

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**



Numération

NUMERATION

joueurs : 2

matériel : papier quadrillé et crayons.

but du jeu : bloquer son adversaire et marquer ainsi le maximum de points.

préparation : pour chaque manche, on dessine une grille de 5 x 5 cases.

le jeu : chaque joueur à son tour écrit un nombre dans une case vide. Les nombres sont écrits dans leur ordre naturel. Le premier joueur place le 1 où il veut, puis le second joueur place le 2, puis le premier le 3, etc.

Après le premier coup, un nombre doit être placé sur une case de la même ligne verticale ou horizontale que le nombre précédent et sans qu'il y ait, entre la dernière case jouée et la nouvelle, une case déjà remplie.

fin d'une manche: le joueur qui écrit le dernier nombre possible, son adversaire ne pouvant plus continuer en respectant les règles, marque un nombre de points égal à ce dernier nombre marqué.

abandon : au lieu de jouer son coup, un joueur peut déclarer "abandon". Son adversaire marque alors en points le nombre qu'il vient d'inscrire.

Le jeu se joue en plusieurs manches. Celui qui a perdu une manche, commence la suivante.

fin du jeu : le vainqueur est celui qui le premier atteint un total fixé à l'avance (50 par exemple) ou qui gagne un nombre donné de manches.

variante : à chaque nouvelle manche, au lieu de reprendre la série des nombres à partir de 1, le perdant de la manche précédente commence la nouvelle avec le nombre qui suit le dernier marqué. Quand on atteint 25, le joueur suivant inscrit 1 et on recommence la série.

4	5		11	3
	6	1	12	2
			13	14
	7	9	10	8

Diagramme 1 : 1^{re} manche : rouge gagne et marque 14 points

2	4	3	1	
		24	25	
15	5		6	16
19	18			17
20	21	23		22

Diagramme 2 : 2^e manche (selon la variante): après 6 (noir), rouge abandonne. Noir marque 6 points.



