



A partir d'un tirage de **4 nombres**, trouver une expression numérique dont le résultat répond au plus d'**objectifs** possibles.



Matériel

- 36 cartes « Nombres »
- 18 cartes « Objectifs »

But

En utilisant les 4 nombres et deux types différents d'opération (+ ou - et $\times$ ou $\div$), trouver le calcul qui donnera le résultat satisfaisant à un maximum de contraintes imposées par une carte.

Nombre de joueurs

2 joueurs ou 2 équipes de 2 joueurs.

Mécanisme

Une expression numérique
est réalisée à partir des 4 nombres
et des deux types d'opérations.
Le résultat doit être un nombre entier.

Préparation

Mélanger les cartes « Nombres » et les mettre en pile. Faire de même pour les cartes « Contraintes ».

Déroulement d'une partie

- Les cartes sont posées faces cachées au centre de la table.
- Le tirage de 4 nombres et d'une carte « Objectifs » est réalisé.
- Chaque équipe cherche à satisfaire le premier, les deux premiers ou les trois objectifs inscrits sur la carte.
- Dès qu'une équipe estime avoir trouvé le meilleur résultat, elle stoppe la recherche.
- Chaque équipe ayant satisfait au moins un objectif expose sa solution qui est validée ou non par l'équipe adverse.

Scores

- Chaque équipe ayant satisfait le premier objectif marque 1 point.
- Chaque équipe ayant satisfait les deux premiers objectifs marque 3 points.
- Chaque équipe ayant satisfait les trois objectifs marque 10 points.
- Si une équipe commet une erreur de calcul ou de priorité, elle perd 3 points.

Vainqueur

Le gagnant (ou l'équipe gagnante) est celui (ou celle) qui a marqué le plus de points à l'issue des 6 mènes de la partie (voir feuille de marques).

Feuille individuelle de recherches

Même quand le jeu se pratique en équipe, il est conseillé d'inciter chaque joueur à écrire individuellement ses calculs.

On peut également choisir d'autoriser ou non l'usage de la calculatrice.

Variante

Cette version est une déclinaison de l'EXPRESSO(1) qui contient en plus des cartes « Opérations ».

