

## INSTRUCTIONS

# MEGA NUMERIX 3-D

**OBJECT:** Create number runs and block your opponent's attempts! A challenging game involving strategy, quick mental calculations and creativity for hours of fun. 10 years and up. 1-4 players (teams).

**SKILLS:** Counting, addition, subtraction, division, multiplication, problem solving, logic, socialization.

**CONTENT:** Mega-Numerix 3-Dboard, 56 tokens divided into 4 colors, 3 dice, rules.

**GAME SET UP:** Each player chooses a set of colored tokens (14 tokens for 2 players, 13 tokens for 3 players, 13 tokens for 4 players). Each player rolls one die. Highest number is first to play.

## MEGA NUMERIX CLASSIC!

1. Each player takes turns rolling the 3 dice to place his/her tokens on the board. Two simple steps:

a) by selecting any 2 of the dice, the player must add, subtract, multiply, or divide to arrive at a sub-total

b) To that sub-total, add, subtract, multiply, or divide the third die to determine the desired number (1-36) to place his/her color on the corresponding space of the board (time limits from 15-60 seconds may be set according to age or skill) Although there are many possible totals only 1 total may be used., and each die must be used only once.

Ex. If you threw 6,3,2, you can choose either space 9 i.e.  $(6 \times 3) : 2 = 9$  or space 5 i.e.  $(6 + 2) - 3 = 5$ .

2. No move: If there is no available space possible with that particular roll, the player can declare 'no move' to play,

and must pass the dice. However, if a possible total for an available space was overlooked, any other player may declare "Eureka" as soon as 'no move' has been declared and before the next player throws the dice. He/she must point out the total corresponding to the available space and how it is made before placing the token in that space. **But beware!** If a player declares "Eureka," but has made an error the challenger must remove a token of the first player's choice (or lose turn if not placed yet any token).

3. Play then continues clockwise until the game ends.

**Chance:** Any player rolling triples (ex. 5,5,5) may choose to remove one token of his/her choice from each opponent. He/she then uses the triples thrown to make a total as in any normal turn.

**Strategy:** Keep in mind the possible totals you can produce from the triples thrown when deciding which token to remove from your opponent. Your strategy is build your runs while blocking others' attempts!

**Winner:** The player with the highest total score at the end of the game.

**Game ends** when: a) a player has used up all tokens or b) after 3 consecutive rolls by each player with no available move.

**Scoring:** Score 1 point for each token placed, plus bonus points as follows: 2 points for a run of two, 5 points for a run of 3, 7 points for a run of 4, 10 points for a run of 5.

(No additional bonus points are scored for runs greater than 5.) **Note:** A run can only be counted once for bonus points. For example, a run of 4 could not also be counted as two runs for two points each.

## SOLITAIRE VERSION

The object is to fill all 36 slots within a limited number of throws of the dice. To begin, select a certain number of tokens (see skill levels below) of any colors and place on the game board. Each token represents one roll of the dice. Then place a token in the slot of each total as it is used. If a move is not possible discard one of your tokens so as to reduce the number of tokens left to play.

**Skill levels:** **Beginner**—56 token  
**Intermediate**—52 tokens.. **Advanced**—50 tokens—**Genius** -40 tokens

## MEGA NUMERIX DISHES

The 3 dice are thrown. Then players alternate turns making totals from this one throw to place one of their tokens. The first player failing to make a new total **DOES THE DISHES!** That is he/she is eliminated.

## MEGA NUMERIX BLUFFING

Try to bluff by placing your color in an incorrect space. If you are not challenged before the next player touches the dice, your move is legal. But, any player may ask you to prove your point. If unable to justify, you must remove the token and one more as well (his/her choice). If however you can prove your move, you get to remove one of the challenger's color token.

Copyright 1998, LEI, Canada. Mega Numerix is the adaptation of Muggins Copyright 1992 .O.F.C

For more information about the "3-D games": Knock-out Numerix 3-D, Mega Numerix 3-D, Ecologix 3-D, Dinosaurix 3-D, Dinologic et Wizzard contact:

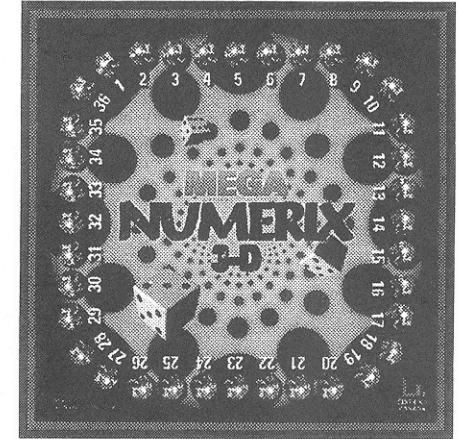
Éditions LEI, 825 Sherbrooke Est # 201, Montréal, Qc, Can, H2L 1K6

1-800 665-0534 Fax : 514 524-8799

Http:// home.ican.net/~lei

Livret - Booklet

# MEGA NUMERIX 3-D



Gym-numérique !  
Jeu de calcul de de stratégie !

«Les meilleurs jeux de maths...»

Pre K-8 Magazine (Sept. 1998)

Aerobics of the Mind !  
Challenging numbers game !

“The cleverest math games...”

