Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

FOGGLE®

1 à 8 joueurs (et plus...)

FOGGLE est un jeu d'observation et de rapidité d'esprit. Il se joue seul ou à plusieurs. Il propose plusieurs variantes. Nous incitons les débutants à commencer par la première qui leur permet de se familiariser avec les chiffres avant de "jongler" avec les nombres et les opérations plus compliquées.

Quelle que soit la variante choisie, le sablier détermine le temps imparti pour trouver la ou les solutions imposées.

MATÉRIEL

1 piste avec couvercle (shaker).
1 sablier.
16 dés chiffrés.

PRELIMINAIRES

Prenez chacun une feuille de papier et un crayon.

Désignez un joueur qui commence le jeu et contrôle les résultats. (Ce sera ensuite au joueur placé à sa gauche de tenir le rôle de meneur de jeu et ainsi de suite).

JEU

NOMBRE UNIQUE (Premier jeu)

Le meneur de jeu sort d'abord un nombre de 2 chiffres.

Pour l'obtenir, il lance deux fois un dé pris au hasard : la première fois, il obtient le chiffre des dizaines, la seconde fois, celui des unités.

Par exemple : **24** que chacun note soigneusement.

Il remet ce dé avec les autres dans le shaker qu'il secoue et pose. Il en enlève le couvercle : les faces supérieures des 16 dés logés dans les alvéoles présentent les 16 chiffres utilisables dans le coup.

Exemples

Nombre imposé : ***24***

La grille suivante sera la même pour tous les jeux.

8	5	3	4
3	1	2	5
6	4	9	8
2	6	0	7

Chacun a 3 minutes (temps du sablier) pour relever et noter les combinaisons de 3 chiffres qui permettent de réaliser le nombre imposé.

(Important : les 3 chiffres utilisés doivent se toucher par les côtés ou par les angles).

Au top final, il donne sa feuille au meneur de jeu qui fait le compte des réponses.

Le shaker passe au joueur suivant qui devient meneur de jeu et organise une autre manche avec un nouveau nombre imposé et une nouvelle grille.

NOMBRE UNIQUE (Deuxième jeu)

Cette variante est un peu plus difficile ; encore permet-elle parfois d'obtenir de meilleurs résultats globaux. Les joueurs s'apercevront qu'avec un chiffre de plus ils peuvent "débloquer" souvent une opération.

Elle se joue sur 3 opérations. Il faut donc chaque fois utiliser 4 chiffres se touchant par les côtés ou par les angles.

Dans notre exemple, nous utilisons les mêmes données que précédemment.

NOMBRE UNIQUE (Troisième jeu)

Dans cette variante, le nombre imposé est de 3 chiffres (452 par exemple) tiré de la même façon que précédemment.
Le calcul se fait avec 6 chiffres au maximum se touchant par les côtés ou par les angles. Il peut se faire avec moins d'opérations si l'utilisation des chiffres le permet.

CALCULATOR

Le but du jeu est de réaliser avec 3 ou 4 chiffres (se touchant par les côtés ou par les angles) des nombres conformes à ceux donnés préalablement par les joueurs.

Chacun tire donc un nombre à deux chiffres (ou à 3 chiffres pour les champions) avec le dé lancé deux ou trois fois de suite.

Quelques solutions :

(6 × 4) + 0 = 24
3 × 4 × 2 = 24
(1 + 2) × 8 = 24
(6 − 3) × 8 = 24
(5 + 1) × 4 = 24
(3 + 1) × 6 = 24

etc.

Quelques solutions :

8 × 5 × 2 + 9 = 24
4 − 3 = 1 + 2 = 3 × 8 = 24
3 × 5 = 15 + 8 + 1 = 24
6 × 9 = 54 : 2 = 27 : 3 = 24

etc.

Quelques solutions :

8 × 5 = 40
2 + 9 = 11
40 × 11 = 440
6 × 2 = 12
12 × 440 = 452

5 × 9 = 45
4 × 6 = 10
45 × 10 = 450 + 2 = 452

Quelques solutions :

(73) 1 + 9 = 10 × 8 = 80 + 7 = 73
(64) 7 − 0 = 7 × 9 = 63 + 1 = 64
(30) 5 × 3 = 8 × 4 = 32 − 2 = 30
(61) 0 + 7 = 7 × 8 = 56 + 5 = 61

Il communique ce nombre à ses adversaires qui l'enregistrent.

(Si l'on joue à 5 par exemple, chacun doit s'efforcer de réaliser les 5 nombres imposés et de noter, le plus rapidement possible, les facteurs et les opérations qui l'ont amené à obtenir ces résultats).

Quand les nombres sont tirés, le meneur de jeu remet le dé avec les autres et, après avoir secoué le shaker, présente le plateau des chiffres aux joueurs.

