

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

**ESCALE À JEUX**



1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

FOUMATH 2-4 joueurs

Le but du jeu

En lançant les dés, vous devez aligner trois pions horizontalement, verticalement ou diagonalement, sur trois cases chiffrées qui se touchent.
(La partie se joue en une ou plusieurs rondes)

Commencez à jouer en suivant les 5 étapes :

- 1) Choisissez chacun 4 pions d'une même couleur et déterminez celui qui commence.
- 2) Lancez les deux dés pour placer votre premier pion sur le damier. À chaque dé correspondent une rangée verticale et une rangée horizontale, indiquées par les triangles chiffrés. À l'intersection de ces deux rangées, vous placez votre pion sur le cercle chiffré qui correspond au résultat de la multiplication des dés *ou de la somme si vous jouez sur une planche d'additions.*
 - Si vous obtenez un 0, vous perdez votre tour.
 - Si vous lancez 2 dés identiques, vous doublez votre tour. Vous pouvez soit relancer les deux dés, soit en garder un et relancer l'autre.
 - Quand vous avez placé votre pion sur l'intersection, votre tour est fini.
 - Si les intersections sont occupées, le tour est perdu et c'est au prochain joueur de lancer les dés.
- 3) Pour placer son pion, le joueur suivant (à gauche) peut décider de lancer les deux dés, ou un seul dé en gardant un des chiffres tirés par le joueur précédent.
N'oubliez pas ce conseil : surveillez bien les dés lancés par le joueur précédent pour garder, à votre tour, celui qui vous avantage.
- 4) Quand vos 4 pions ont été placés sur la planche de jeu, vous devez obligatoirement, à votre tour, bouger l'un de ces pions pour le placer sur l'emplacement indiqué par les dés (à moins que ces intersections ne soient occupées).
- 5) Quand un joueur aligne trois de ses pions, sur trois cases qui se touchent (voir exemple), la partie est terminée pour les joueurs juniors.
Pour les joueurs avancés : à chaque ronde, le joueur gagnant marque le total des points indiqués sous ses trois pions. La partie est terminée quand un joueur totalise plus de 200 points.
Pour les joueurs experts : à chaque ronde, le joueur gagnant marque le total des points indiqués sous ses trois pions. L'autre ou les autres joueurs soustraient de leur pointage le plus grand chiffre indiqué sous l'un de leurs pions. Le pointage ne peut jamais être inférieur à 0. La partie est terminée quand un joueur totalise plus de 200 points. (Si le gagnant aligne 4 pions, il choisit les trois plus grands nombres.)