Pre K-8 Magazine (Sept. 1998)



1-4 joueurs/players  
3 Jeux/games  
Ages 10+

## RÈGLE DU JEU MEGA NUMERIX 3-D

**But du jeu :** Lance et compte et construis le plus de séries numériques de ta couleur et bloque la formation de celles des autres joueurs!. Un jeu éducatif de stratégie et de résolution de problèmes, des plus créatifs et amusants, plein de surprises et de revirements qui aiguise l'esprit logique et le calcul mental rapide! À partir de 10 ans.

**Habiletés développées :** sens des nombres, calcul mental réfléchi, mémoire, résolution de problèmes, créativité, pensée critique, socialisation et autonomie.

**Contenu :** Une planche de jeu, 56 jetons de 4 couleurs, 3 dés, règles de jeu..

**Préparation :** Chacun choisit une couleur de jetons (14 jetons si 2 joueurs, 13 jetons si 3 joueurs, 13 jetons si 4 joueurs). Chacun lance les 3 dés. Le plus grand total commence.

### Jeu no.1 MEGA NUMERIX CLASSIQUE!

**1. Lancez les 3 dés** et utilisez les nombres indiqués pour choisir le numéro sur lequel tu placeras ton jeton. On doit utiliser chacun des trois chiffres mais une seule fois. Les quatre opérations de calcul sont permises : addition, soustraction, multiplication et division. On procède en 2 étapes faciles:

a) d'abord, on choisit 2 dés pour obtenir un nombre, soit par addition, multiplication, soustraction ou division (le sous-total)

b) à ce sous-total, on additionne, multiplie, soustrait ou divise le chiffre du 3e dé restant, pour obtenir un nombre correspondant sur la planche. Ex : 3, 5, 6. Numéro désiré 12 : Calcul :  $5-3=2$   $2 \times 6=12$ .

**2.** Si tu ne trouves aucun espace disponible, déclare «Impossible» et cède ton tour. Toutefois, un autre joueur peut placer tes dés s'il a trouvé une possibilité de calcul. Il doit alors déclarer «Eureka» puis indiquer ses calculs avant que le joueur suivant ne prenne les dés pour son propre tour!. Dans le cas où le calcul ne serait pas bon, on lui enlève un de ses jetons sur la planche (ou il perd un tour s'il n'a pas encore réussi à placer un jeton).

**3.** Le jeu continue à tour de rôle et de gauche à droite jusqu'à la fin du jeu, c'est-à-dire ou a) lorsqu'un joueur a utilisé tous ses jetons ou b) après trois lancements consécutifs des dés pour chaque joueur sans qu'aucun n'ait réussi à placer un jeton.

**Chance :** Lance un triplet (3 dés identiques) et enlève de la planche un jeton appartenant à chacun des autres joueurs. Joue ensuite les trois nombres pour gagner un ou des espaces sur la planche. (Il est stratégique de choisir ton total avant d'enlever des jetons. N'oublie pas! Ton objectif est de favoriser la formation de tes séries et non celles des autres joueurs!)

Le gagnant est le joueur (équipe) avec le plus de points accumulés à la fin du jeu.

**Pointage :** Compte 1 point pour chaque nombre occupé, en plus des points bonis obtenus de la façon suivante : 2 points (série de 2), 5 points (série de 3), 7 points (série de 4), 10 points (série de 5). Les séries numériques sont formées par l'occupation de numéros adjacents, les coins y compris. Une série ne peut être utilisée qu'une seule fois.

### VERSION POUR JOUEUR UNIQUE

Le but est de couvrir les 36 espaces de la planche avec un minimum de lancers de dé. Niveaux de défis :

**Débutant** (on utilise les 56 pions), **Intermédiaire** (52 pions), **Avancé** (50 pions), **Génie** (40 pions).

### JEU No.2 MEGA NUMERIX: RIRA BIEN QUI RIRA LE DERNIER!

Les trois dés sont lancés une seule fois. À tour de rôle, chaque joueur place un pion, jusqu'à l'épuisement des possibilités (Temps limite pour placer un pion : 15 secondes).

### JEU No.3 MEGA NUMERIX BLUFF!

On joue le jeu numéro 1 mais en essayant de bluffer en plaçant son pion sur un endroit peu probable. Si aucun joueur ne s'objecte avant que le prochain joueur ne lance les dés, le jeu est accepté même s'il s'agit d'une erreur. Cependant, si quelqu'un s'objecte avant que le

prochain joueur ne lance les dés, on doit justifier le calcul. Si l'objection tient, on doit reprendre le pion et enlever un autre pion de la planche. Si on a bien calculé, celui qui s'est objecté se voit enlever un de ses pions (au choix du premier joueur).

Copyright: 1990 O.F.C., LEI Canada Inc. 1998 pour version Muggins. Tous droits réservés.

**Pour plus d'information** sur la série des jeux «3-D» : Knock-out Numerix 3-D, Mega Numerix 3-D, Ecologix 3-D, Dinosaurix 3-D, Dinologic et Wizz-dom contactez :  
Éditions LEI, 825 Sherbrooke Est # 201, Montréal, Qc, Can, H2L 1K6  
1-800 665-0534 Fax : 514 524-8799  
[Http:// home.ican.net/~lei](http://home.ican.net/~lei)