

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# YAMI

## Le jeu de YAMI se compose de :

- 4 plateaux de jeu
- 4 jeux de 32 cartes
- 4 cartes de définition des combinaisons (1 par joueur)
- 68 fiches blanches pour marquer
- 16 fiches noires pour annuler.

## Nombre de joueurs

à 2 joueurs, on utilise deux jeux de 32 cartes.

à 3 ou 4 joueurs, on utilise quatre jeux de 32 cartes.

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur dispose d'un tableau qu'il pose visiblement devant lui. Celui qui tire la plus forte carte est donneur. Il prend toutes les cartes, les bat soigneusement, fait couper par son voisin de droite et en distribue 5, une à une et faces cachées, à chacun.

Avec le solde, il constitue le **talon**, c'est-à-dire qu'il pose en paquet les cartes non distribuées, faces cachées.

Il retourne la première carte du talon et la pose à côté face visible. Cette carte constitue le 1<sup>er</sup> élément de la pile de **défausses** qui s'élaborera au fur et à mesure que les joueurs rejeteront une carte, face visible, de leur main.

En cours de partie, les joueurs puisent soit au talon soit à la pile des défausses.

## DEROULEMENT DU JEU

Avec les 5 cartes qu'il a en main, chaque joueur essaye de **réaliser le plus vite possible et dans n'importe quel ordre** :

- une combinaison parmi celles indiquées sur le bas du plateau de jeu (paire, brelan, carré... ) voir définition ci-après ou sur les cartes mémo, ou
- une série de 2, 3 ou 4 cartes de même valeur mais de couleurs différentes parmi celles indiquées sur la ligne du haut du plateau de jeu.
- À chaque tour de jeu, chaque joueur a la possibilité d'améliorer son jeu en échangeant une carte, soit au talon, soit à la pile de défausses. Il doit prendre la carte du dessus. Il faut toujours piocher avant que de rejeter. Ainsi peut-on remettre immédiatement au paquet la carte qui, après examen, ne convient pas.
- Pour abattre son jeu, il faut attendre son tour. Si on décide d'échanger une carte, on ne peut plus exposer à ce tour de jeu. Il faut attendre le tour suivant pour le faire.
- Dès qu'un joueur expose son jeu, il oblige les autres à le faire immédiatement.
- Quand les jeux sont abattus, on met une fiche blanche dans la case correspondant à ce qu'on a réussi à réaliser ou une fiche noire dans une case qu'on annule, (Voir plus de détails dans le paragraphe « marque et points ».)
- On ramasse toutes les cartes que l'on bat à nouveau et redistribue pour une nouvelle donne.

La partie se joue en 16 donnes. En d'autres termes, toutes les cartes sont battues et distribuées 16 fois.

## COMBINAISONS

La teneur et la valeur des combinaisons possibles sont les suivantes :

**La Paire** (5 points) : 2 cartes de même valeur (exemple : 2 huit, 2 valets)

**La Double Paire** (10 points) : deux fois deux cartes de même valeur.

**Le Brelan** (15 points) : 3 cartes de même valeur.

**Le Full** (20 points) : un Brelan plus une Paire.

**Le Carré** (25 points) : 4 cartes de même valeur.

**La Couleur** (30 points) : 5 cartes de même couleur, qui ne se suivent pas nécessairement.

**La Quinte** (35 points) : 5 cartes qui se suivent sans interruption, qui peuvent être de couleurs différentes.

**La Quinte Floche** (50 points) : 5 cartes de même couleur qui se suivent sans interruption.

On admet que, pour tirer les Quintes, l'As puisse remplacer le Six (qui n'existe pas dans le jeu de 32 cartes) devant le Sept. Exemple : As, Sept, Huit, Neuf, Dix.

## MARQUE ET POINTS

Le joueur qui abaisse son jeu oblige les adversaires à faire de même immédiatement.

S'il veut marquer dans les valeurs, il faut qu'il expose un brelan ou un carré.

S'il veut marquer dans les combinaisons, il faut qu'il expose l'une des combinaisons correspondantes à celles du tableau.

