

## Règle du jeu Celsius

### Présentation des 120 cartes

- 13 cartes Froides, de 0 à 12.
- 26 cartes Chaudes, réparties entre 20 et 100.
- 54 cartes Opérateurs d'augmentation (rond rose) : addition, multiplication et carré.
- 18 cartes Opérateurs de réduction (rond bleu) : soustraction et division.
- 9 cartes Opérateurs d'augmentation/réduction (rond vert) : +/- 1.

### Principe du jeu

- A partir d'une carte froide initiale, trouvez l'opération la plus courte pour atteindre la valeur de l'une de vos cartes chaudes afin de vous en débarrasser.

### Règles du jeu 2, 3 ou 4 joueurs

#### Sur la table, mettre à disposition :

- Une pioche cartes froides (bien mélanger)
- Une pioche de cartes opérateurs (bien mélanger)
- Une pioche de cartes chaudes (bien mélanger)
- Une carte froide au centre de la table

#### Chaque joueur reçoit

- 6 cartes chaudes au hasard, qu'ils posent devant eux, classé par ordre croissant.
- 6 cartes opérateurs au hasard, qu'ils posent devant eux,.

### Déroulement de partie :

- Tout le monde joue en même temps en plaçant son calcul du côté de l'arrête de la carte froide lui faisant face.

Augmentez la valeur de la carte froide jusqu'à la valeur de l'une de vos carte chaude, à l'aide de moins de calcul possible. Les calculs se font carte après carte, dans le sens des flèches, pas de priorité opératoire. Ex:  $10 + 1 \times 2 = 11 \times 2 = 22$

- Lorsque tout le monde a joué, celui qui a réalisé le calcul comportant le **moins** de carte opérateur remporte la manche.

En cas d'égalité sur le nombre de cartes opérateurs posées, c'est celui qui a posé la carte chaude de plus grosse valeur qui remporte la manche.

- Toute les cartes en jeu sont défaussées sauf la carte chaude gagnante qui est donné en priorité au:
  - Joueur qui n'a **pas** pu jouer.
  - Joueur qui a posé le **plus** de carte opérateur .
  - Si plusieurs joueurs n'ont pas pu jouer ou on posé le même nombre de carte opérateur c'est celui qui a le **moins** de cartes chaudes qui obtient la carte gagnante.
  - Si les joueurs ont le même nombre de carte chaudes alors c'est celui qui a posé la plus **petite** valeur qui obtient la carte gagnante.

- Les joueurs qui n'ont pas pu jouer piochent une carte opérateur de plus et, si **aucun** joueur n'a pu jouer, on défausse la carte froide pour en placer une autre au centre de la table.

- Les joueurs qui ont joué piochent pour avoir 6 cartes opérateur en main.

■ A chaque manche, une nouvelle carte froide est placée au centre du jeu, et on continue manche après manche.

## Victoire

■ Le premier joueur qui n'a plus de carte chaude en main remporte la partie. Les autres peuvent continuer.

■ **Astuce pour gagner:** Posez en priorité vos grosses valeurs, sinon trouver un calcul (même de 6 cartes) vous permettant de poser au moins une cartes chaude par tour.

## A savoir

■ Les points d'interrogation sur les cartes opérateurs représentent un chiffre de votre choix compris entre **1 et 10**.

■ Si vous avez en main **4 cartes de réduction ou plus** (rond bleu ou vert) vous pouvez vous défausser de 2 cartes de votre choix pour en piocher 2 nouvelles, MAIS en contrepartie, vous devez tirer une carte chaude supplémentaire.

■ A chaque fin de manche, les joueurs à qui il ne reste qu'une carte opérateur peuvent l'échanger contre une chez l'adversaire de leur choix (récompense gros calcul). Cet échange doit être fait avant de piocher les nouvelles cartes pour la manche suivante.

■ Lorsque les pioches sont vides, on réutilise les piles de défausses.