

# ALGORIX®

A 409 8

## Le grand jeu des chiffres

### CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu • 134 jetons • 1 pochette pour le rangement des jetons • 4 chevalets • 1 règle du jeu.

### LE BUT DU JEU

**ALGORIX** est un jeu pour s'amuser avec les chiffres. L'objectif est de réaliser des calculs entrecroisés sur une grille avec des chiffres et des signes arithmétiques.

Les cases de couleur de la grille permettent de multiplier par 2 la valeur des chiffres et des signes.

Le gagnant est le joueur qui a atteint le score le plus élevé lorsque tous les jetons ont été utilisés ou lorsqu'aucune nouvelle opération n'est possible avec les jetons restant.

### LES JETONS

Il y a 134 jetons répartis dans cinq couleurs différentes. Chaque jeton porte un signe arithmétique au recto et un chiffre au verso. La répartition des jetons par couleur est la suivante :

	recto	verso
30 jetons ROUGES	+	de 0 à 9
30 jetons VERTS	-	de 0 à 9
10 jetons JAUNES	x	de 0 à 9
10 jetons BLEUS	÷	de 0 à 9
50 jetons BLANCS	=	de 0 à 9
4 jetons BLANCS		

Chaque joueur est libre d'utiliser le recto ou le verso de ses jetons pour marquer le maximum de points à chaque coup.

### LES RÈGLES DU JEU

- De 1 à 4 joueurs (ou équipes) peuvent participer.
- Les jetons sont détachés des supports et mélangés dans la pochette.
- Chacun tire un jeton dans la pochette ; celui qui a le chiffre le plus élevé commence.
- Chaque joueur pioche sept jetons dans la pochette et les place sur son chevalet.
- Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui commence doit réaliser un calcul et le placer sur la grille (horizontalement ou verticalement).
- Un de ses jetons doit être placé sur la case au centre de la grille.
- Les calculs doivent contenir au moins un des quatre signes (+, -, x, ÷) mais un seul signe (=). Le résultat de chaque calcul doit être juste.
- Les joueurs suivants ajoutent des jetons à ceux déjà posés sur la grille pour former de nouveaux calculs, horizontalement ou verticalement (voir exemple 2<sup>e</sup> coup).
- Les calculs en diagonale ne sont pas autorisés.
- Un joueur peut réaliser plusieurs calculs dans un même coup, à condition que les calculs soient justes dans tous les sens (voir exemple 4<sup>e</sup> coup).
- À chaque coup le joueur note son total de points.
- Tout jeton déjà posé ne peut être repris, sauf si le joueur s'est trompé dans son calcul ; dans ce cas il reprend ses jetons et passe son tour.
- Le jeton blanc vierge est un joker et peut être utilisé à la place de n'importe quel autre jeton. Une fois placé, il conserve le signe arithmétique ou le chiffre choisi pendant toute la partie. Sa valeur est zéro.

- Après chaque coup, le joueur pioche autant de jetons qu'il en a joué, afin d'avoir toujours sept jetons sur son chevalet.
- Un joueur peut décider de passer son tour pour remplacer tout ou partie de ses jetons.
- Lorsque la partie est terminée, chaque joueur retire de son total de points la valeur des jetons restant sur son chevalet. Pour cela il fait la somme des chiffres au verso de ses jetons.
- Entraînez-vous... et amusez-vous !

### AUGMENTER OU DIMINUER LA DIFFICULTÉ

1. Les jeunes joueurs utilisent les jetons rouges (+), blancs (=) et les jokers. Ils s'amuseront avec les additions et pourront s'aider des couleurs.
2. **ALGORIX** peut se jouer avec neuf jetons au lieu de sept, ce qui augmente considérablement le nombre de combinaisons possibles.
3. Les joueurs peuvent décider de limiter le temps de réflexion en utilisant une montre ou un sablier. Si le temps est dépassé, le joueur doit passer son tour.
4. **ALGORIX** peut être joué en solitaire et contre la montre.

### COMMENT COMPTER LES POINTS

La valeur de chaque jeton correspond au chiffre qu'il porte. Par ailleurs, les signes ont les valeurs suivantes indiquées sur les jetons :

JETON	VALEUR
=	0
+	1
-	2
x	5
÷	10

Le joueur qui pose un jeton sur une case de **même couleur** double les points du jeton (par la suite, le jeton retrouve sa valeur normale). On peut simplifier le calcul des points en ne doublant pas les points sur les cases de couleur.

### EXEMPLES

1<sup>er</sup> coup - SCORE = 5  
Un jeton est sur la case au centre de la grille.

$$1 + 1 = 2$$

3<sup>e</sup> coup - SCORE = 18

$$\begin{array}{c} 3 \\ 1 + 1 = 2 \\ 4 \\ = \\ 7 \times 3 = 21 \end{array}$$

2<sup>e</sup> coup - SCORE = 15

$$\begin{array}{c} 3 \\ 1 + 1 = 2 \\ 4 \\ = \\ 7 \end{array}$$

4<sup>e</sup> coup - SCORE = 28

$$\begin{array}{c} 3 \\ 1 + 1 = 2 \\ 4 \\ 2 \div 2 = 1 \\ 7 \times 3 = 21 \\ 4 \\ = \\ 4 \end{array}$$