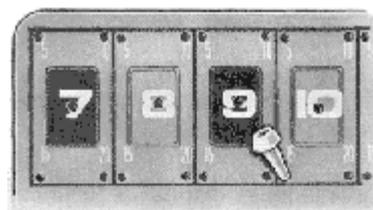
Quant aux adversaires, ils marquent selon leurs possibilités, même avec une seule carte dans une case libre des valeurs ou avec une combinaison quelconque dans une case libre des combinaisons.

Mais s'ils n'ont absolument rien à marquer, il faut qu'ils annulent une case libre de leur choix dans les valeurs ou les combinaisons (sauf les bonus). Quand une case est pointée, on ne peut plus y revenir.

## CASES DES VALEURS

Elles représentent dans le haut du tableau, les 8 valeurs d'un jeu de 32 cartes.

Chaque case rapporte 5, 10, 15 ou 20 points. Les points acquis dans ces cases permettent d'obtenir le bonus ; il est donc particulièrement intéressant de les viser.

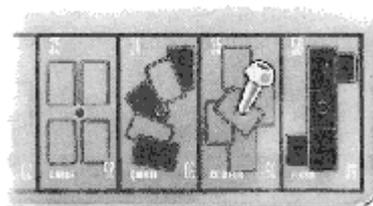


*Le joueur abat 3 dix (brelan). Il pointe une fiche blanche dans le trou marqué 15 et dans la case des 10 correspondant à 3 fois une carte de même valeur. Il ne pourra plus utiliser cette case. Les deux autres cartes de sa main (un roi et un as) ne marquent rien.*

## CASES DE COMBINAISONS

Ces cases représentent les 8 combinaisons du jeu.

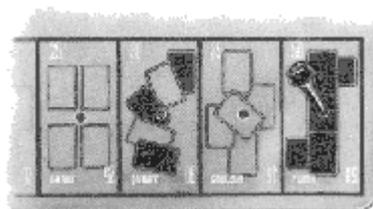
Pour en prendre les points, le joueur abat, ou expose, s'il doit suivre, la combinaison de cartes correspondante : paire, double paire, brelan, carré, couleur, quinte, quinte floche.



*Le joueur présente une couleur à Pique (5 piques) il la marque en pointant avec une fiche blanche dans la case correspondante qui lui rapporte 35 points.*

## ANNULATION D'UNE CASE

Faute de pouvoir marquer quand un joueur abaisse, l'adversaire doit annuler une case de son choix, en haut ou en bas du tableau. Cette case doit être absolument vierge de tout pointage. On ne pourra plus y revenir.

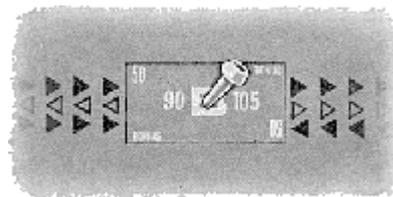


*Ici le joueur qui ne peut rien marquer sacrifie la quinte floche et l'annule avec une fiche noire.*

## CASE DE BONUS

Cette case est tributaire des points acquis ci- dessus : le joueur qui atteint le score de 90 points sur les valeurs marque automatiquement 50 points supplémentaires. Dans le cas où il n'y a que deux joueurs, il faut atteindre 105 points.

La case de bonus ne peut jamais être annulée par le joueur qui abaisse un jeu nul.



*Le joueur qui a totalisé 90 points dans les cases de valeur (ou 105 dans le cas d'un jeu à 2) marque 50 points supplémentaires et l'indique par l'intermédiaire d'une fiche blanche dans la case bonus.*

## FIN DE PARTIE

Quand les 16 données sont jouées, on totalise les points de chacun.

***Le vainqueur est celui qui présente le score le plus élevé.***

## CONSEILS ET PRÉCISIONS

- Il est souvent bon d'abattre le plus rapidement possible, du moins au début de la partie où les possibilités sont plus grandes. Ainsi force-t-on les adversaires qui temporisent à suivre avec un jeu sans grande valeur et parfois nul.
- Il n'y a pas d'ordre précis pour pointer ses cases pourvu qu'elles soient libres. On peut très bien commencer par la case des rois, continuer avec les sept, passer des valeurs aux combinaisons et inversement.
- Observez bien la marque des autres, vous obtiendrez de précieuses indications sur les combinaisons qu'ils n'ont pas pointées et vous éviterez ainsi d'abandonner à la défausse les cartes qu'ils convoitent.
- Dans le bas du tableau, la valeur hiérarchique des cartes n'intervient pas : ainsi le joueur qui abat une quinte mineure : Sept, Huit, Neuf, Dix, Valet par exemple, marque 30 points comme l'adversaire qui peut suivre avec une quinte majeure : Dix, Valet, Dame, Roi, As...
- On n'a pas le droit de former une combinaison quelconque avec plusieurs cartes semblables... 2 neuf de carreau... 3 rois de pique...
- Toute case pointée une fois ou annulée ne peut plus être reprise durant la partie.

