

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Combinombres

Jeu de calcul de 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans. Constitué de 60 petites cartes, de 15 grandes, et d'une « carte-cache » échançrée d'un quart.

Règle du jeu

Répartir en nombre égal toutes les petites cartes. Le premier joueur de votre choix est dit donneur, et se munit d'une grande carte prise dans la boîte et de la carte-cache. Cette dernière, placée sur la grande, découvrira au hasard le nombre à calculer, compris entre 9 et 120. La carte-cache peut faire découvrir des nombres rouges ou noirs. (Une grande carte comporte huit nombres et peut donc servir plusieurs tours). La couleur du nombre déterminera, pour les joueurs, la manière d'obtenir la valeur de ce nombre.

Nombre supérieur à 60 de couleur NOIRE

Tous les joueurs sont en compétition pour obtenir la valeur du nombre à trouver, en additionnant et/ou soustrayant, en utilisant qu'un seul nombre par carte, avec 4 cartes maximum.

Nombre inférieur à 61 de couleur ROUGE

Seul le joueur donneur a la possibilité supplémentaire d'obtenir la valeur du nombre découvert, en additionnant et/ou soustrayant 4 cartes maximum. Les autres joueurs ne peuvent trouver le nombre requis qu'en une seule carte. Si une combinaison de plusieurs cartes est annoncée par un autre joueur que le donneur, le fautif reprend ses cartes, et en gage, récupère en plus une carte de chaque joueur.

Le premier qui annonce sa solution, stoppe les autres joueurs. Si la combinaison de cartes s'avère exacte, il s'en sépare pour créer un pot commun. Si une erreur dans la combinaison est constatée, le joueur ne se sépare pas de ses cartes, et en gage, récupère une carte supplémentaire de chaque joueur. À chaque nombre trouvé, le joueur suivant devient donneur et découvre alors un nouveau nombre.

Fin de partie

Le, ou les Joueurs, n' ayant plus qu'une, deux ou trois cartes, ont alors la possibilité, même pour les nombres rouges, de calculer en utilisant la totalité des nombres inscrits sur leur(s) carte(s), au recto et au verso.

Toutefois, si aucune combinaison n'est trouvée, chaque joueur récupère dans le pot commun une carte au hasard et le donneur suivant propose un nouveau nombre.

Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes !