

# LEO PFR

**MET  
NEDERLANDSE  
TEKST**

"ES" est au  
et de calcul, ce  
croisés aux ama-  
aire.

est simple : il s'agit de  
en additionnant les pions  
un ou plusieurs des nom-  
indiqués sur les cartes tirées  
hasard en début de partie. Sur le  
tapis de jeux, les combinaisons suc-  
cessives peuvent s'entrecroiser,  
chaque résultat étant obtenu à l'ho-  
rizontale ou à la verticale.



*Pour 2 à 4 joueurs.  
Age : à partir de  
7 ans.*

La conformité du présent  
produit aux normes françaises  
obligatoires est garantie  
par les Jeux Robert Laffont.



# LES CROISÉS

The crossword puzzle board features a grid of orange squares. The puzzle is partially filled with purple tiles containing numbers and symbols. On the left, there are three numbered tabs: 16 (yellow), 33 (blue), and 49 (red). On the right, there are two vertical tabs: the top one contains numbers 12, 11, 13, 12 and the bottom one contains 8, 9, 10, 5, 3, 3. The grid contains various numbers and symbols like stars and circles.

# LES CHIFFRES CROISÉS

*Nombre de joueurs : 2 à 4*

*Age : à partir de 7 ans*

- 1 - Au début de la partie, 3 nombres sont tirés au hasard avec une carte de chacune des couleurs : bleu, rouge et jaune. Ces cartes sont numérotées de 1 à 50.
- 2 - 6 jetons chiffrés sont tirés au hasard par chacun des joueurs, et placés sur les chevalets de chaque joueur.
- 3 - Il s'agit pour les joueurs d'utiliser leurs jetons chiffrés en les continuant avec un ou plusieurs des jetons déjà disposés sur le plateau, pour réaliser par addition, les nombres proposés au début de la partie, et indiqués sur les cartes de couleur.
- 4 - Après chaque coup joué, le joueur remplace les pions utilisés par un même nombre de pions pris dans la "pioche".
- 5 - Lorsqu'il y a croisement de plusieurs chiffres, verticalement et horizontalement, leur total doit toujours correspondre à l'un des trois nombres proposés par les cartes.
- 6 - Les cases marquées d'un rond rouge ou bleu donnent des bonifications lorsqu'elles sont utilisées :  
rond bleu : 10 points de plus,  
rond rouge : valeur de la combinaison doublée.  
Lorsque les 6 pions sont utilisés dans un même coup, on ajoute 10 points au total de la combinaison.
- 7 - Le nombre de points marqués à chaque coup se calcule en ajoutant à la combinaison réalisée : le nombre de jetons utilisés et les bonifications obtenues.
- 8 - La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons dans la pioche et que l'un des joueurs a joué tous ses jetons, ou bien que personne ne peut plus réaliser de nouvelles combinaisons.  
Les joueurs retranchent alors de leur total, la valeur des jetons qu'il leur reste.  
Le gagnant est celui qui a le total le plus élevé.