

Pas de problème

REGLES DU JEU

Un jeu logique
qui peut être pratiqué en solitaire,
en groupe ou par équipes

LE JEU CONTIENT :

14 dés chiffrés, un sablier, un cornet, et un tableau avec des logements pour placer les dés.

BUT DU JEU :

composer, en un temps limité par le sablier, des égalités arithmétiques simples: addition, soustraction, multiplication et division.

PREPARATION DU JEU :

posez d'abord le tableau de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur prend ensuite un dé au hasard et le jette sur la table. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé sera le premier à jouer.

Le premier joueur vérifie que le compartiment supérieur du sablier est vide, et met les 14 dés dans le cornet.

LE JEU :

secouez le cornet et videz-le sur la table. Simultanément, retournez le sablier. Avant que le compartiment supérieur du sablier se soit vidé, essayez de faire les 4 opérations en plaçant tous les dés dans les 14 logements du tableau de jeu.

REMARQUES :

- *tant que le sable s'écoule, les dés peuvent être déplacés (mais jamais retournés ni renversés: seules, les lettres apparentes sur la face supérieure des dés sont utilisables).*
- *pour différencier le 6. et le 9., un point est gravé en bas du chiffre.*
- *le résultat de la division (quotient) doit tomber juste, sans aucun reste.*

- le signe \pm signifie que le joueur a la possibilité soit d'ajouter, soit de soustraire, à son choix.
- dès que le sablier est vide, le coup est terminé, même si tous les dés n'ont pas été utilisés.

DECOMPTE DES POINTS :

- vérifiez que toutes les opérations sont exactes.
- additionnez chaque colonne de dés.
- si vous avez utilisé tous les dés, ajoutez une prime de 50.
- s'il reste des dés inutilisés, votre total général est diminué de la valeur des chiffres restants.

Exemple 1 :

$$\begin{aligned}
 12 + 1 &= 13 \\
 9 - 6 &= 3 \\
 4 \times 7 &= 13 \pm 15 \text{ (13 PLUS 15)}
 \end{aligned}$$

$\frac{10}{35}$:	$\frac{2}{16}$	=	$\frac{8}{37}$	\pm	$\frac{3}{18}$	(8 MOINS 3)	
							TOTAL DES COLONNES	116
							TOTAL GENERAL	50
							PRIME DE 50	166
							TOTAL DEFINITIF	

Exemple 2 :

$$\begin{aligned}
 3 + 3 &= 6. \\
 15 - 13 &= 2 \\
 1 \times 8 &= 13 \pm 5 \quad \text{(13 MOINS 5)}
 \end{aligned}$$

$\frac{12}{31}$:	$\frac{2}{26}$	=	$\frac{6}{27}$	\pm	—	RESTE 11	
						5	TOTAL DES COLONNES	89
							TOTAL GENERAL	11
							11 A RETRANCHER	78
							TOTAL DEFINITIF	

Opération fautive: elle entraîne la nullité des chiffres qui la composent; les dés utilisés pour une opération fautive sont sortis du tableau. Inscrivez enfin votre nom et votre total sur une feuille de papier. C'est au tour de votre voisin de gauche de ramasser les dés, et de jouer de la même manière.

GAIN DE LA PARTIE :

A la fin de chaque coup, le joueur porte à la marque, dans la colonne qui lui est attribuée, le total des points qu'il a acquis. Le total de ces points, au bout de plusieurs tours de jeu, désigne le gagnant.

Selon la convention choisie avant de commencer le jeu, le gagnant sera celui qui, le premier :

1. a le total le plus élevé au bout d'un nombre de tours déterminé: 3, 5 ou 10 par exemple;
2. a le total le plus élevé au bout d'une demi-heure ou d'une heure de jeu, temps limité par la sonnerie d'un réveil;
3. atteint un total déterminé: 200, 500 points ou plus . . .

Un tour de jeu doit être poursuivi, dans tous les cas, jusqu'à ce que chacun ait joué. Si plusieurs joueurs ont atteint le nombre de points fixés, le gagnant est celui dont le total est le plus élevé.

JEU PAR EQUIPES :

Si vous êtes plus de 6 joueurs, groupez-vous par équipes de 2. Les partenaires peuvent bien sûr se consulter pour placer les dés sur le tableau.

Nous répondrons volontiers à toute question sur ce jeu, accompagnée d'une enveloppe-réponse timbrée.

Notre adresse :

**EDITIONS EDMOND DUJARDIN
33260 — LA TESTE DE BUCH
FRANCE**

Printed in Germany