

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



LUCKY NUMBERS



Règles pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

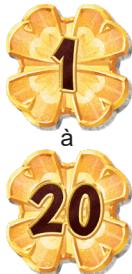
Auteur : Michael Schacht - Illustratrice : Christine Alcouffe

**Soyez le premier à compléter votre jardin
en ORDRE CROISSANT !**

Matériel :

4 séries de 20 tuiles Trèfle
de 4 couleurs, numérotées de 1 à 20 :

Jaune :



Rouge :



Violet :



Vert :



4 plateaux :



Principe du jeu :

Chaque joueur essaye de compléter le premier son jardin avec des trèfles.

Mais pour cela, il doit veiller constamment à ce que
**les nombres dans chaque rangée et chaque colonne
soient toujours classés dans l'ordre croissant.**

Préparation du jeu :

Utilisez une série complète de tuiles Trèfle
(= 1 couleur de trèfles numérotés de 1 à 20) **par joueur.**

À moins de 4 joueurs, les séries non utilisées sont remises dans la boîte.

Tous les trèfles sont ensuite bien mélangés, faces cachées,
au centre de la table pour constituer la pioche.

Durant la partie, les couleurs des trèfles n'ont plus aucune importance.
Les couleurs ne servent qu'à faciliter la préparation du jeu.



Chaque joueur reçoit un plateau qu'il place devant lui, la coccinelle en bas à droite.

Chacun pioche ensuite **4 trèfles et les place, faces visibles, sur les quatre cases de la diagonale** marquées d'un liseré doré, au choix.

Note :

En les plaçant, les joueurs ne doivent pas perdre de vue le but du jeu et donc placer les petits nombres en haut à gauche et les nombres élevés en bas à droite.

Au cours de la partie, ces 4 cases, marquées d'un liseré doré, n'ont plus d'importance particulière.

Exemple de mise en place :



Déroulement de la partie :

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur choisit l'**une** des deux actions suivantes :

A) Piocher un trèfle caché.

Le joueur pioche un trèfle face cachée au centre de la table et le révèle.

Il le place ensuite, face visible, sur son plateau en suivant la Règle de pose.

S'il ne peut ou ne veut pas le placer, il le défausse, **face visible**, au centre de la table.

B) Récupérer un trèfle visible.

Le joueur ne révèle aucun nouveau trèfle, mais prend un trèfle défausssé **face visible** au centre de la table et le place sur son plateau, en respectant la Règle de pose.

Bien sûr, cette option n'est possible que s'il y a au moins un trèfle défausonné au centre de la table.



Règle de pose :

- Un joueur peut, soit placer un nouveau trèfle sur une **case libre** de son plateau, soit **l'échanger** contre un trèfle déjà posé.
Le trèfle échangé est alors défaussé, **face visible**, au centre de la table.
- **Tous les nombres d'une rangée, de gauche à droite, ou d'une colonne, de haut en bas, doivent toujours être classés dans l'ordre strictement croissant** (mais il n'est pas nécessaire qu'ils se suivent.).

Chaque trèfle doit donc être classé par rapport à tous les autres trèfles de la même rangée et de la même colonne.



Exemple :

Le joueur ne peut placer le **13** pioché que sur la case **1** ou l'échanger contre le **10** ou le **15**. Il choisit le coup qui lui semble le plus judicieux : l'échanger contre le **10** qu'il défausse ensuite, face visible, au centre de la table.

Il ne peut pas placer son **13** ni sur les cases **2** car il est supérieur au **10**, ni sur les cases **3** car il y a déjà un **13**. Les cases **4** ne conviennent pas non plus, car le **13** est inférieur au **15** et au **16**.

Fin de la partie :

La partie s'arrête dès qu'un joueur place un trèfle sur la dernière case libre de son plateau en respectant la règle de pose. Celui-ci est déclaré vainqueur.

La partie s'arrête également si un joueur révèle le dernier trèfle au centre de la table. Ce joueur termine son tour normalement.

Dans ce cas, le vainqueur est le joueur à qui il reste le moins de cases libres sur son plateau. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante : MISE EN PLACE DE MICHAEL

Pour une prise de risque supplémentaire lors de la mise en place, utilisez cette règle.

Chacun pioche un trèfle et le place, face visible, sur l'une des quatre cases de la diagonale marquées d'un liseré doré, au choix.

Puis, tous les joueurs piochent un deuxième trèfle et le place sur l'une des 3 cases marquées d'un liseré doré restantes et ainsi de suite, jusqu'à ce que les quatre cases de la diagonale soient occupées.



Important : dans cette variante, une fois placé, un trèfle ne peut plus être déplacé ou échangé pendant la mise en place.

Variante : MODE TOURNOI

Dans cette variante, jouez autant de parties à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse tenir le rôle de « 1^{er} joueur ».