Pour conserver toutes chances d'atteindre le bonus par les cases des valeurs, il faut quelque- fois sacrifier une case de combinaison pourtant riche en points. Quoi qu'il en soit, la position de vos adversaires à la marque doit vous guider dans votre choix.

# YAMI XXL

## Le jeu de YAMI XXL se compose de :

- 1 tableau de marque
- 4 jeux de 32 cartes
- 108 marqueurs : 18 de chacune des six couleurs

## Nombre de joueurs

à 2 joueurs, on utilise deux jeux de 32 cartes.

À 3, 4, 5 ou 6 joueurs, on utilise quatre jeux de 32 cartes.

## PRÉPARATION DU JEU

On dispose le tableau de marque au centre de la table.

Celui qui tire la plus forte carte est donneur. Il prend toutes les cartes, les bat soigneusement, fait couper par son voisin de droite et en distribue 5, une à une et faces cachées, à chacun.

Avec le solde, il constitue le **talon**, c'est-à-dire qu'il pose en paquet les cartes non distribuées, faces cachées.

Il retourne la première carte du talon et la pose à côté face visible. Cette carte constitue le 1<sup>er</sup> élément de la pile de **défausses** qui s'élabore au fur et à mesure que les joueurs rejettent une carte, face visible, de leur main.

En cours de partie, les joueurs puisent soit au talon soit à la pile des défausses.

## DEROULEMENT DU JEU

Avec les 5 cartes qu'il a en main, chaque joueur essaye de **réaliser le plus vite possible et dans n'importe quel ordre** :

- une combinaison parmi celles indiquées sur le bas du plateau de jeu (paire, brelan, carré... ) voir définition ci-après ou sur les cartes mémo, ou
- une série de 2, 3 ou 4 cartes de même valeur mais de couleurs différentes parmi celles indiquées sur la ligne du haut du plateau de jeu.
- À chaque tour de jeu, chaque joueur a la possibilité d'améliorer son jeu en échangeant une carte, soit au talon, soit à la pile de défausses. Il doit prendre la carte du dessus. Il faut toujours piocher avant que de rejeter. Ainsi peut-on remettre immédiatement au paquet la carte qui, après examen, ne convient pas.
- Pour abattre son jeu, il faut attendre son tour. Si on décide d'échanger une carte, on ne peut plus exposer à ce tour de jeu. Il faut attendre le tour suivant pour le faire.
- Dès qu'un joueur expose son jeu, il oblige les autres à le faire immédiatement.
- Quand les jeux sont abattus, on met une fiche blanche dans la case correspondant à ce qu'on a réussi à réaliser ou une fiche noire dans une case qu'on annule, (Voir plus de détails dans le paragraphe « marque et points ».)
- On ramasse toutes les cartes que l'on bat à nouveau et redistribue pour une nouvelle donne.

La partie se joue en 16 donnes. En d'autres termes, toutes les cartes sont battues et distribuées 16 fois.

## COMBINAISONS

La teneur et la valeur des combinaisons possibles sont les suivantes :

**La Paire** (5 points) : 2 cartes de même valeur (exemple : 2 huit, 2 valets)

**La Double Paire** (10 points) : deux fois deux cartes de même valeur.

**Le Brelan** (15 points) : 3 cartes de même valeur.

**Le Full** (20 points) : un Brelan plus une Paire.

**Le Carré** (25 points) : 4 cartes de même valeur.

**La Couleur** (30 points) : 5 cartes de même couleur, qui ne se suivent pas nécessairement.

**La Quinte** (35 points) : 5 cartes qui se suivent sans interruption, qui peuvent être de couleurs différentes.

**La Quinte Floche** (50 points) : 5 cartes de même couleur qui se suivent sans interruption.

On admet que, pour tirer les Quintes, l'As puisse remplacer le Six (qui n'existe pas dans le jeu de 32 cartes) devant le Sept. Exemple : As, Sept, Huit, Neuf, Dix.

