Ex. : **Élève 1**

Tour	Équation	Point marqué
1er tour	8 + JOKER = 7 + 3 JOKER = 2	1

- À tour de rôle, chaque élève enlève les cartes du plateau de jeu et tire trois nouvelles cartes de manière à les remplacer.
- S'il n'y a plus de carte à tirer, un ou une élève fait une pile à l'aide des cartes utilisées et brasse la pile pour poursuivre le jeu.
- Le jeu se termine après 4 tours.
- Chaque élève additionne ses points. L'élève qui obtient le plus de points gagne la partie. Ex. :

Élève 1

Tour	Équation	Point marqué
1er tour	8 + JOKER = 7 + 3 JOKER = 2	1
2e tour	3 + JOKER = 8 + 1 JOKER = 6	1
3e tour	4 + JOKER = 9 + 3 JOKER = 8	1
4e tour	6 - JOKER = 2 + 2 JOKER = 2	1
		Total : 4

Élève 2

Tour	Équation	Point marqué
1er tour	8 - JOKER = 4 + 3 JOKER = 1	1
2e tour	3 + JOKER = 8 + 1 JOKER = 6	1
3e tour	4 + JOKER = 9 + 3 JOKER = 10	0
4e tour	6 + JOKER = 5 + 5 JOKER = 4	1
		Total : 3

© CFORP