

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 ★★☆☆ modulaire 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**

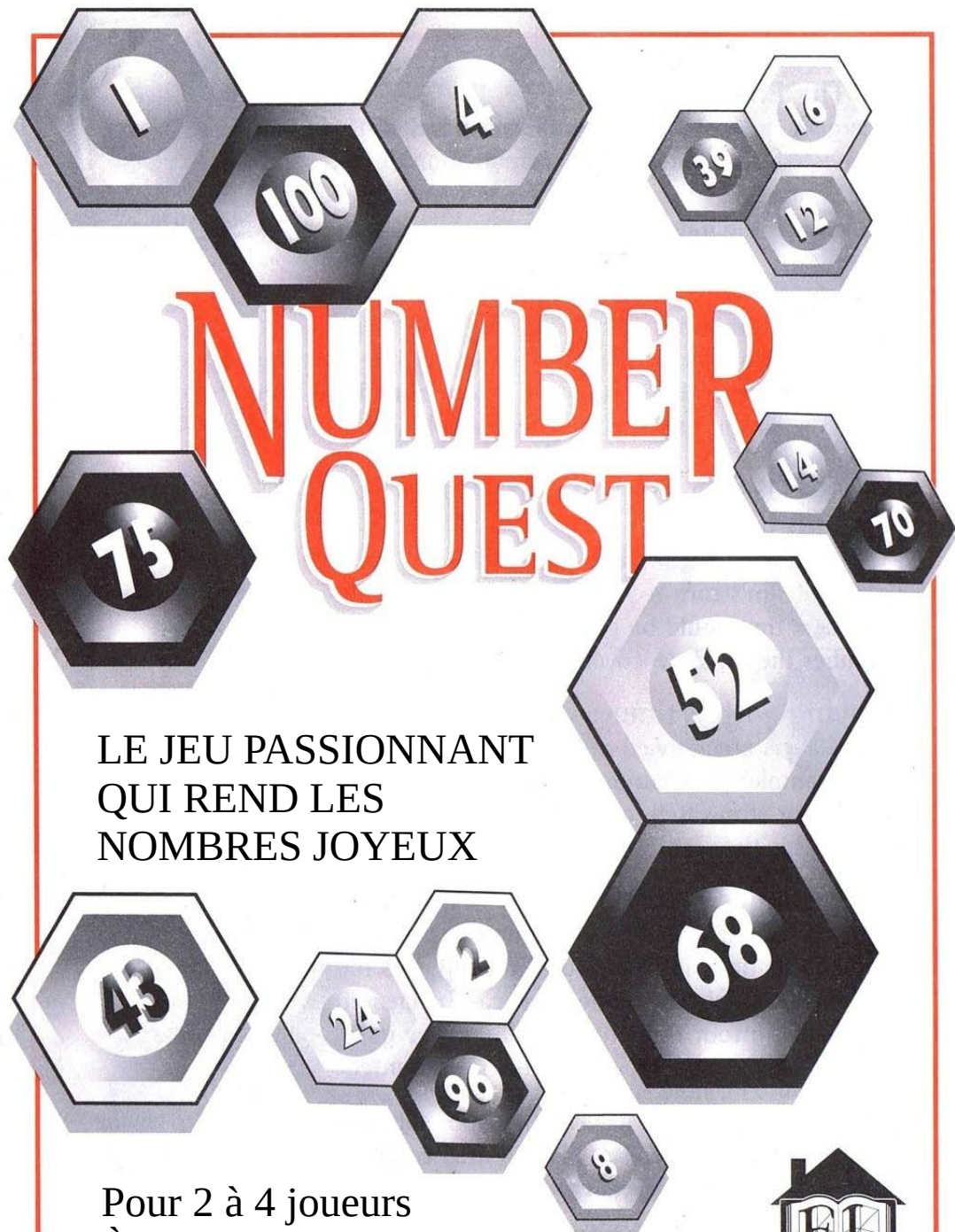
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





NUMBER QUEST

LE JEU PASSIONNANT
QUI REND LES
NOMBRES JOYEUX

Pour 2 à 4 joueurs
À partir de 7 ans



Contenu

Table de multiplication

NUMBER QUEST CHEAT CHART

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98			
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96					
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90							
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90								

200 jetons

Board



Argent

Les nombres premiers sont écrits en noir

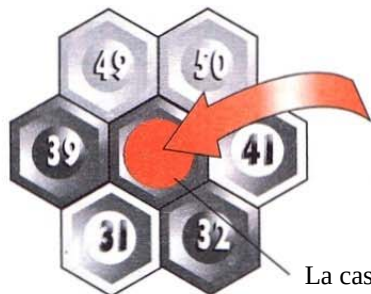
Codes de couleurs renvoyant les gains



Résumé de la règle

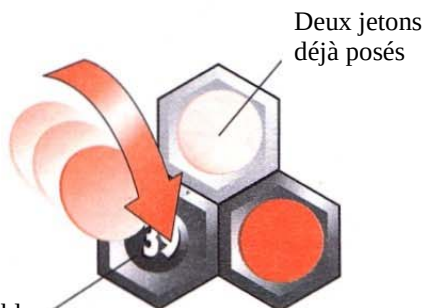
① Les joueurs, à tour de rôle, créent un nombre de 1 à 100 à partir du résultat des 4 dés. Par exemple :

$$\begin{array}{cccc} 6 & 4 & 3 & 1 \\ (6 + 4) \times (3 + 1) = 40 \end{array}$$



La case 40, jaune, rapporte 50 points.

② Quand un joueur crée un nombre, il le situe sur le tablier de jeu et le recouvre avec un de ses jetons pour gagner de l'argent. Plus le nombre est élevé, plus la récompense est forte.



Un Nubble

③ Les joueurs peuvent aussi gagner des bonus en réalisant un Nubble, c'est-à-dire en plaçant un jeton qui termine un triangle de jetons de n'importe quelle couleur.

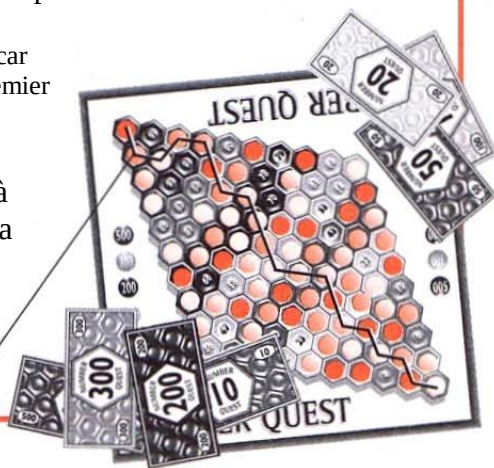


Un Double-Nubble, car 41 est un nombre premier

④ Pour marquer un Double-Nubble, il faut créer un Nubble sur une case de nombre premier.

⑤ La partie s'arrête quand une chaîne ininterrompue de jetons relie les cases 1 à 100. Le vainqueur est alors le joueur qui a gagné le plus d'argent. Exemple :

1 et 100 sont reliés par une chaîne de jetons, comme indiqué par la ligne noire



Jouer à Number Quest

Préparation

Les joueurs choisissent parmi eux un banquier qui tiendra les comptes tout en jouant.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les jetons correspondants : rouge, bleu, vert et jaune.



Chaque joueur lance un dé. Le plus fort commence. En cas d'égalité, on relance les dés. On joue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

① Créer un nombre

Le premier joueur lance les quatre dés. Il doit créer, à partir des résultats, un nombre de 1 à 100 utilisant la totalité des quatre nombres indiqués par les dés. On peut utiliser, comme on le souhaite, l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division.

Note :

Il n'est pas autorisé de former un nombre par juxtaposition. Par exemple, si un joueur tire 4, 4, 3 et 1, il ne peut pas former 64 en juxtaposant le 6 et le 4,

Le joueur peut utiliser un papier et un crayon s'il le souhaite. L'usage de calculatrice est interdit. On peut se référer à la table de multiplication jointe au jeu.

Si le joueur ne parvient à créer aucun nombre, il perd son tour.

