

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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



TRIO

Jeu Ravensburger N° 00 358 7
Un jeu de combinaisons de chiffres d'Heinz Wittenberg
pour 1 à 6 personnes âgées de 10 à 99 ans
Durée d'une partie : 20 à 40 minutes

Contenu

49 cartes carrées comportant des chiffres
50 cartes rondes

Préparation

Les 49 cartes carrées sont mélangées et sont étalées en 7 rangées de 7 cartes sur la table, faces visibles.

Les cartes rondes sont mélangées et placées cachées dans la boîte ou à côté du jeu.

Déroulement de la partie

Les joueurs déterminent qui commence. Le premier joueur découvre l'une des cartes rondes de la boîte de telle sorte que tous puissent la voir. Puis, chacun essaie de trouver trois cartes carrées placées à la suite en ligne avec lesquels on peut former le nombre à trouver. Pour cela, on multiplie deux des trois chiffres, puis on ajoute ou on retire le troisième. Les trois chiffres doivent être placés à la suite l'un de l'autre, en ligne verticale, horizontale ou diagonale. Ils ne peuvent former un angle. Par exemple : $32 = 5 \times 7 - 3$ ou : $32 = 5 \times 6 + 2$.

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

Le nombre 32 était le nombre à trouver. Un joueur a d'abord trouvé les chiffres 5, 7 et 3, côte à côte en diagonale. Il a gagné la carte car $5 \times 7 = 35$ puis $35 - 3 = 32$. Tout aussi bien on aurait pu gagner la carte en trouvant la combinaison 5, 6 et 2 ou 5, 8 et 8. L'ordre des chiffres ne joue aucun rôle. On peut par exemple multiplier le premier et le troisième chiffre et y ajouter ou en soustraire le chiffre du milieu. La seule condition nécessaire est que les 3 chiffres se trouvent alignés et côte à côte.

Pour chaque nombre à trouver, il y a tellement de combinaisons possibles qu'il existe presque toujours une combinaison. Si vraiment personne ne trouve de combinaison, la carte ronde est écartée, et on tire la carte suivante.

Note du traducteur :

On peut décider de jouer une variante. Un joueur peut déclarer qu'aucune combinaison n'existe. On attend alors une minute. Si personne ne trouve dans la minute, le joueur qui a déclaré gagne la carte. Mais si un adversaire trouve, c'est lui qui gagne la carte et il reçoit en plus une carte (pénalité) que doit lui donner le joueur qui avait déclaré inconsiderément.

Fin du jeu

On joue jusqu'à ce que toutes les cartes rondes aient été mises en jeu.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de cartes rondes à la fin.

Durée de la partie

Les cartes rondes contiennent les chiffres de 1 à 50. Si la durée de jeu est trop longue avec ces 50 cartes, les joueurs peuvent décider d'écartier par exemple la moitié des cartes mélangées. Cela est surtout recommandé pour les enfants et les joueurs qui réfléchissent trop longtemps.