

Poser une opération de son choix au centre de la table, en utilisant obligatoirement 2 cartes "chiffres", des petits éléphants unis jaunes, la carte "égale" et une carte "signe".

Mélanger le reste des cartes et distribuer 5 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. Chaque joueur reçoit 3 petits éléphants orange.

Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il peut poser une ou plusieurs cartes par dessus celles de l'opération posée au centre de la table et ajouter ou enlever des petits éléphants afin que l'opération soit toujours juste à la fin de son action.

Attention cependant :

- il ne peut prendre que des éléphants orange (ceux déposés par les autres joueurs)
- il ne doit jamais posséder plus de trois éléphants orange à la fois.

Lorsqu'à son tour de jeu un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte qu'il peut immédiatement jouer si c'est possible.

Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.