## MARQUE ET POINTS

Le joueur qui abaisse son jeu oblige les adversaires à faire de même immédiatement.

- S'il veut marquer dans les valeurs, il faut qu'il expose un brelan ou un carré.
- S'il veut marquer dans les combinaisons, il faut qu'il expose l'une des combinaisons correspondantes à celles du tableau.
- **Attention : lorsque 5 ou 6 joueurs participent, le joueur qui expose doit montrer une combinaison qui rapporte au moins 20 points, soit un carré marquer dans les valeurs ou un full pour marquer dans les valeurs**

Quant aux adversaires, ils marquent selon leurs possibilités, même avec une seule carte dans une case libre des valeurs ou avec une combinaison quelconque dans une case libre des combinaisons.

Mais s'ils n'ont absolument rien à marquer, il faut qu'ils annulent une case libre de leur choix dans les valeurs ou les combinaisons (sauf les bonus). Quand une case est pointée, on ne peut plus y revenir.

## CASES DES VALEURS

Elles représentent dans le haut du tableau, les 8 valeurs d'un jeu de 32 cartes.

Chaque case rapporte 5, 10, 15 ou 20 points. Les points acquis dans ces cases permettent d'obtenir le bonus ; il est donc particulièrement intéressant de les viser.

5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
7	8	9	10	V	D	R	A						
15	20	15	20	15	20	15	20	15	20	15	20	15	20

*Le joueur abat 3 dix (brelan). Il place un de ses marqueurs sur la case « 15 » de la case des 10 correspondant à 3 fois une carte de même valeur. Il ne pourra plus utiliser cette case. Les deux autres cartes de sa main (un roi et un as) ne marquent rien.*

## CASES DE COMBINAISONS

Ces cases représentent les 8 combinaisons du jeu.

Pour en prendre les points, le joueur abat, ou expose, s'il doit suivre, la combinaison de cartes correspondante : paire, double paire, brelan, carré, couleur, quinte, quinte floche.

5	10	15	20	25	30	35	50
PAIRE	2 PAIRES	BRELAN	FULL	CARRÉ	QUINTE	COULEUR	FLUSH

*Le joueur présente une couleur à Pique (5 piques) il la marque en en plaçant un de ses marqueurs dans la case correspondante qui lui rapporte 35 points.*

## ANNULATION D'UNE CASE

Faute de pouvoir marquer quand un joueur abaisse, l'adversaire doit annuler une case de son choix, en haut ou en bas du tableau. Cette case doit être absolument vierge de tout pointage. On ne pourra plus y revenir.

5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
7	8	9	10	V	D	R	A						
15	20	15	20	15	20	15	20	15	20	15	20	15	20
★★>105 ★★/★★★>90 ★★/★★★/★★★>75 +50													
5	10	15	20	25	30	35	50						
PAIRE	2 PAIRES	BRELAN	FULL	CARRÉ	QUINTE	COULEUR	FLUSH						

*Ici le joueur a sacrifié les « 10 » et la quinte floche en posant un marqueur sur la figure annulée.*

## CASE DE BONUS

Cette case est tributaire des points acquis ci- dessus :

À 2 joueurs, il faut atteindre 105 points sur les valeurs

À 3 ou 4 joueurs, il faut atteindre 90 points sur les valeurs

À 5 ou 6 joueurs, il faut atteindre 75 points sur les valeurs

Dès qu'il atteint ou dépasse ce total, le joueur marque automatiquement 50 points supplémentaires, en plaçant un marqueur sur la case « +50 ».

La case de bonus ne peut jamais être annulée par le joueur qui abaisse un jeu nul.

★★>105 ★★/★★★>90 ★★/★★★/★★★>75 +50

## FIN DE PARTIE

Quand les 16 donnés sont jouées, on totalise les points de chacun sur la piste de score autour du tableau de marque.

