



# Règles du jeu nmbrs!

## RÈGLES DE BASE

- Nmbrs! se compose de 104 cartes de couleur rouge, verte, bleue et orange: 100 cartes numérotées de 1 à 100 + 4 jokers (illustration 1). Un joker peut remplacer n'importe quel numéro de 1 à 100.
- Chaque carte vaut 1, 2 ou 3 points suivant la difficulté de la carte. La valeur est indiquée sur chaque carte dans un cercle (cf. illustration 2). Les jokers valent 0 point.
- Nmbrs! se joue de 2 à 8 joueurs. Tous les joueurs démarrent avec 50 points.
- Le jeu se joue en une ou plusieurs parties. Au début d'une partie, mélangez les cartes et donnez-en 7 à chaque joueur (9 si vous jouez à deux).
- Mettez les cartes restantes au milieu: le tas fermé. Retournez la carte du dessus: le tas ouvert.
- Jouez chacun à votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au début de votre tour, prenez une carte du tas ouvert ou du tas fermé. Si, au début de votre tour, vous ne voulez pas la carte du tas ouvert, les joueurs qui vous suivent (dans le sens des aiguilles d'une montre) peuvent décider s'ils souhaitent cette carte. Le joueur qui veut la carte, doit également prendre une carte du tas fermé. Ensuite, le joueur dont c'était le tour doit prendre une carte: il choisit s'il veut prendre la nouvelle carte supérieure du tas ouvert ou celle du tas fermé.
- Avec les cartes que vous avez en mains, vous devez essayer de former des suites logiques. Une série se compose toujours de 3 cartes minimum. Si vous avez une telle série, vous pouvez la mettre sur la table. Exemples de séries valables: cf. illustration 3.
- Lorsque vous avez formé une série, vous pouvez compléter les séries qui se trouvent déjà sur la table, même celles des autres joueurs. Vous pouvez ajouter des cartes à des séries (cf. illustration 4) ou insérer des cartes (cf. illustration 5). Vous pouvez également former une nouvelle série perpendiculaire à une série existante (cf. illustration 6) ou lier des séries (cf. illustration 7). Les séries doivent toujours se composer de 3 cartes minimum dans tous les sens.
- Si vous avez mis une série ou ajouté des cartes à une série existante, comptez les points des cartes que vous avez mises et ajoutez le score à votre total de points. Les cartes qui se trouvaient déjà sur la table ne sont pas comptabilisées dans le score!
- Si vous formez une série avec des cartes de la même couleur ou de couleurs différentes, les points comptent double. Cela vaut également pour les cartes que ajoutez à des séries existantes.
- Vous pouvez échanger un joker qui se trouve sur la table avec la carte adéquate lorsque vous l'avez. Vous n'avez pas de points dans ce cas. Vous devez replacer ce joker dans une série lors de ce même tour.

- Après avoir formé une série ou complété une série existante, vous ne repêchez pas de carte. A la fin de votre tour, vous devez toujours mettre une carte sur le tas ouvert. Même si vous pouvez mettre toutes vos cartes, vous devez toujours mettre votre dernière carte sur le tas ouvert.
- Le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne la partie. Les autres joueurs déduisent le total des points des cartes qu'il leur reste de leur score.
- Le premier joueur qui obtient 100 points ou plus est le vainqueur. Si deux ou plusieurs joueurs ont 100 points, c'est celui qui a le plus de points qui gagne. Si aucun joueur n'a 100 points, rejouez une partie (à partir de la règle 4).

## RÈGLES POUR JOUEURS AVERTIS

Pour les joueurs avertis, d'autres règles sont d'application pour la validité des séries.

- Une série valable doit commencer par "0" si vous comptez la série à rebours. La série 10-20-30 (cf. illustration 3) en est un exemple: si vous la "retournez", cela donne 30-20-10-0. Toutes les tables de multiplication répondent à cette règle: cf. illustrations 3 à 7. La série 14-20-26 de l'illustration 3 n'est donc pas valable: cette série donne "2" si vous la retournez (26-20-14-8-2).
- Une série valable peut également commencer par "1" si vous la "retournez". L'illustration 8 vous donne des exemples de séries commençant par "1", comme 11-16-21 par exemple, qui si vous la "retournez" donne 21-16-11-6-1. La série des nombres impairs (1-3-5-7-...) est également un exemple de série répondant à cette règle. La série 14-20-26 (cf. illustration 3) ne répond pas à cette règle et n'est donc pas valable.

## VERSION SIMPLE DE NMBRS!

La version simple de nmbrs! peut être utilisée par les jeunes joueurs qui commencent à apprendre les tables de multiplication et qui ne savent pas encore bien compter jusque 100. En partant des règles 1-15, les règles suivantes sont d'application:

- Vous jouez avec les cartes 1 à 50 et avec les 4 jokers.
- Vous ne démarrez pas à 50 points (cf. règle 3), mais à 20 points.
- Chaque joueur reçoit non pas 7 (règle 4), mais 5 cartes (7 cartes si vous jouez à deux).
- Pour déterminer votre score, vous ne comptez pas les points des cartes (cf. règle 10), mais le nombre de cartes que vous avez mises. Les cartes de même couleur ou de couleurs différentes (cf. règle 11) comptent toujours double.
- Vous n'êtes pas obligé de mettre votre dernière carte sur le tas ouvert (cf. règle 13).

Pour une description plus détaillée des règles de nmbrs!, surfez sur [www.nmbrs.info](http://www.nmbrs.info)  
For rules in other languages: see our website [www.nmbrs.info](http://www.nmbrs.info)

illustration 1: joker



illustration 2: la valeur des cartes

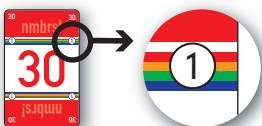


illustration 4: ajouter



illustration 5: insérer



illustration 3: séries valables



illustration 6: mettre perpendiculairement

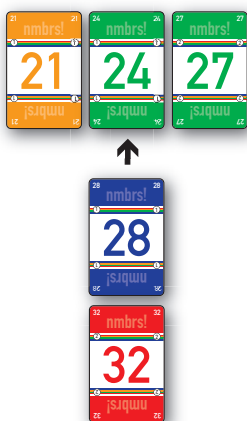


illustration 7: lier des séries



illustration 8: séries valables B

