

# LE COMPTE EST BON!

Ce jeu constitue un passionnant exercice de calcul mental et vous découvrirez très vite, en y jouant, que même ceux qui prétendent n'être pas, comme on dit, "forts en calcul" se laisseront emporter par un irrésistible désir de crier plus vite que les autres : "J'y suis, le compte est bon !"

Le nombre des joueurs n'étant pas limité, vous pourrez, en famille et avec vos amis, exercer vos aptitudes intellectuelles et organiser des joutes passionnées.

## BUT DU JEU

Il s'agit d'effectuer dans un temps déterminé un certain nombre d'opérations, additions, soustractions, divisions et multiplications afin de retrouver exactement un nombre de trois chiffres proposé par le hasard ou de s'en approcher le plus près possible.

## LE JEU COMPREND

— Une boîte comportant trois roulettes à l'aide desquelles les joueurs composeront le nombre de trois chiffres qu'ils devront retrouver ou dont ils devront s'approcher le plus près possible en effectuant leurs opérations. Nous recommandons aux joueurs, pour faire tourner aisément les roulettes, de n'exercer avec leurs doigts qu'une très faible pression sur les rebords crantés situés à gauche de chacune des trois fenêtres.

— 24 plaques numérotées et réparties de la façon suivante :

2 séries de 10 plaques portant les chiffres de 1 à 10.

4 plaques portant les nombres 25, 50, 75 et 100.

5 ardoises avec leurs crayons feutre pour permettre aux joueurs d'effectuer et de contrôler leurs calculs. Pour effacer, un simple mouchoir en papier légèrement mouillé suffit. Vous pouvez utiliser tout feutre dont l'ancre peut se dissoudre à l'eau.

— Une tablette de marquage de 5 colonnes et 5 boules de couleurs différentes. Chaque joueur choisira une boule au moyen de laquelle il indiquera le score qu'il aura obtenu, en la faisant progresser de gauche à droite et de haut en bas de l'une des colonnes.

Les ardoises et la tablette de marquage sont prévues dans cette boîte pour cinq joueurs, mais il est bien entendu que le nombre de joueurs est illimité.

## COMMENT JOUER :

Déterminer un nombre à l'aide de la boîte à jetons.

**Attention :** Si le nombre formulé comporte un zéro dans les centaines (ex. : 072) les joueurs doivent recomposer un autre nombre de façon à obtenir un chiffre supérieur à zéro dans la fenêtre des centaines. Ceci afin d'éviter une partie qui serait trop facile et sans intérêt.

Ensuite, les joueurs tirent au hasard 6 plaques parmi la série de 24 plaques que les joueurs auront pris soin de mélanger et de retourner face cachée sur la table.

Il s'agit ensuite, dans un temps limité à la convenance des joueurs (deux minutes par exemple), d'essayer de trouver, en utilisant les différentes opérations d'arithmétique, le nombre indiqué par la boîte à roulettes.

**Attention :** Un joueur n'utilise qu'une seule fois chaque plaque dans ses calculs. Bien entendu, si deux plaques portent le même chiffre, ce chiffre peut être utilisé deux fois.

**Exemple :** Nombre à trouver : **373**.

Plaques retournées : 2, 2, 6, 25, 75 et 5.

**N.B. :** Dans les opérations qui vont suivre, les nombres et les chiffres en gras correspondent aux plaques utilisées.

Une des solutions correcte est :

$$25 \times 2 = 50$$

$$50 \times 6 = 300$$

$$300 + 75 = 375$$

$$375 - 2 = 373$$

On remarque que le chiffre 2 a été utilisé deux fois parce qu'il était représenté sur deux plaques différentes.

Au terme du temps accordé, les joueurs comparent leurs résultats par rapport au nombre recherché et établissent le score de la façon suivante :

## SYSTÈME DE MARQUAGE

— Le ou les joueurs ayant réalisé exactement le total demandé avec le même nombre de plaques marquent 6 points.

— Si un joueur réalise le total demandé en utilisant moins de plaques que ses adversaires, il marque seul les 6 points.

— Les autres joueurs ayant trouvé le bon résultat, mais avec davantage de plaques, marquent 3 points.

— Si personne ne trouve le total à effectuer, le joueur qui s'approche le plus près du nombre marque 3 points, les autres joueurs ne marquent aucun point.

**Exemple :** Nombre à trouver : **296**.

Le joueur A trouve : 290 ; le joueur B trouve : 298.

Le joueur B étant le plus près de 296, il marque 3 points.

Il peut se produire que le nombre proposé étant 410, l'un des joueurs trouve 406 et un autre joueur 414. Dans ce cas, il est bien évident que les deux joueurs ayant le même écart par rapport au nombre demandé, ils marquent tous les deux 3 points, s'ils ont utilisé le même nombre de plaques. Car si l'un des joueurs utilise moins de plaques que son adversaire, il marque seul les trois points.

**Exemple :** Nombre à trouver : **410**.

Le joueur A trouve : 406 avec 6 plaques ; le joueur B trouve : 414 avec 5 plaques ; le joueur C trouve : 415. Seul le joueur B marque 3 points.

— Les joueurs indiquent ensuite le nombre de points marqués dans les différentes colonnes de la tablette de marquage. Le joueur qui, le premier, atteint les 50 points remporte la partie.

## EXEMPLES DE JEUX

1. Nombre à trouver : **373**.

Plaques retournées : 2, 2, 6, 25, 75, 5.

Solutions :

a)  $5 - 2 = 3$

$$3 \times 25 = 75$$

$$75 \times 6 = 450$$

$$450 - 75 = 375$$

$$375 - 2 = 373$$

(6 plaques utilisées)

b)  $6 : 2 = 3$

$$3 \times 5 = 15$$

$$15 \times 25 = 375$$

$$375 - 2 = 373$$

(5 plaques)

c)  $75 \times 5 = 375$

$$375 - 2 = 373$$

(3 plaques)

2. Nombre à trouver : **286**

Plaques retournées : 7, 4, 10, 50, 25 et 3.

Solutions :

a)  $4 \times 7 \times 10 = 280$

$$50 : 25 = 2$$

$$2 \times 3 = 6$$

$$280 + 6 = 286$$

(6 plaques)

b)  $10 \times 25 = 250$

$$250 + 50 = 300$$

$$4 + 7 + 3 = 14$$

$$300 - 14 = 286$$

(6 plaques)