***Le vainqueur est celui qui présente le score le plus élevé.***

## CONSEILS ET PRÉCISIONS

- Il est souvent bon d'abattre le plus rapidement possible, du moins au début de la partie où les possibilités sont plus grandes. Ainsi force-t-on les adversaires qui temporisent à suivre avec un jeu sans grande valeur et parfois nul.
- Il n'y a pas d'ordre précis pour marquer ses cases pourvu qu'elles soient libres. On peut très bien commencer par la case des rois, continuer avec les sept, passer des valeurs aux combinaisons et inversement.
- Observez bien la marque des autres, vous obtiendrez de précieuses indications sur les combinaisons qu'ils n'ont pas marquées et vous éviterez ainsi d'abandonner à la défausse les cartes qu'ils convoitent.
- Dans le bas du tableau, la valeur hiérarchique des cartes n'intervient pas : ainsi le joueur qui abat une quinte mineure : Sept, Huit, Neuf, Dix, Valet par exemple, marque 30 points comme l'adversaire qui peut suivre avec une quinte majeure : Dix, Valet, Dame, Roi, As...
- On n'a pas le droit de former une combinaison quelconque avec plusieurs cartes semblables... 2 neuf de carreau... 3 rois de pique...
- Toute case marquée une fois ou annulée ne peut plus être reprise durant la partie.

Pour conserver toutes chances d'atteindre le bonus par les cases des valeurs, il faut quelque- fois sacrifier une case de combinaison pourtant riche en points. Quoi qu'il en soit, la position de vos adversaires à la marque doit vous guider dans votre choix.

400	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100		
	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	110
380													
370	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>V</b>	<b>D</b>	<b>R</b>	<b>A</b>					120
360													
350	15	20	15	20	15	20	15	20	15	20	15	20	140
	<b>★★ &gt; 105   ★★ ★ / ★★ ★ ★ &gt; 90   ★★ ★ ★ ★ / ★★ ★ ★ ★ ★ &gt; 75   +50</b>											150	
340	5	10	15	20	25	30	35	50					160
330													
320	<b>PAIRE</b>	<b>2 PAIRES</b>	<b>BRELAN</b>	<b>FULL</b>	<b>CARRÉ</b>	<b>QUINTE</b>	<b>COULEUR</b>	<b>FLUSH</b>					170
310	300	290	280	270	260	250	240	230	220	210	200		180

**Contenu :**

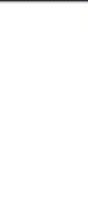
96 cartes numérotées de 1 à 6 en 4 couleurs différentes (il y a 4 exemplaires de chaque carte), tableaux de scores, 1 crayon.

**Principe du jeu :**

les joueurs tentent de réaliser l'une des 12 combinaisons de cartes possible afin de marquer les points correspondants; le vainqueur est celui qui totalise le plus de points après 12 manches.

**Les combinaisons :**

**Attention :** les cartes strictement identiques (même couleur et même valeur) ne sont pas valables pour créer une figure. Par exemple, deux 6 rouges et un 6 vert valent pour une paire, et non pas un Brelan; pour les séries, deux 4 rouges valent 4 points et non 8. (fig.5)

Série		Ensemble de 1, 2, 3 ou 4 cartes de couleurs distinctes et d'une même valeur ; une série vaut le cumul des points correspondants (ex. : un 2 vaut 2 pts, deux 4 de couleurs différentes valent 8 pts, trois 1 de couleurs différentes valent 3 pts, quatre 5 de couleurs différentes valent 20 pts...)
double paire		2 paires (une paire est constituée de 2 cartes de couleurs distinctes et de même valeur).
Brelan		3 cartes de couleurs distinctes et de même valeur.
Full		Combinaison d'une paire et d'un brelan.
Suite		5 cartes qui se suivent, pas forcément de la même couleur.
Carré		4 cartes de couleurs distinctes et de même valeur.
Couleur		5 cartes d'une même couleur et de valeurs distinctes.

**Préparation :**

Les tableaux de chacun doivent toujours être visibles des autres joueurs. Le donneur change à chaque manche et distribue 5 cartes à chacun. Les cartes restantes sont posées en tas, faces cachées, et forment la pioche.

### **Déroulement d'une manche :**

Le premier joueur est toujours celui qui est placé à la gauche du donneur. On joue à tour de rôle dans le sens horaire. Chacun tente de réaliser une des combinaisons du tableau qu'il lui reste encore à effectuer.

