

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NUMΣRABIS

Un jeu de nombres astucieux de Jens Sattler



de 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans, Jeu Piatnik n° 608896,
© 2014 Piatnik, Vienne • imprimé en Autriche

Un jeu d'association et de calcul original ! – 9 et 13, 15 et 47, 33 et 49, qu'ont ces nombres en commun ? Retrouve les cartes qui donnent le bon résultat... Les dés sont aussi de la partie. Il faut un peu d'habileté en calcul mental et un bon sens de l'observation pour gagner. Un jeu captivant !

Contenu du jeu:

- 49 tuiles numérotées de 1 à 49
- 2 dés
- 1 planche d'étiquettes à coller
- 1 règle du jeu



But du jeu:

Le but du jeu est de trouver les tuiles donnant les bons résultats aux exercices de calcul proposés. Celui qui a gagné le plus de tuiles gagne la partie.

Préparation du jeu:

- Avant la première partie, il faut coller les étiquettes sur les dés et détacher les tuiles avec précaution.
- Toutes les tuiles portant les nombres sont mélangées et installées faces cachées sur la table pour former un rectangle de 7 sur 7.
- Les dés sont posés sur la table.



Déroulement du jeu:

Le joueur le plus âgé commence. Il lance les dés et obtient le mode de jeu et le défi qu'il devra résoudre.



Le mode de jeu (dé noir)

Solo

Jeu en Solo

Le joueur devra résoudre seul le défi en retournant 2 tuiles. S'il réussit, il prend les 2 tuiles et c'est au joueur suivant de lancer les dés. S'il ne trouve pas, les tuiles sont retournées et le joueur suivant essaie de trouver à son tour. Si ce joueur trouve, il prend les tuiles et relance les 2 dés. Si personne ne trouve, le premier joueur rejoue les dés pour un nouvel exercice.

All

Tous ensemble

Comme pour le mode Solo, le joueur essaie de résoudre le défi en tournant 2 tuiles. Qu'il réussisse ou pas, les tuiles restent découvertes et ne pourront pas être utilisées par les autres joueurs. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre tourne à son tour 2 tuiles. Tous les joueurs font de même. Le joueur qui gagne est celui qui a résolu l'exercice et qui a obtenu

pour N_1 N_2 $\Sigma > 60$ $\Sigma < 20$ $\frac{X}{5}$ le plus grand total,

pour $\Delta \leq 5$ la plus petite différence

Ce joueur prend ses 2 tuiles.



Les autres tuiles sont retournées à nouveau. Le joueur qui a gagné relance les dés. En cas d'égalité, toutes les cartes sont retournées et le joueur qui avait lancé les dés rejoue.

S'il ne reste pas assez de tuiles pour tous les joueurs, seuls les joueurs qui peuvent retourner des tuiles participent à ce tour.

3

Trio

Le joueur doit retourner 3 tuiles pour résoudre le défi. S'il réussit, il prend les 3 tuiles et c'est au joueur suivant de lancer les dés. S'il ne trouve pas, les tuiles sont retournées et le joueur suivant essaie de trouver à son tour. Si ce joueur trouve, il prend les tuiles et relance les 2 dés. Si personne ne trouve, le premier joueur rejoue les dés pour un nouvel exercice.

Attention: Pour toutes les manières de jouer, le joueur qui tire une tuile qui ne permet pas la résolution du défi ne peut pas retourner une deuxième tuile (ou une troisième dans la version Trio si la deuxième ne va pas).

Les exercices (dé blanc)

N_1

Impair – Les tuiles découvertes doivent avoir des nombres impairs.

N_2

Pair – Les tuiles découvertes doivent avoir des nombres pairs.

$\Sigma > 60$

Somme supérieure à 60 – La somme des tuiles découvertes doit être strictement supérieure à 60.

$\Sigma < 20$

Somme inférieure à 20 – La somme des tuiles découvertes doit être strictement inférieure à 20.

$\frac{X}{5}$

Divisible par 5 – Le total des nombres figurant sur les 2 tuiles découvertes doit être divisible par 5.

$\Delta \leq 5$

Différence inférieure à 5 – La différence entre les nombres figurant sur les cartes découvertes doit être inférieure ou égale à 5. Cet exercice est particulièrement difficile lorsqu'on joue en mode Trio.

Fin du jeu:

Le jeu se termine quand il reste une ou aucune tuile sur la table. Le joueur qui a gagné le plus de tuiles a gagné.



Attention ! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 36 mois.
Contient des petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement.
Document à conserver.

Si vous avez encore des questions ou des suggestions à propos de 'Numerabis', écrivez à:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, Autriche

www.piatnik.com