Au départ du sablier, le coup se déroule comme d'habitude.

(07) 2 × 6 = 8 + 1 = 9 − 2 = 07

Autres solutions :

(61) 8 + 3 = 11 × 6 = 66 − 5 = 61
(30) 6 × 9 = 54 : 2 = 27 : 3 = 30

etc.

ÉGALITÉ ZÉRO

Dans cette variante, il s'agit de trouver le plus d'égalités 0 ou se rapprochant le plus près de 0. Il est donc inutile de tirer préalablement un nombre imposé au dé.

Le meneur de jeu loge les 16 dés sur le plateau, le présente aux joueurs qui, au Top, calculent et inscrivent leurs opérations.

Le temps écoulé, le meneur de jeu ramasse les feuilles et contrôle les résultats.

En nous basant également sur la grille précédente, nous avons réalisé quelques égalités 0 que nous donnons ci-contre... Il y en a d'autres !...

0 = (8 − 5) × (1 − 2)
0 = (6 × 4) − (9 × 1)
0 = (2 + 4) × (6 + 0)
0 = (3 × 5) − (8 + 7)
0 = (3 × 4) − (0 + 7)
0 = (5 − 1) × (4 + 0)
0 = (2 + 6) × (4 − 2)
0 = (6 + 9) × (8 + 7)
0 = (5 × 2) − (4 + 6)
0 = (3 × 2) − (1 + 4)
0 = (4 + 5) × (9 − 0)

etc.

EN SOLITAIRE

Dans n'importe quelle variante, il s'agit de trouver le maximum de résultats conformes à la règle dans un temps limité ou non.

LA MARQUE

La partie se joue en 100 points.

Le premier qui — déduction faite des pénalités éventuellement encourues — atteint ce score ou le dépasse est vainqueur.

Quelle que soit la variante choisie, la Marque est la même : Points et pénalités se comptent de la même façon.

POINTS

Pour toute solution exacte ..... 2 points
Au joueur qui présente le meilleur total ..... 10 points
Aux premiers ex-æquo, chacun ..... 3 points

PÉNALITÉS

Pour toute solution erronée . . . . . 4 points de pénalité

Si, par impossible, aucune solution n'est exactement conforme à celle imposée, ce sont celles qui s'en approchent le plus qui marquent.

Et encore trois FOGGLE

La richesse du FOGGLE est telle qu'on peut imaginer d'autres jeux avec les dés chiffrés utilisés de différentes façons.

Dans nos exemples, nous utilisons toujours la même grille :

8	5	3	4
3	1	2	5
6	4	9	8
2	6	0	7

LA LONGUE SUITE

Il s'agit d'aligner sans interruption une suite de nombres la plus longue possible, en commençant par le chiffre apparaissant en haut et à gauche de la grille.

Dans notre exemple, le 8 marque le départ de la Suite. Il est inscrit d'autorité sur la feuille de réponse du joueur.

Il faudra ensuite réaliser un 9, puis un 10, un 11 etc. en utilisant, un par un, au fur et à mesure des opérations, les chiffres suivants pris comme chiffres de base.

Les chiffres doivent se toucher par les côtés ou par les angles.

Le joueur peut en utiliser autant qu'il le désire dans chacun de ses calculs.

Le gagnant est celui qui — le temps du sablier — a fait la Suite la plus longue ou l'a terminée le premier.

Exemples

	8
5 - 3 + 1 -	9
3 - 4 + 2 + 1	10
4 - 5 - 2	11
3 - 4	12
(1 - 2 - 5) - 3	13
(2 - 5) - 4	14
5 - 8 + 2	15
6 - 4 + 6 -	16
4 - 6 + 6 + 1	17
9 - 6 + 4 - 1 -	18
8 - 9 + 2	19
(2 - 6) + 9 - 1	20
6 - 0 - 7 - 8	21
(0 + 9) - 2 - 4	22
7 + 9 - 4 - 3	23

Tous les chiffres ont été utilisés un à un et la Suite est correcte, sans hiatus

L'APPAT (Pour 2 à 4 joueurs)

L'Appât est composé des 4 chiffres du centre de la grille.

Avec notre grille exemplaire, le jeu se présente ainsi :
Chiffres "Appât"
1, 2, 4, 9.

Le but de chacun est de réaliser ces chiffres avec ceux qu'il détient sur ses dés combinés entre eux.

Dans notre grille, les 4 chiffres "Appâts" sont, comme on le voit, 1, 2, 4, 9.

Chaque joueur dispose des dés qui se trouvent de son côté. Il les prend par devers lui sans en changer la présentation.

A 2 joueurs, il dispose de 6 dés.
A 3 joueurs, il dispose de 4 dés.
A 4 joueurs, il dispose de 3 dés.