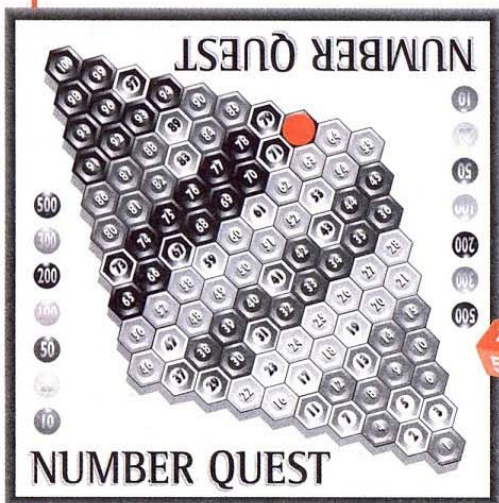
Quelques exemples de nombres créés à partir d'un même tirage : avec les nombres 6, 4, 3 et 1, un joueur peut créer plus de quarante nombres différents. En voici quatre :

$$6 + 4 + 3 + 1 = 14$$

$$6 \times 4 \times 3 \times 1 = 72$$

$$(6 \times 4) \times (3 + 1) = 96$$

$$(6 \div 3) \times (4 - 1) = 6$$



② Recouvrir la case

Quand le joueur a créé le nombre, il l'annonce et l'explique. Puis il situe ce nombre sur la tablier et place un de ses jetons sur la case correspondante.

Lorsque l'explication est erronée, le joueur perd son tour.

③ Gagner de l'argent

Après avoir posé son jeton, le joueur reçoit une récompense qui dépend de la couleur de la case recouverte. Le montant est indiqué sur le tableau ci-dessous.

Nombre créé	Zone de couleur	Gain
1 à 15	orange	10
16 à 28	turquoise	20
29 à 43	jaune	50
44 à 64	bleu	100
65 à 79	vert	200
80 à 90	violet	300
91 à 100	rouge	500

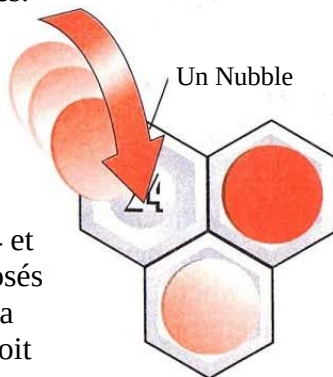
Bonus pour un Nubble

Dès que deux jetons ont été posés côte à côte, il existe une possibilité de bonus en réalisant un Nubble. Ceci consiste à poser un jeton qui complète un triangle avec deux jetons déjà posés.

Le joueur qui réalise un triangle et forme donc un Nubble déclare « Nubble » et gagne un bonus de 100. Ce montant s'ajoute à celui dû pour la case en fonction de sa couleur.

Par exemple, un joueur qui a créé le nombre 24 et qui complète un triangle avec les jetons déjà posés sur le 18 et le 25, gagne une prime de 20 pour la case turquoise, plus un bonus Nubble de 100, soit un total de 120.

Un joueur ne peut recevoir qu'une seule prime Nubble par tour.



Bonus pour un Double-Nubble

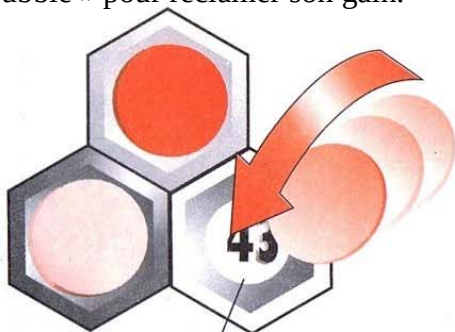
Les nombres premiers sont identifiés sur le tablier par une écriture en noir et une bordure blanche. Un nombre premier n'est divisible que par lui-même et 1 pour donner un résultat entier,

29 est un nombre premier



Si un joueur place un jeton sur un nombre premier tout en réalisant un triangle de jetons, il marque un Double-Nubble qui rapporte 200 points. Ce bonus s'ajoute au gain dû au joueur selon la valeur de la case couverte. Le joueur déclare « Double-Nubble » pour réclamer son gain.

