

Règle du jeu nmbrs! édition blocks

Contenu et objectif de la boîte de jeu nmbrs! blocks

Nmbrs! se compose de 100 jetons carrés numérotés de 1 à 100 et de 4 jokers.

Nmbrs! se joue de 2 à 6 joueurs qui conviennent, avant de commencer, en combien de parties se déroulera le jeu.

Le but est de composer des séries de chiffres logiques que l'on dépose sur la table et d'être le premier à se débarrasser de tous ses jetons. Les autres joueurs reçoivent alors des points de pénalité en fonction du nombre de jetons qu'ils possèdent encore. Au terme du nombre de parties convenu, le joueur qui compte le moins de points de pénalité est déclaré vainqueur.

Les 6 règles du jeu de nmbrs!

1. Début du jeu.

Au début du jeu, versez tous les jetons dans le sac ou déposez-les à l'envers sur la table : c'est le sabot.

Pour débiter la première partie, tous les joueurs tirent un jeton dans le sabot; celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Lors des parties suivantes, c'est le vainqueur de la partie précédente qui joue en premier.

Au départ, tous les joueurs puisent 7 jetons dans le sabot (9 si vous ne jouez qu'à deux). Posez-les debout devant vous sur la table en les cachant à la vue des autres joueurs.

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Au début de votre tour : composition de séries.

Le but du jeu est d'essayer de former des séries de chiffres logiques.

Une série est toujours constituée d'au moins 3 jetons (cf. les exemples des illustrations 1 et 2).

Au début de chaque tour, commencez toujours par tirer 2 jetons dans le sabot.

Exception : ne prenez pas ces deux jetons si vous venez de vous approprier celui dont le joueur précédent s'est débarrassé + un jeton supplémentaire (règle 5).

Si vous pouvez composer des séries avec vos jetons, déposez-les sur la table.

3. Durant votre tour : compléter d'autres séries avec vos jetons.

Dès que vous avez déposé votre première série, vous pouvez aussi utiliser vos jetons pour en compléter d'autres qui se trouvent sur la table. Pour ce faire, vous avez 4 possibilités :

- Ajouter des jetons devant ou derrière une série - cf. l'illustration 5 : dans cet exemple, les jetons "4" ou "20" ont été ajoutés.

- Insérer des jetons dans une série existante - cf. l'illustration 4 : les jetons "65" et "75" ont été intercalés dans la série.
- Utiliser vos propres jetons pour créer une nouvelle série perpendiculairement à une série existante – cf. l'illustration 2 : dans cet exemple une nouvelle série est créée par l'ajout des jetons "28" et "32".
- Utiliser un jeton pour relier deux séries – cf. l'illustration 3 : le jeton "25" relie les deux séries existantes, ce qui permet ainsi de créer une nouvelle série.

4. Pendant votre tour : échange de jokers.

Si vous avez déposé une série, vous pouvez échanger les jokers présents sur la table. Supposons par exemple qu'un joker remplace le nombre "35" et que vous disposiez précisément du jeton "35". Dans ce cas, vous pouvez intervertir le jeton et le joker, en reprenant ce dernier dans votre jeu.

Vous devez toutefois réutiliser le joker échangé en déposant une série sur la table au cours du même tour : ce joker peut servir à former une nouvelle série ou à compléter une série existante.

5. Au terme de votre tour.

Une fois arrivé à la fin de votre tour, vous devez toujours choisir l'un de vos jetons pour vous en débarrasser.

Déposez le jeton sur la table, face visible, en citant le chiffre qu'il porte.

- Les joueurs qui veulent se l'approprier frappent le plus vite possible sur la table. Le premier joueur à avoir frappé peut prendre le jeton dans son jeu. Le participant qui s'adjuge le jeton doit aussi puiser un jeton supplémentaire dans le sabot.
- Si personne n'est intéressé par le jeton, il est retourné face contre la table et mis à l'écart, sans être mélangé au sabot.

C'est à présent au tour du joueur suivant de jouer (retour à la règle 2).

Votre dernier jeton : même si vous avez la possibilité de former suffisamment de séries pour déposer tous vos jetons sur la table, n'oubliez toutefois pas que vous devez malgré tout en conserver un pour pouvoir vous en débarrasser au terme de votre tour. Si vous réussissez, vous avez gagné ! Dans ce cas, passez à la règle 6.