Dans ce cas, munissez-vous d'un papier et d'un crayon pour noter les points. Les points positifs et négatifs sont notés à la fin de chaque partie de la manière suivante : **le vainqueur marque 2 points ; tous les autres joueurs perdent 1 point par case libre sur leur plateau.**

Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de points à l'issue de toutes les parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Einfach SPIELEN

- * Des règles courtes
- * Pour commencer tout de suite
- * Pour combiner astucieusement

13

F

5 vor 12

You avez l'embarras du nombre

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Design : DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (notice)

Illustrations : W. Pepperle, de Ravensburger

Auteur : Michael Schacht · Rédaction : Stefan Brück

Contenu

4 planches de jeu
4 x 20 tuiles de 4 couleurs
(numérotées de 1 à 20)

Principe du jeu

Chaque joueur essaye de compléter le premier sa planche avec des tuiles Nombre. Mais pour cela, il doit veiller constamment à ce que les nombres dans chaque rangée et chaque colonne soient toujours classés dans l'ordre croissant.

Préparation du jeu

Les tuiles Nombre :

Une série complète de tuiles Nombre (de 1 à 20) de couleur est utilisé par joueur. (Durant la partie, les couleurs de ces tuiles n'ont ensuite plus aucune importance.) À moins de 4 joueurs, les séries non utilisées sont remises dans la boîte. Toutes les tuiles sont ensuite bien mélangées et empilées, face cachée, au centre de la table pour constituer la pioche.



9

10

Ravensburger

Chaque joueur reçoit une planche de jeu qu'il place devant lui, le « triangle bleu » en bas à droite. Chacun pioche ensuite une tuile Nombre et la place, *face visible*, sur l'une des quatre cases de la diagonale marquées d'un point, au choix. Puis, tous les joueurs piochent une deuxième tuile et la placent sur l'une des 3 cases marquées d'un point restantes, etc., jusqu'à ce que les quatre cases de la diagonale soient occupées. En les plaçant, les joueurs ne doivent bien sûr pas perdre de vue le but du jeu et donc placer un petit nombre plutôt en haut à gauche et un nombre élevé en bas à droite.



Exemple de position de départ

Important :

Une fois placée, une tuile ne peut plus être déplacée ou échangée pendant *la phase de préparation*.

(Au cours de la partie, les quatre cases marquées n'ont plus d'importance particulière.)

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur choisit *l'une* des deux actions suivantes :

A) Piocher une tuile cachée

Le joueur pioche une tuile face cachée au centre de la table. Il la place ensuite, *face visible*, sur sa planche (*voir « Règles de pose »*). S'il ne peut ou ne veut pas la placer, il la défausse, **face visible**, au centre de la table.

B) Récupérer une tuile visible

Le joueur ne pioche aucune tuile mais récupère **à la place** une des tuiles défaussées *face visible* au centre de la table et la place sur sa planche, en respectant les règles de pose. (*Bien sûr, cette option n'est possible que s'il y a au moins une tuile défaussée au centre de la table.*)

Règles de pose :

- Un joueur peut, soit placer une nouvelle tuile sur une **case libre** de sa planche, soit **l'échanger** contre une tuile déjà posée. La tuile échangée est alors défaussée, **face visible**, au centre de la table.
- Tous les nombres d'une rangée, de gauche à droite, ou d'une colonne, de haut en bas, doivent toujours être classés dans l'ordre croissant (les nombres sont libres). Chaque tuile doit donc correspondre à **toutes** les autres tuiles **de la même rangée et de la même colonne**.



Exemple :

Le joueur ne peut placer le « 13 » pioché que sur la case **1** ou l'échanger contre le « 12 » ou le « 15 ». Il choisit le coup le plus judicieux : l'échanger contre le « 12 » qu'il défausse ensuite au centre de la table.

Il ne peut pas placer son « 13 » ni sur la case **2** car il est supérieur au « 12 », ni sur la case **3** car il y a déjà un « 13 ». La case **4** ne convient pas non plus car le « 13 » est inférieur au « 15 » et au « 16 ».

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur place une tuile sur la dernière case libre de sa planche en respectant les règles. Celui-ci est déclaré vainqueur.

Il peut arriver que la partie s'arrête également si un joueur pioche la dernière tuile cachée et termine son tour normalement. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur à qui il reste le moins de cases libres sur sa planche.

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Alternative à la fin de la partie

Au début du jeu, il est possible de décider de jouer autant de parties à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse tenir le rôle de « 1^{er} joueur ».

Dans ce cas, les points positifs et négatifs sont notés à la fin de chaque partie de la manière suivante : le vainqueur marque 2 points ; tous les autres joueurs perdent 1 point par case libre sur leur planche. Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de points à l'issue de toutes les parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffatt
www.ravensburger.com