

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

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



Jeux de petit format unitaire et pratique. Spécialement recommandés pour le voyage ou comme petit cadeau original. Éléments de jeu pour la plupart en matière synthétique solide. Convient aussi à de petits cercles de joueurs.

Pour tous les jeux de cette série la victoire n'est pas laissée au hasard des dés mais revient à celui qui sait jouer avec tactique, tirer parti des situations inattendues et imaginer de nouvelles combinaisons.

Destinés à ceux pour qui réfléchir est un sport passionnant!

3×16

Jeu des nombres pour 1–4 personnes
Jeux de Ravensburg N. 602 5 302

Matériel de jeu: 192 plaquettes numérotées

Ce jeu des nombres original comptait déjà au tournant du siècle parmi les jeux de famille les plus populaires. Il a fait son apparition pour la première fois en 1894 comme «jeu de Ravensburg» sous le nom de «Nümmerchen» (petit numéro) ou alors «Dreisechzehn» (trois-seize).

Règle

De 3 files de numéros d'1 jusqu'à 16 on doit former 3 files principales nouvelles, chacune commençant par un 1 et en ordre numérique 1–16. Les numéros appelés par le chef du jeu sont relevés l'un après l'autre des files de numéros et, si on les peut pas utiliser tout de suite, on les dépose provisoirement dans des files dites «auxiliaires». L'art du jeu consiste surtout dans l'arrangement intelligent des files auxiliaires.

Préparation

On donne les plaquettes numérotées. Chaque joueur reçoit 48 plaquettes et exactement trois fois les numéros d'1 à 16. La couleur n'a pas d'importance.

Début du jeu

Les joueurs arrangent leurs plaquettes dans 3 files horizontales d'1 à 16 (fig. 1). Un joueur est nommé chef du jeu. Il met ses 48 plaquettes couvertes dans un cornet, il les batte bien, il les sort l'une après l'autre et appelle le numéro sorti.

Suite du jeu

Chaque joueur sort le numéro appelé d'une de ses files. Si par hasard il s'agit d'un 1, il peut immédiatement commencer par une des files nouvelles principales. Si, pourtant, il s'agit d'un autre numéro, celui-ci doit être provisoirement écarté dans une file auxiliaire.

Files auxiliaires

On peut former en total 5 files auxiliaires verticales de n'importe quelle longueur. Des espaces libres ne sont permises, c'est-à-dire, toutes les plaquettes doivent être placées directement l'une sous l'autre. Une fois que les plaquettes sont posées, elles ne peuvent pas être déplacées ou échangées à l'intérieur des files auxiliaires. L'ordre exacte numérique ne doit pas être forcément respecté. Pourtant, il est convenable de déposer les numéros élevés en haut et les numéros bas dessous et possiblement à la file, afin qu'au besoin l'on puisse sortir des files auxiliaires possiblement beaucoup de plaquettes en ordre numérique (fig. 2). L'art du jeu consiste à reconnaître tout de suite, quand le numéro est appelé, dans laquelle des 5 files auxiliaires il est mieux de le placer pour pouvoir le relever favorablement après pour former les files principales.

Les numéros des files auxiliaires ne peuvent être retirés que d'en bas l'un après l'autre. On ne peut pas relever des numéros du centre. Tous les numéros appelés doivent rester dans les files auxiliaires jusqu'à ce que le chef du jeu appelle un 1.

Files principales

Chacune des trois files principales nouvelles à former doit être commencée par un 1 (fig. 3). Les plaquettes doivent être écartées en ordre numérique, c'est-à-dire qu'on ne peut pas déposer un 3

s'il n'y a pas de 2. Si au cours du jeu on appelle un 1, on peut commencer à former une file principale. Si, par exemple, à la fin d'une file auxiliaire il y a un 2, celui-ci, si on l'a pas appelé, ne peut pas être placé après l'1 et puis un 3 etc. On peut relever des numéros de toutes les files auxiliaires jusqu'à ce qu'il n'y aura plus aucune convenable.

Fin du jeu

Celui qui a formé ses 3 files principales le premier, vainc le jeu. Si personne n'arrive à compléter ses files principales, le vainqueur est celui qui aura moins de plaquettes à écarter, quand le chef du jeu aura appelé le dernier numéro.

Solitaire

Le jeu peut être joué même par une seule personne. Celle-ci jouera au même temps le rôle du chef du jeu.