Le joueur dont c'est le tour a le choix entre trois options :

- soit prendre la carte supérieure de la pioche puis rejeter une carte de son jeu sur sa pile de défausse, devant lui, face visible (fig. 1) ; puis c'est au tour du joueur suivant ;
- soit prendre la carte supérieure de la défausse de n'importe quel autre joueur et rejeter une carte de son jeu sur sa pile de défausse, devant lui, face visible (fig. 2) ; puis c'est au tour du joueur suivant ;
- soit étaler ses cartes en annonçant la figure obtenue ; la manche s'arrête alors immédiatement et chacun note une de ses figures sur son tableau, ou barre une figure de son choix qu'il n'a pas encore réalisée.

Il faut toujours piocher avant de rejeter une carte de son jeu.

On ne peut pas piocher de cartes et abattre son jeu dans le même tour, il faut attendre le tour suivant.

Dès qu'un joueur abat ses cartes, il oblige les autres à le faire immédiatement : la manche est terminée.

Chacun note son résultat sur son tableau de score ou barre une figure s'il n'en a pas réalisé une qui lui convient. Il est obligatoire de marquer ou de barrer une figure différente à chaque manche. Il y a donc 12 manches en tout. Pour noter les séries, cochez le nombre approprié à votre résultat.

*Exemple : une carte 3 vert, une carte 3 rouge et une carte 3 jaune permettent de marquer 9 pts dans la case série 3 (fig. 3). Ce joueur pourrait aussi faire le choix de cocher la case Brelan.*

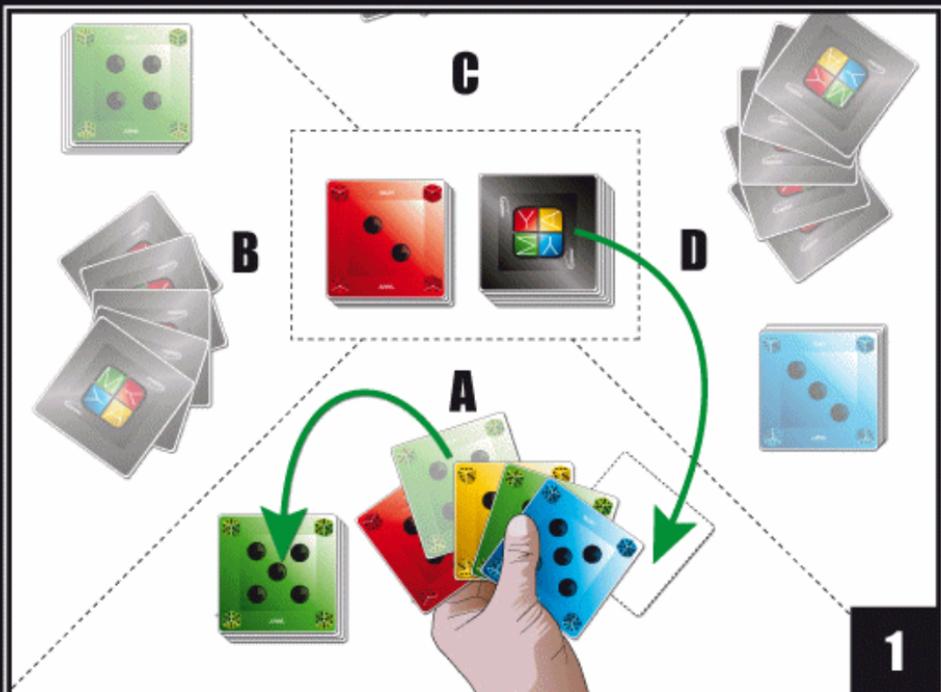
Une fois les scores notés, on ramasse toutes les cartes étalées et les défausses pour les placer en dessous de la pioche. Le joueur placé à gauche du précédent donneur devient donneur et distribue 5 cartes de la pioche à chacun pour une nouvelle manche.

