiellement au cours d'une partie.

Figure 4 :

Le joueur a pioché un pion marqué **3**. Ce pion peut être posé en **F** ou en **C**.

Sur la case **C**, marquée -, le décompte serait  $(3 \times 5) \cdot 3 = 32$

Sur la case **F** marquée x, le décompte serait  $6 \times 3 = 21$ .

La position **C** doit être choisie, puisqu'elle permet de faire le plus grand nombre de points, **32**.

figure 4

<b>F</b>	<b>6</b>	<b>9</b>
.	<b>5</b>	<b>C</b>
.		.

Figure 5 :

Le joueur a pioché un pion marqué **3**. Ce pion peut être posé en **F**, **C** ou en **D**.

Sur la case **C**, claire, marquée -, le décompte serait  $(9 \times 5 \times 7) \cdot 3 = 312$

Sur la case **F**, foncée, marquée x, le décompte serait  $(8 \times 4) \times 3 = 96$ .

Sur la case **D** claire, marquée -, le décompte serait  $(8 \times 6) \cdot 3 = 45$

La position **C** doit être choisie, puisqu'elle permet de faire le plus grand nombre de points, **312**.

figure 5

<b>F</b>	<b>4</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>5</b>	<b>C</b>
<b>D</b>	<b>6</b>	<b>7</b>

## LES RÉUSSITES

Pour jouer en solitaire, suivant toutes formules de Jeux, l'objectif est de marquer un maximum de points le tableau, finalement rempli.

Il s'agit ici de ne pas se poser, du fait des placements choisis, lorsque ce choix est possible, des problèmes de calcul mental que l'on ne saurait résoudre. On doit, en avoir arrêté "de tête", le résultat d'un compte difficile, puis faire la vérification de ce compte par écrit ou une calculatrice, et ne marquer les points du coup joué que si le compte fait était exact.



*Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois  
risque d'ingestion de petits éléments (indications à conserver avec le jeu)*

OBJECTION® est une marque déposée de L'EUROPEENNE DES NOUVEAUX JEUX DE SAVOIR



L'EUROPEENNE des NOUVEAUX JEUX de SAVOIR

15, vallon des Sources - 13100 AIX-EN-PROVENCE  
Tél-Fax: 04.42.63.02.10

SARL au capital de 100 000 francs - SIRET 325 824 407 - Code APE 365 Z

<http://www.le-jarnac.com>

# OBJECTION®

## deux formules de jeu

"OBJECTION®" peut se jouer à deux ou, seul, en réussite, avec leurs variantes (douces pour débutants et dures ou "stratégiques" pour joueurs avertis), destiné à vous initier et à vous entraîner sans peine au calcul mental. Il comprend un tapis de jeu et 64 pions de chiffres imprimés.

Notre but n'est pas, dans un temps où foisonnent les machines à calculer, de faire de vous des phénomènes du calcul mental. Il s'agit uniquement de vous détacher de la grande masse des individus qui, privés de leur calculatrice, sont incapables de faire ou de contrôler, les comptes les plus simples et qui sont toujours prêts à accepter sans sourciller les informations numériques les plus fantaisistes.

Si vous prenez goût, comme nous le souhaitons, à nos jeux, vous constaterez bien vite, que votre cerveau est lui-même un machine à calculer, de faible puissance sans doute, rapide et fiable. Dans votre vie de tous les jours aussi bien que dans vos études, vous aurez grand profit à vous en servir.

## LE PRINCIPE DU JEU "OBJECTION®"

Le jeu est basé sur le principe du calcul mental. Dans des formules simples, par addition ou soustraction, dans des formules plus complexes, par multiplication ou division, les joueurs s'affrontent, pour poser, coup après coup, les meilleurs totaux possibles sur le tapis.

Ce jeu, très vif et rapide, fait la part belle, à la gymnastique intellectuelle du calcul mental et à la vivacité d'esprit dans l'observation de solutions multiples. Ce jeu est idéal en famille car il peut se pratiquer par équipes. Les joueurs se placent côte à côte face au tapis, ou en équerre, s'ils forment des équipes.

**AVANT DE JOUER :** Isolez un des pions **5** que vous fixerez par un point de colle au centre de la grille. Il sera utilisé dans toutes les formules du jeu.

## FORMULE 1: ADDITION et SOUSTRACTION.

Chaque joueur à tour de rôle (le premier ayant été désigné par le sort) tire du sac un pion au hasard et, à la vue de son adversaire, le place sur la grille, comme il va être dit, de manière à marquer le maximum de points.

