

**CONTENU** : 2 dés, 1 piste de jeu avec 10 blocs coulissants numérotés de 2 à 12 sur chaque côté (Il n'y a pas de chiffre 1 ni de chiffre 7).

## But du jeu

Pousser tous les blocs de l'autre côté de la piste de jeu.

## Avant de commencer

- Les joueurs décident du niveau de jeu.
- Chacun se place face à un côté de la piste.
- Chacun lance un dé à tour de rôle : celui qui réalise le plus gros score commence la partie. C'est le joueur ①. Celui situé à sa gauche est le joueur ②, et ainsi de suite.

## Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés en même temps au centre de la piste.

Si ses blocs lui permettent d'obtenir le nombre donné par les dés, il peut pousser le(s) bloc(s) correspondant(s) **en énonçant son calcul à voix haute**.

Ensuite, il relance les dés pour continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne puisse plus pousser de bloc.

- **S'il fait un double**, le joueur peut pousser 2 blocs de son choix sans tenir compte de la somme indiquée par les dés.

- **Si les dés indiquent un total de 7**, le joueur passe son tour (sauf si aucun bloc n'a encore été poussé dans la partie, auquel cas il relance les dés).

- **Si un seul des chiffres indiqués par les dés peut être utilisé**, alors le joueur pousse le bloc correspondant puis le tour passe au joueur suivant.

- **Si aucun des dés ne permet de pousser de bloc**, alors le tour passe au joueur suivant.

**Le premier joueur qui a poussé ses 10 blocs a gagné !**

*Remarque : il est possible de pousser jusqu'à 3 blocs par tour.*

## Les 3 niveaux de jeu

Le niveau de jeu est choisi avant de débiter la partie.

### Niveau 1 (additions)

Les joueurs additionnent les chiffres des blocs pour obtenir la somme des dés.

*Par exemple, si les dés indiquent 5 et 4, l'objectif est 9. Il est possible de pousser :*

- le bloc 9
- ou les blocs 5 et 4
- ou les blocs 4, 3 et 2, etc. ...

### Niveau 2 (additions et soustractions)

Les joueurs peuvent additionner et soustraire au choix les chiffres des blocs pour obtenir la somme des dés.

*Par exemple, si les dés indiquent 5 et 4, l'objectif est 9. Il est possible de pousser :*

- les mêmes blocs que dans le niveau 1
- mais aussi les blocs 12 et 3 (car  $12-3=9$ ), etc. ...

### Niveau 3 (additions, soustractions, multiplications et divisions)

Les joueurs peuvent additionner, soustraire, multiplier ou diviser les chiffres des blocs pour obtenir la somme ou le produit des dés.

À chaque lancer de dés, deux options sont possibles :  
*Par exemple, si les dés indiquent 5 et 4,*

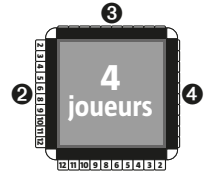
- *Option 1 : l'objectif peut être 9 (car  $5+4=9$ ). Il est alors possible de pousser :*
  - les mêmes blocs que dans les niveaux 1 et 2
  - ou les blocs 6, 3 et 2 (car  $6 \times 2 - 3 = 9$  ou  $6 \times 3 \div 2 = 9$ )
- *Option 2 : l'objectif peut aussi être 20 (car  $5 \times 4 = 20$ ). Il est alors possible de pousser :*
  - les blocs 12 et 8 (car  $12+8=20$ )
  - ou les blocs 10, 4 et 2 (car  $10 \times 4 \div 2 = 20$ ), etc. ...

## Nombre de joueurs

### Partie à 4 joueurs

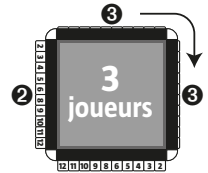
Au début de la partie, les blocs sont disposés face aux joueurs ① et ②.

Quand arrive leur tour, les joueurs ③ et ④ disposent des blocs précédemment poussés par les joueurs ① et ② pour effectuer leurs calculs.



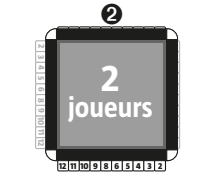
### Partie à 3 joueurs

La disposition est la même que pour la partie à 4 joueurs, à la seule différence que le joueur ④, une fois son tour terminé, remplace le joueur ③ et rejoue.



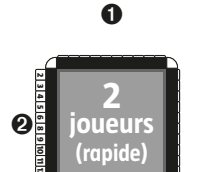
### Partie à 2 joueurs

Les joueurs sont placés face à face. Les deux autres côtés de la piste ne sont pas utilisés.



### Partie à 2 joueurs (rapide)

Les joueurs ne sont pas face à face. Les blocs ne sont donc pas repoussés par l'adversaire.



### Partie en solo

Un seul côté de la piste de jeu est utilisé. Les règles sont les mêmes sauf dans le cas où les dés indiquent 7 : le joueur rejoue.

Lorsque le joueur ne peut plus jouer, la partie est terminée. S'il a poussé tous ses blocs, son score est de 0. Sinon, son score est la somme des nombres sur les blocs qu'il n'a pas poussés.