### **Fin de partie :**

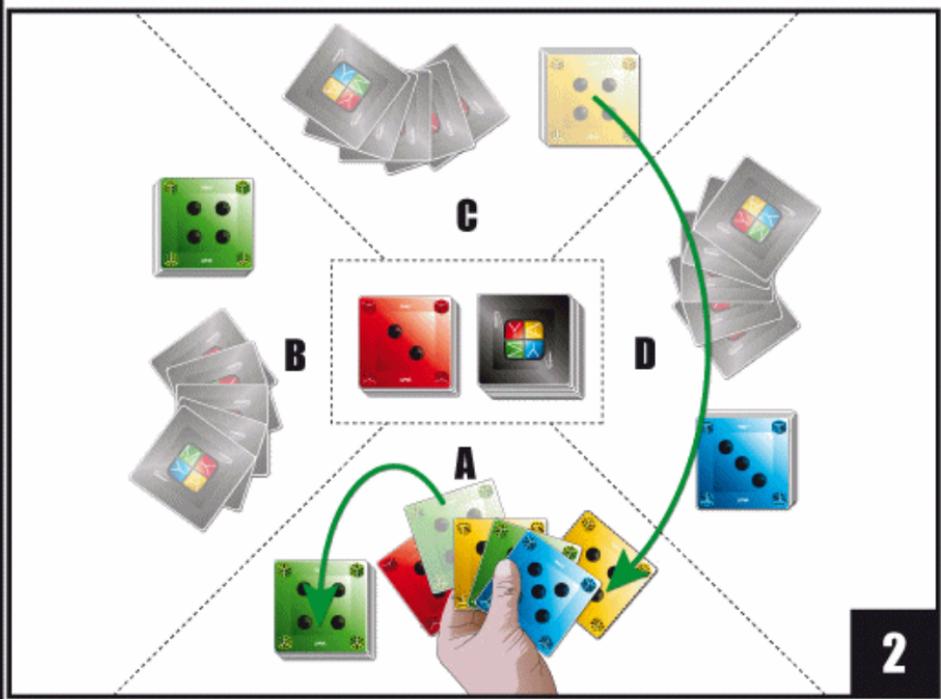
À l'issue des 12 manches, les joueurs comptent leurs points. Ceux qui atteignent 52 pts ou plus avec les séries (ligne de score supérieure) marquent un bonus de 40 points. On ajoute les points des séries et l'éventuel bonus aux points obtenus avec les figures de la ligne inférieure. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

*(fig. 4 : exemple de tableau de score en fin de partie et décompte des points : total ligne supérieure + bonus + total ligne inférieure = résultat total)*

**Durée d'une partie :** environ 30 minutes



1



2

	1	2	3	4		10
	2	4	6	8		20
	3	6	9	12		30
	4	8	12	16		
	5	10	15	20		
	6	12	18	24		

40 =

B =

A+B =

3

	1	2	3	4		10
	2	4	6	8		15
	3	6	9	12		<del>20 </del>
	4	8	12	16		<del>25 </del>
	5	10	15	20		30
	6	12	18	24		50

A = 63 > 52 → +40 = 103

B = 125

A+B = 228

3 + 2  
+ 12 + 8  
+ 20 + 18  
= 63

**+**  
BONUS  
(40pts)  
**+**

10 + 15  
+ 20 + 30  
+ 50  
= 125 pts

---

**TOTAL = 228 pts**

4



$$4 + 4 + 2 + 2$$



$$6 + 6 + 6$$



$$4 + 4 + 6 + 6 + 6$$



$$2 + 3 + 4 + 5 + 6$$

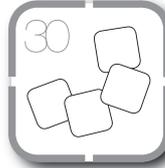
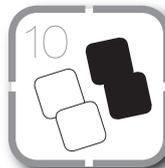


$$6 + 6 + 6 + 6$$



$$1 + 2 + 3 + 5 + 6$$

	1	2	3	4
	2	4	6	8
	3	6	9	12
	4	8	12	16
	5	10	15	20
	6	12	18	24

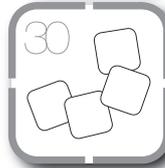


$$A = \quad >52 \rightarrow +40 =$$

$$B =$$

$$A+B =$$

	1	2	3	4
	2	4	6	8
	3	6	9	12
	4	8	12	16
	5	10	15	20
	6	12	18	24

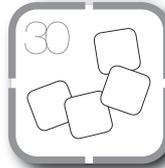
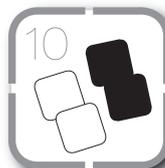


$$A = \quad >52 \rightarrow +40 =$$

$$B =$$

$$A+B =$$

	1	2	3	4
	2	4	6	8
	3	6	9	12
	4	8	12	16
	5	10	15	20
	6	12	18	24



$$A = \quad >52 \rightarrow +40 =$$

$$B =$$

$$A+B =$$