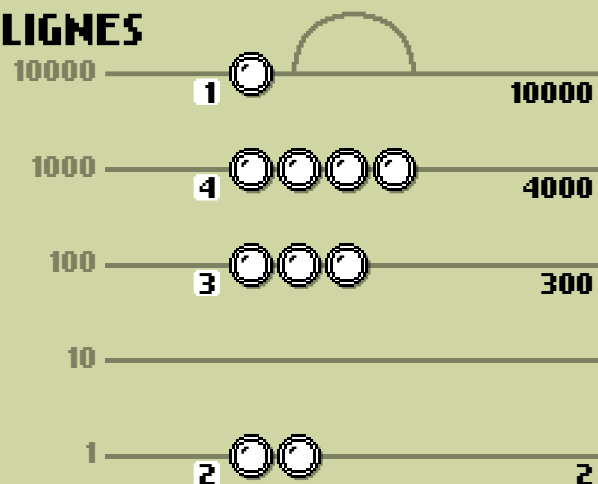


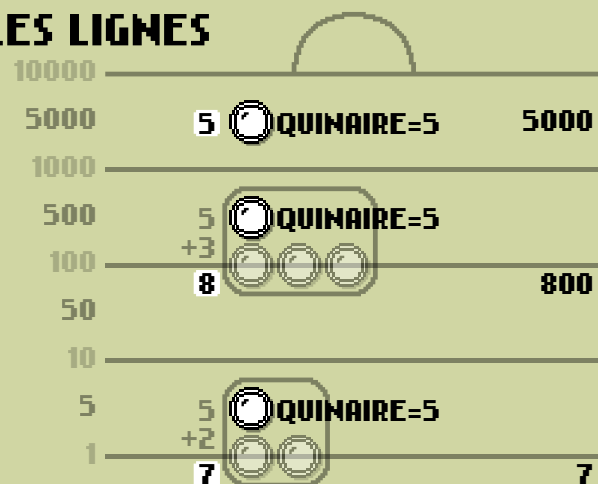
# CALCULE AVEC UN ABAQUE

## SUR LES LIGNES



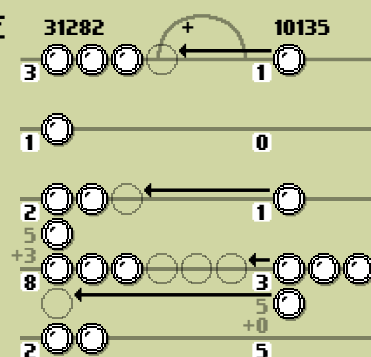
**1** PLACE LE NOMBRE DE JETONS CORRESPONDANT SUR LES LIGNES QUI REPRÉSENTENT CHACUNE UNE VALEUR DE 10000, 1000, 100, 10 ET 1.

## ENTRE LES LIGNES

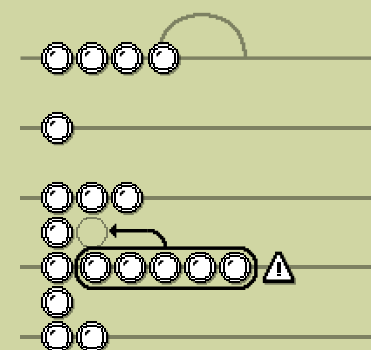


**2** POUR LES CHIFFRES DE 5 À 9, PLACE UN JETON AU-DESSUS DE LA LIGNE. IL VAUDRA 5 FOIS SA VALEUR (QUINAIRE). COMPLÈTE LA LIGNE AU-DESSOUS POUR ARRIVER AU BON CHIFFRE.

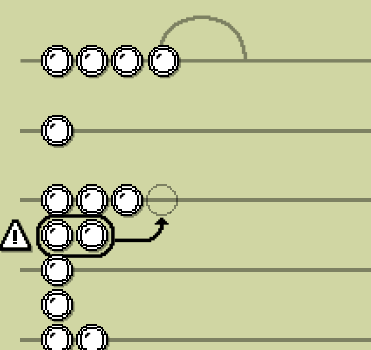
## ADDITIONNE 2 NOMBRES



**3** POUR ADDITIONNER 2 NOMBRES, PLACE LES JETONS EN 2 COLONNES, PUIS REGROUPE TOUS LES JETONS D'UN CÔTÉ, LIGNE PAR LIGNE.



**4** S'IL Y A PLUS DE 4 JETONS SUR UNE LIGNE, REMPLACES-EN 5 PAR UN SEUL JETON PLACÉ AU-DESSUS ENTRE LES LIGNES (QUINAIRE).