Par exemple, un joueur qui crée le nombre premier 43 et crée un triangle en posant son jeton, gagne 50 points du fait de la case jaune, plus un Double-Nubble de 200 points pour un total de 250 points,



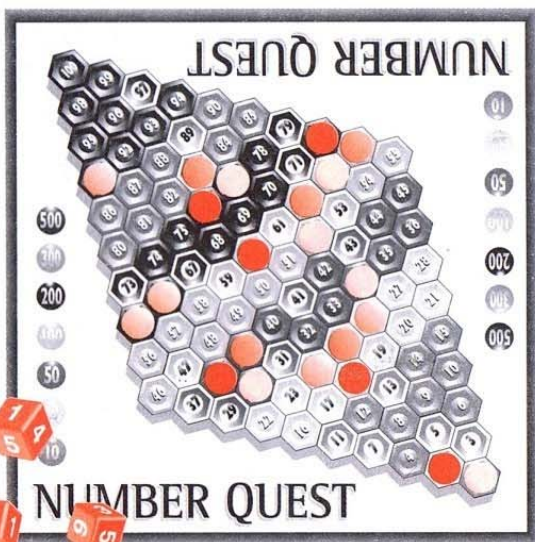
Un Double-Nubble

④ Tours suivants

C'est maintenant au joueur suivant de prendre son tour, et ainsi de suite en sens horaire,

Les joueurs peuvent recouvrir les cases de leur choix, sans avoir à respecter un ordre.

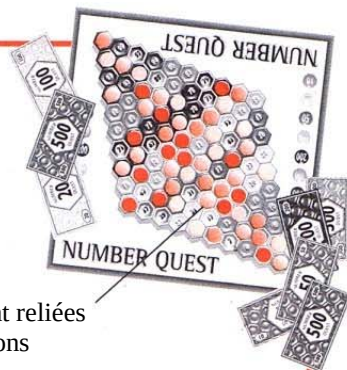
Chaque nombre ne peut, bien entendu, être recouvert qu'une seule fois.



⑤ Fin de la partie

La partie se termine lorsque les nombre 1 et 100 sont reliés par une chaîne ininterrompue de recouverts de jetons, de quelque couleur que ce soit. Le vainqueur est alors le joueur qui possède le plus d'argent.

Les cases 1 à 100 sont reliées par une chaîne de jetons



Vous pouvez aussi décider que la partie s'arrête :

- au bout de 30 minutes ;
- quand un joueur a occupé une case de chaque couleur ;
- si toutes les cases d'une couleur sont occupées ;
- Lorsque toutes les cases du tablier sont occupées.

Variantes

Jeu en équipes

Les joueurs se regroupent en équipes. Ils jettent ensemble les dés et cherchent ensemble la meilleure solution à chaque tour, Ils décident ensemble de la solution retenue.

Jeu minuté

Les joueurs disposent d'un temps limité pour trouver un nombre, par exemple de 30 secondes à 1 minute. Les adversaires tiennent le chronomètre ou le sablier. Si aucun nombre n'a été créé à la fin du temps imparti, le joueur perd son tour.

Pour les plus jeunes joueurs

Pour les plus jeunes joueurs, on peut se limiter aux additions et soustractions. On joue sur l'aire de jeu comprenant les nombres de 1 à 24, puisque 24 est le maximum réalisable avec des additions. La partie s'arrête quand les cases 1 et 24 sont reliées.

On peut aussi décider d'autoriser les quatre opérations en se limitant à 3 dés. L'aire de jeu est alors limitée aux 42 premiers nombre et la partie s'arrête quand les cases 1 et 42 sont reliées.

Traduction française par François Haffner

Number Quest invented by The Nubble Partnership Limited.

Copyright © 1997 Dorling Kindersley Limited, London. All rights reserved.

NUBBLE™ is a registered trade mark licensed to Dorling Kindersley Limited by The Nubble Partnership Limited (registered in the UK, UK patent 2304593, US patent applied for).



