

REGLES DU JEU

? DISTRIBUTION DES CARTES :

Chaque joueur conserve un signe « = », ainsi qu'un signe « + », « - » et « ? » ; les autres cartes sont mélangées et réparties également entre tous les joueurs.

? DEROULEMENT DU JEU :

- o Chaque joueur pose tour à tour une carte en l'alignant avec celles déjà posées de façon à faire apparaître un calcul. Les joueurs posent des cartes jusqu'à ce que l'un d'entre eux pose un signe « = ».
- o Lorsque le signe « = » a été posé, le tour s'arrête et les joueurs effectuent le calcul formé par l'alignement des cartes. **Ils ont deux minutes pour le faire.**
- o Le joueur ayant posé le signe « = » donne son résultat en premier.
- o Les autres joueurs parlent ensuite tour à tour. Ils peuvent dire :
 - ? « **Je valide** » si ils sont d'accord.
Ils marqueront la moitié des points mis en jeu si ils ont raison ou bien il perdront la totalité si ils ont tort.
 - ? « **Je contre** » si ils ne sont pas d'accord.
Les points mis en jeu doublent ; celui qui a raison les marque, celui qui a tort les perd.
 - ? Le joueur qui a posé le signe « = » peut dire « **Je surcontre** » si il est sûr de lui.
Dans ce cas les points mis en jeu quadruplent.

? COMPTE DES POINTS :

- o Il y a autant de points à gagner (ou à perdre) que de nombres figurant dans le calcul.
Par exemple, le calcul « - 7 + 8? (-6) - 4 » met 4 points en jeu.
- o *Monsieur l'arbitre* vérifie le résultat à l'aide d'une calculatrice et il tient à jour la feuille de compte. Les joueurs sont *Monsieur l'arbitre* chacun leur tour.
- o Si un joueur pose une carte qui donne un calcul impossible à effectuer, *Monsieur l'arbitre* lui dit « **Je siffle** ». Le joueur perd 1 point. L'arbitre perd lui aussi un point s'il ne s'aperçoit pas à temps de l'erreur commise ou si il se trompe.

? DISTRIBUTION DES CAR

Chaque joueur conserve un s
autres cartes sont mélangées

? DEROULEMENT DU JEU :

- o Chaque joueur pose
de façon à faire app:
que l'un d'entre eux
- o Lorsque le signe « =
calcul formé par l'al
- o Le joueur ayant pos
- o Les autres joueurs p.
 - ? « **Je valide**
Ils marquer
il perdront
 - ? « **Je contr**
Les points
qui a tort le
 - ? Le joueur q
sûr de lui.
Dans ce ca

? COMPTE DES POINTS :

- o Il y a autant de poin
calcul.
Par exemple, le calc
- o *Monsieur l'arbitre* v
la feuille de compte.
- o Si un joueur pose u
Monsieur l'arbitre l
lui aussi un point s'i
trompe.

Joueur :	Joueur :	Joueur :	Joueur :	Monsieur l'Arbitre	Expression	Résultat à la calculatrice

FEUILLE DE MARQUE