6. La fin de la partie.

Lorsqu'un joueur s'est débarrassé de tous ses jetons, les autres participants décomptent ceux qu'ils ont encore en leur possession; un joker vaut 3 points qu'il faut ajouter au nombre total de points de pénalités du joueur. Entamez à présent une nouvelle partie en reprenant à la règle 1.

Lorsque toutes les parties sont terminées, c'est le joueur ayant le moins de points de pénalité qui est déclaré vainqueur !

Règle du jeu nmbrs! édition blocks

Réponses aux questions les plus fréquentes

- Les séries doivent toujours être composées de 3 jetons minimum, dans n'importe quelle direction.
- Vous pouvez utiliser le joker pour remplacer n'importe quel nombre entre 1 et 100.
- Vous pouvez utiliser un joker dans la première série que vous posez sur la table.
- Si vous n'avez pas encore déposé au moins une série sur la table, vous ne pouvez pas échanger de jokers.
- Vous pouvez utiliser vos jetons pour compléter les séries des autres joueurs.
- Vous ne rechargez pas votre réserve de jetons lorsque vous avez déposé une série sur la table ou que vous avez complété d'autres séries; le but du jeu est en effet de vous débarrasser le plus vite possible de tous vos jetons.
- En vertu de la règle 5, vous devez également vous débarrasser d'un jeton y compris si vous passez votre tour sans avoir pu déposer le moindre jeton.

Quelles sont les séries autorisées ?

Les séries valables sont celles dont la différence entre la valeur respective de deux jetons consécutifs est reproduite à l'identique, par exemple 30 – 40 – 50 ou 47 – 67 – 87. D'autres exemples de séries valables sont illustrés par les figures 1 à 6.

Les sommes ne sont pas autorisées : il est par exemple interdit de déposer la série 13 – 17 – 30 ($13 + 17 = 30$).

Les joueurs peuvent convenir entre eux des séries admises en fonction du niveau de calcul qu'ils maîtrisent. Vous pouvez par exemple accepter des séries composées de nombres portés au carré, de nombres premiers, etc.

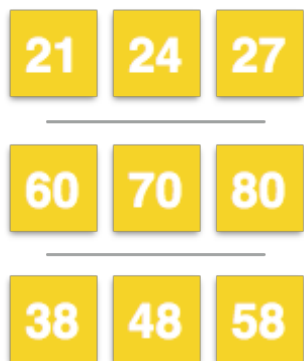


Figure 1. Séries valables



Figure 2: Ajout perpendiculaire

Version simplifiée pour les enfants : jetons de 1 à 50

La version simplifiée de nmbrs! peut être jouée par des enfants qui ne savent pas encore compter correctement jusque 100. Les règles diffèrent quelque peu :

- Le jeu est limité aux jetons 1 à 50 et aux 4 jokers.
- Chaque joueur reçoit 5 jetons au début du jeu.
- Vous pouvez compléter des séries déjà posées sur la table et échanger les jokers à tout moment, même si vous n'avez pas encore déposé votre première série.
- Règle 5 : les enfants les plus jeunes, par ordre d'âge, ont la priorité pour voir s'ils veulent prendre le jeton dont le joueur précédent s'est débarrassé.
- Règle 5 : le dernier jeton peut être simplement ajouté à une série déposée sur la table.
- Règle 6 : les points de pénalité ne sont pas comptabilisés; chaque partie couronne donc un vainqueur.

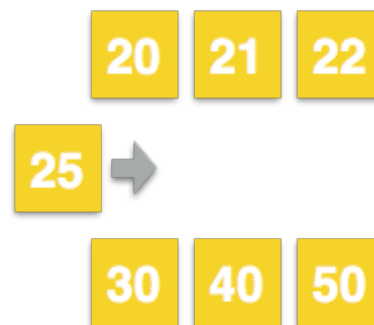


Figure 3. Relier des séries

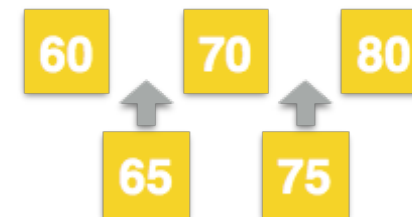


Figure 4. Insérer



Figure 5. Ajout