

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



1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

FOUMATH 2-4 joueurs

Le but du jeu

En lançant les dés, vous devez aligner trois pions horizontalement, verticalement ou diagonalement, sur trois cases chiffrées qui se touchent.
(La partie se joue en une ou plusieurs rondes)

Commencez à jouer en suivant les 5 étapes :

- 1) Choisissez chacun 4 pions d'une même couleur et déterminez celui qui commence.
- 2) Lancez les deux dés pour placer votre premier pion sur le damier. À chaque dé correspondent une rangée verticale et une rangée horizontale, indiquées par les triangles chiffrés. À l'intersection de ces deux rangées, vous placez votre pion sur le cercle chiffré qui correspond au résultat de la multiplication des dés *ou de la somme si vous jouez sur une planche d'additions.*
 - Si vous obtenez un 0, vous perdez votre tour.
 - Si vous lancez 2 dés identiques, vous doublez votre tour. Vous pouvez soit relancer les deux dés, soit en garder un et relancer l'autre.
 - Quand vous avez placé votre pion sur l'intersection, votre tour est fini.
 - Si les intersections sont occupées, le tour est perdu et c'est au prochain joueur de lancer les dés.
- 3) Pour placer son pion, le joueur suivant (à gauche) peut décider de lancer les deux dés, ou un seul dé en gardant un des chiffres tirés par le joueur précédent.
N'oubliez pas ce conseil : surveillez bien les dés lancés par le joueur précédent pour garder, à votre tour, celui qui vous avantage.
- 4) Quand vos 4 pions ont été placés sur la planche de jeu, vous devez obligatoirement, à votre tour, bouger l'un de ces pions pour le placer sur l'emplacement indiqué par les dés (à moins que ces intersections ne soient occupées).
- 5) Quand un joueur aligne trois de ses pions, sur trois cases qui se touchent (voir exemple), la partie est terminée pour les joueurs juniors.

Pour les joueurs avancés : à chaque ronde, le joueur gagnant marque le total des points indiqués sous ses trois pions. La partie est terminée quand un joueur totalise plus de 200 points.

Pour les joueurs experts : à chaque ronde, le joueur gagnant marque le total des points indiqués sous ses trois pions. L'autre ou les autres joueurs soustraient de leur pointage le plus grand chiffre indiqué sous l'un de leurs pions. Le pointage ne peut jamais être inférieur à 0. La partie est terminée quand un joueur totalise plus de 200 points. (Si le gagnant aligne 4 pions, il choisit les trois plus grands nombres.)