

Chamboul'math

A partir de la règle original du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs (ou équipes)

Durée d'une partie : le nombre de manches est égal au nombre de joueurs (ou d'équipes)

Matériel :

- 33 bâchettes numérotées de 1 à 33 et 3 bâchettes vierges,
- 4 dés classiques,
- 1 sablier.

Construction de la tour :

Construire une tour à base carrée de 8 étages. Pour cela il faut placer 3 bâchettes accolées par étage et alterner le sens des bâchettes d'un étage à l'autre (perpendiculaires). Le toit est constitué des 3 bâchettes vierges (sans nombres).

But du jeu :

Obtenir le maximum de points en totalisant les nombres inscrits sur des bâchettes récupérées.

Pour récupérer une bâchette, il faut obtenir le nombre inscrit sur celle-ci en utilisant **les quatre nombres** indiqués par les dés et **les trois opérations** +, -, x et la tirer de la tour sans en faire tomber aucune autre.

Déroulement d'une manche :

- tirage au sort du premier joueur avec les dés et détermination du sens du jeu,
- chaque joueur, à son tour, lance les dés et cherche à obtenir un nombre écrit sur une bâchette. Si le joueur obtient ce nombre, il doit retirer la bâchette sans en faire tomber ou descendre aucune autre. S'il réussit, c'est au joueur suivant de jouer.

Règles du jeu :

- il faut annoncer son compte en 1 minute et 30 secondes,
- il est impossible de changer de compte,
- si un joueur n'arrive pas à trouver un compte, un autre joueur peut lui en imposer un qu'il est capable de détailler,
- si aucun joueur ne trouve de compte, le joueur relance les dés,
- par équipe, un seul équipier tente d'enlever la bâchette,
- on peut utiliser les deux mains pour enlever la bâchette et maintenir la tour (sans bouger le toit).

Compte des points :

- le joueur qui réussit à enlever une bâchette ajoute à ses points le nombre inscrit sur celle-ci,
- le joueur qui provoque la chute de la tour doit soustraire de ses points le nombre inscrit sur la bâchette qu'il comptait prendre,
- si en lançant les dés un joueur obtient quatre chiffres identiques, il n'a pas à faire de compte et retire la bâchette de son choix ou passe son tour.

Fin de la manche :

Une manche se termine par la chute de la tour, chaque joueur comptabilise et note les points obtenus. La manche suivante est entamée par le joueur suivant celui qui avait commencé.

Fin de la partie :

Une partie se termine quand le nombre de manches est égal au nombre de joueurs. Chaque joueur totalise les points obtenus à la fin des différentes manches. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.