## Où le joueur peut-il poser son pion ?

Uniquement dans une case libre où ce pion se trouvera accolé **par un ou plusieurs côtés** (et pas par un coin) à un pion déjà placé sur la grille (donc, en début de partie, au pion 5). La Figure 1 désigne par un point les quatre cases où le premier joueur pourra choisir de poser son pion.

figure 1

•	•	•
•	5	•
•	•	•

## Quel choix le joueur doit-il faire avant de poser son pion ?

Ce choix, destiné à lui assurer un maximum de points, va dépendre du nombre de points porté sur son pion et sur le pion (ou sur les pions) qui seront ses voisins, et également du type de case qu'il va pouvoir utiliser.

Deux types de cases en effet : des cases (que nous appellerons "foncées"), illustrées de petits signes (+ et x) et des cases "claires", illustrées par deux signes (- et :) se chevauchant. Le choix à faire entre ces deux types de cases est commandé par la règle suivante lorsqu'on joue en FORMULE 1 :

**Si on pose son pion dans une case foncée :** on ajoute les points de son pion à ceux du pion voisin (ou des pions voisins s'il y en a plusieurs).

**Si on pose son pion dans une case claire :** on soustrait les points de son pion de ceux du pion voisin (ou du total obtenu en additionnant les points des pions voisins, s'il y en a plusieurs).

Les Figures 2 et 3 montrent quelques exemples d'emplacement à choisir préférentiellement au cours d'une partie.

Figure 2 :

Le joueur a pioché un pion marqué **3**. Ce pion peut être posé en **F** ou en **C**.

Sur la case **C**, claire, marquée -, le décompte serait  $9 + 5 - 3 = 11$

Sur la case **F**, foncée, marquée +, le décompte serait  $6 + 3 = 9$ .

La position **C** doit être choisie, puisqu'elle permet de faire le plus grand nombre de points, **11**.

figure 2

<b>F</b>	6	9
•	5	<b>C</b>
•		•

Figure 3 :

Le joueur a pioché un pion marqué **3**. Ce pion peut être posé en **F**, **C** ou en **D**.

Sur la case **C**, claire, marquée -, le décompte serait  $9 + 5 + 7 - 3 = 18$

Sur la case **F**, foncée, marquée +, le décompte serait  $8 + 4 + 3 = 15$ .

Sur la case **D**, claire marquée -, le décompte serait  $8 + 6 - 3 = 11$

figure 3

<b>F</b>	4	9
8	5	<b>C</b>
<b>D</b>	6	7

La position **C** doit être choisie, puisqu'elle permet de faire le plus grand nombre de points, **18**.

## Son choix arrêté, que doit faire le joueur ?

Poser son pion dans la case la plus favorable, en annonçant simplement le nombre de points revendiqués, sans donner le détail de son calcul. Il peut se raviser tant qu'il n'a pas lâché son pion.

## Quand un joueur a lâché son pion, que peut faire l'adversaire avant de jouer à son tour ?

Déclarer immédiatement "OBJECTION", en précisant suivant le cas:

**POUR ERREUR DE PLACEMENT** s'il a lui-même repéré un emplacement qui, aurait valu au joueur un plus grand nombre de points.,

**POUR ERREUR DE COMPTE** si le total annoncé ne correspond pas au total posé sur le tapis.

## L'auteur d'une OBJECTION doit, quant à lui, donner par le détail le calcul justifiant son objection.

## LES PÉNALITÉS :

- Perte des points valablement contestés.
- Perte de tour pour l'auteur d'une objection injustifiée.

Si les deux adversaires se sont trompés dans leur déclaration, on ne marque pas de points mais on recommence le coup avec un nouveau tirage de pion. Dans tous les cas, le pion précédemment joué demeure à la place où il avait été posé.

**LA MARQUE :** On prend note par écrit des points acquis par chaque joueur à la suite de chaque coup et on les ajoute aux précédents, déjà comptabilisés, afin de connaître à chaque instant la position des joueurs.

**FIN DE PARTIE :** quand toutes les cases sont occupées et que les 63 pions sont posés.

## FORMULE 2: SOUSTRACTION et MULTIPLICATION

Seuls changent les modes de calcul à faire suivant le type de la case utilisée. Le principe du ou des pions voisins est identique à la formule précédente. Les règles d'objection, les pénalités, la marque sont elles aussi identiques.

**Case foncée :** On multiplie les points du pion posé, par ceux du pion voisin. S'il y a plusieurs pions voisins, on fait d'abord le produit de leurs points, puis on multiplie ce produit par les points du pion posé.

**Case claire :** On soustrait les points du pion posé, des points du pion voisin, ou du produit des pions voisins. Dans tous les cas, un résultat négatif est tenu pour 0.