Quel que soit le nombre de participants, il faut qu'il utilise au moins 3 dés (de son choix à 2 et 3 joueurs) pour que l'opération soit valable.

Au premier tour, il utilise les chiffres des faces supérieures de ses dés, et les combine de façon à réaliser le plus possible de concordances avec les "Appâts".

Il a 1 minute pour faire ses calculs et donner ses résultats.

Il marque 1 point par bonne réponse et les comptabilise immédiatement.

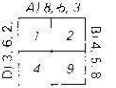
Il peut prendre plusieurs "Appâts" identiques pourvu que ses calculs arithmétiques soient différents.

Aux tours suivants, il fait chaque fois basculer ses dés d'un quart de tour pour obtenir d'autres chiffres d'utilisation et rejouer dans les mêmes conditions que précédemment.

La manche se dispute en six tours, c'est-à-dire en autant de tours qu'il y a de faces à un dé.
Quand elle est terminée, on remet les 16 dés dans le shaker pour obtenir une nouvelle grille.
Le gagnant de la manche marque 5 points supplémentaires.
La partie se joue en 50 points ou en tout autre score convenu préalablement.
Le premier qui atteint ce score ou le dépasse est vainqueur.

Répartition des dés :

A 2 joueurs
A) 8, 5, 3, 4, 5, 8.
B) 1, 0, 6, 2, 6, 3.
A 3 joueurs :
A) 8, 5, 3, 4,
B) 5, 8, 7, 0,
C) 6, 2, 6, 3
A 4 joueurs,
on aurait :



*et le tour se dérouler*ait ainsi :
A) déclare :
8 5 3 : 3 1
5 3 8 : 8 1
5 3 2, 8 : 2 4
soit 3 pts
B) déclare :
4 · 5 9 8 1
5 · 8 13 4 9
5 4 1 · 8 · 9
soit 3 pts
C) déclare :
7 · 0 7 6 1
soit 1 pt
D) déclare :
6 : 3 · 2 · 2 · 4
6 : 2 3 : 3 1
3 · 6 18 : 2 9
6 · 2 12 · 3 4
soit 4 pts
Au second tour,
A) possède 9, 1, 4,
il déclare :
9 4 5 1 4
9 · 1 8 · 4 2
soit 2 pts
B) possède : 2, 6, 7,
il déclare :
6 · 2 8 7 1
6 : 2 3, 7 3 4
soit 2 pts
C) possède : 7, 3, 2,
il déclare :
7 3 4 2 2
3 · 2 5, 7 5 2
soit 2 pts
D) possède : 8, 6, 6,
il déclare :
6 · 6 1 · 8 9
6 : 6 12 3 4
soit 2 pts
A l'issue du deuxième tour, le classement serait : 1er D avec 6 points, 2e A et B avec 5 points, 3e C avec 3 points

L'ESCARGOT

Il s'agit de retomber exactement sur le dernier chiffre de la grille utilisée en spirale... comme la "maison" de l'escargot. (Dans notre exemple, ce chiffre est le 4).

Pour y parvenir, il faut employer, un à un, en enchaînant, les 15 chiffres qui précèdent le 4.

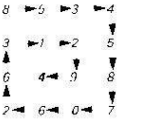
Le résultat n'est valable que si le joueur a fait au moins une fois les quatre opérations arithmétiques (addition, multiplication, soustraction et division) dans l'ordre qui lui convient.

Le premier qui, après vérification, présente une solution exacte, est vainqueur.

La partie peut se disputer en une ou plusieurs manches.

Dans le second cas, le gagnant de la manche marque 10, le second 8, le troisième 6, le quatrième 4, le cinquième 2, le sixième 0...

Les chiffres de l'Escargot sont à utiliser dans le sens de la flèche. Ils sont toujours en caractères gras



8 5 3 : 3
*1 · **4** · 4 · **5***
*9 **8** 1 · **7***
*8 · **9** – 8 **6** –*
*2 : **2** 1 · **6***
*7 · **3** · 10 1 **1** ·*
*11 · **2** 13 **9** **4***

Les quatre opérations ont bien été faites au moins une fois.

QUELQUES PRÉCISIONS

- En règle générale, on n'a pas le droit d'utiliser les mêmes chiffres pour faire des opérations en sens inverse. Une seule solution est valable dans le coup.

Exemple : 3 × 2 × 4 = 24
3 × 4 × 2 = 24
2 × 3 × 4 = 24

- Dans le premier jeu, toutefois, on peut présenter valablement plusieurs solutions utilisant les mêmes chiffres, mais à condition que les combinaisons arithmétiques soient différentes.

Exemple : (6 – 6) × 2 = 24
(6 2) × 6 = 24

© 1979

Marque et modèle déposés
Tous droits réservés