NUMBER QUEST



NUMBER QUEST

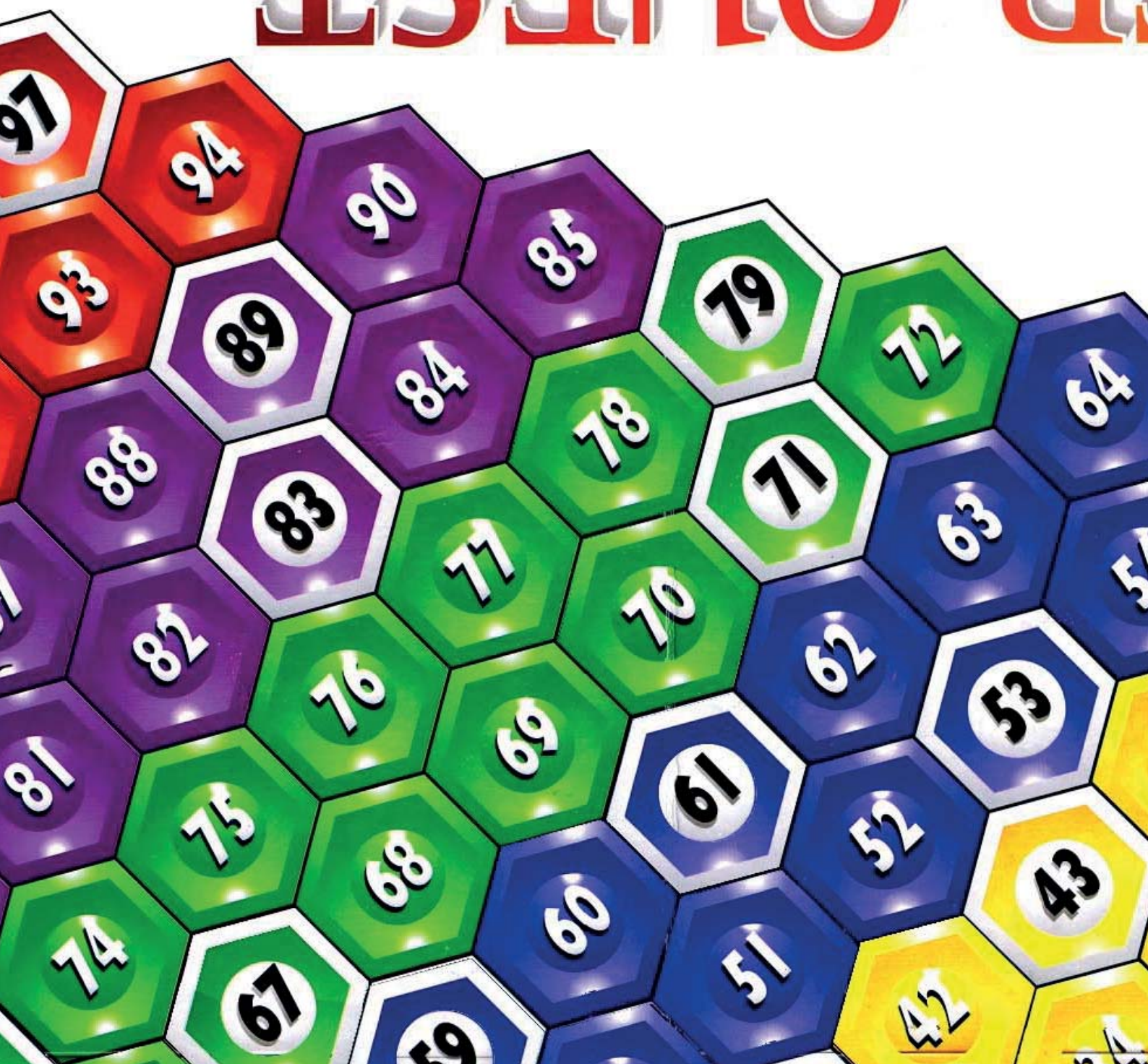




500

300

QUEST



NUMBER



300

200

100

50

20

10



NUMB



NUMBER QUEST



Copyright © 1997 Dorling Kindersley Ltd., London