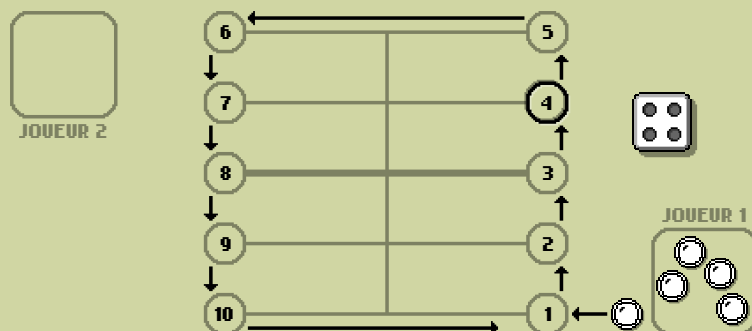


**5** S'IL Y A PLUS D'UN JETON (QUINAIRE) ENTRE LES LIGNES, REMPLACES-EN 2 PAR UN SEUL JETON SUR LA LIGNE DU DESSUS.

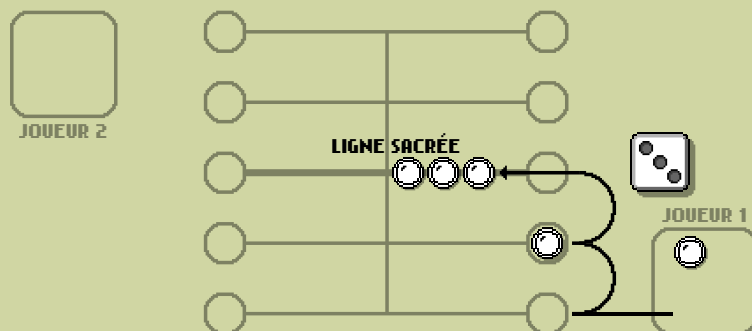
ABACUS - CALCULER C'EST JOUER!

www.museedujeu.ch

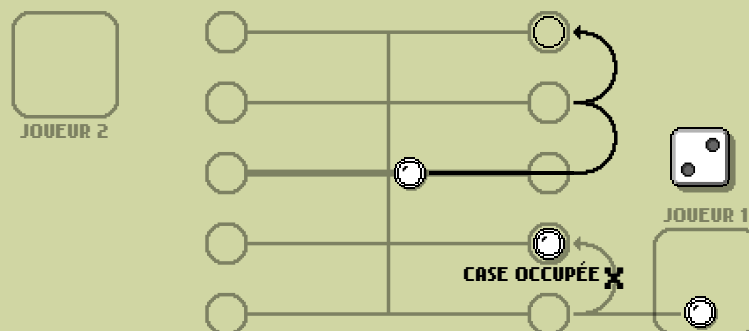
## JOUE AU PENTE GRAMMAI



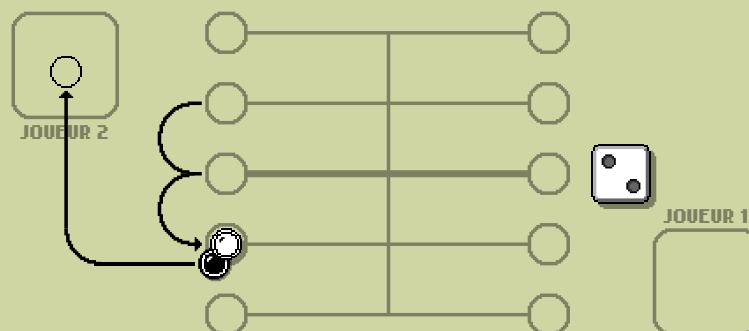
**1** DÉPLACE UN JETON SELON LE CHIFFRE OBTENU SUR TON DÉ, DANS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, EN COMMENÇANT EN BAS À DROITE.



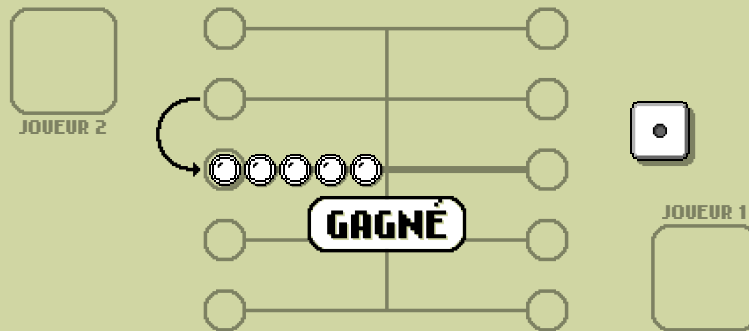
**2** TU NE PEUX METTRE QU'UN JETON PAR CASE, SAUF SUR LA «LIGNE SACRÉE», OÙ TU PEUX EN ALIGNER PLUSIEURS. TU PEUX SAUTER SUR UN JETON EXISTANT.



**3** ENTRE D'ABORD TES 5 JETONS, AVANT DE POUVOIR CONTINUER À LES FAIRE AVANCER. JOUE UN AUTRE JETON UNIQUEMENT SI TU NE PEUX PAS FAIRE AUTREMENT.



**4** SI TU TOMBES SUR UN JETON ADVERSE, REMETS-LE DANS LA RÉSERVE DE L'AUTRE JOUEUR. LES JETONS SUR LA "LIGNE SACRÉE" SONT PROTÉGÉS.



**5** POUR GAGNER, TES JETONS DOIVENT FINIR DU CÔTÉ ADVERSE, SUR LA "LIGNE SACRÉE", MÊME S'ILS DOIVENT FAIRE PLUSIEURS FOIS LE TOUR.