

LES CHIFFRES CROISÉS

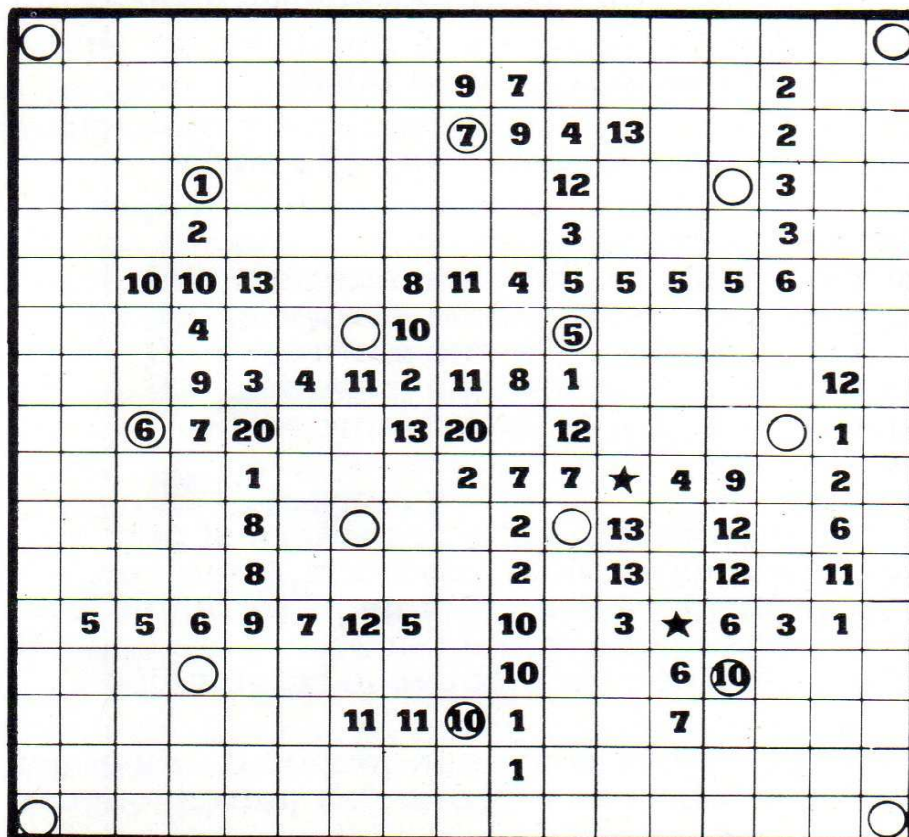
LES CHIFFRES CROISÉS

Un jeu pour 2, 3, 4 ou 5 joueurs.

Après "LE MOT LE PLUS LONG" et "LE COMPTE EST BON", auxquels dix millions de Français jouent chaque soir, en regardant la télévision, après "LE DERNIER MOT" et "UN NOM POUR UN AUTRE", voici "LES CHIFFRES CROISÉS", le nouveau jeu que vous propose ARMAND JAMMOT.

Un coup d'œil sur le dessin ci-dessous vous permettra de comprendre aisément le principe de ce jeu original, inspiré des jeux de mots croisés qui connaissent depuis longtemps déjà un succès considérable.

Dans "LES CHIFFRES CROISÉS", les chiffres remplacent les lettres, mais vous allez découvrir, en jouant, qu'il y a autant de plaisir et d'intérêt à jongler mentalement avec les uns qu'avec les autres.



16

33

49

PRINCIPES DU JEU

Comme vous l'avez sans doute déjà compris, dans "LES CHIFFRES CROISÉS" comme dans les jeux de mots croisés, il s'agit pour les joueurs d'utiliser les jetons chiffrés qu'ils ont en main, *en les combinant obligatoirement* avec un ou plusieurs des jetons qui sont déjà disposés sur le plateau, pour réaliser, par addition des nombres proposés en début de partie par le hasard.

Mais vous comprendrez mieux la règle du jeu en prenant d'abord connaissance des éléments qui le composent.

ÉLÉMENTS DU JEU

Le jeu comprend :

— un plateau de 289 cases disposées en 17 rangées horizontales et 17 rangées verticales.

Certaines cases sont marquées en rouge ou en bleu et servent, lorsqu'elles peuvent être utilisées, à améliorer le score réalisé par les joueurs.

— 36 cartes indiquant des nombres de 15 à 50 réparties en trois paquets de couleurs différentes.

- un paquet jaune de 15 à 26
- un paquet bleu de 27 à 38
- un paquet rouge de 39 à 50

En début de partie, on tire *une carte* dans *chacun* de ces paquets. On obtient ainsi 3 nombres. Ce sont ces 3 nombres, et seulement ceux-là, qu'il faudra réaliser pendant toute la partie.

On change de nombres pour chaque nouvelle partie.

—90 jetons carrés ainsi répartis :

8 jetons marqués	1	6 jetons marqués	7
8 jetons marqués	2	6 jetons marqués	8
8 jetons marqués	5	6 jetons marqués	9
8 jetons marqués	10	6 jetons marqués	11
6 jetons marqués	3	6 jetons marqués	12
6 jetons marqués	4	6 jetons marqués	13
6 jetons marqués	6	2 jetons marqués	20

et 2 jetons marqués d'une étoile qui sont des jokers et peuvent remplacer n'importe quel autre jeton. Mais, attention, lorsqu'un joker a été utilisé par un joueur et placé sur le plateau pour une certaine valeur, il doit conserver cette *même* valeur pendant toute la partie s'il est utilisé par un autre joueur pour une nouvelle combinaison.

— des réglottes pour permettre à chaque joueur de disposer ses jetons chiffrés devant lui, à l'abri des regards des autres joueurs.

Donc, en début de partie,

1) on tire une carte dans chacun des 3 paquets de couleur différente.

On obtient ainsi les 3 *nombre imposés* qui doivent être réalisés par les joueurs pendant toute la partie.

2) les 90 jetons chiffrés sont mélangés, face cachée, sur la table (ou dans l'alvéole prévue dans la boîte pour la pioche).

3) chaque joueur prend, au hasard, 6 jetons qu'il dispose devant lui, sur sa réglette. En cours de partie, et avant de jouer, chaque joueur doit toujours avoir 6 jetons sur sa réglette.

Lorsqu'il a joué un ou plusieurs jetons, il doit les remplacer de façon à avoir à nouveau 6 jetons à sa disposition pour le prochain coup.

4) le premier joueur désigné par le sort dispose sur le plateau, en utilisant *obligatoirement* la case centrale, une première combinaison correspondant à un des trois nombres proposés. S'il ne peut y parvenir, il perd son tour et peut alors changer un, deux ou trois jetons de son jeu, les jetons qu'il rejette retournent à la pioche.

Dès le deuxième coup de la partie, les joueurs doivent *obligatoirement*, pour réaliser une combinaison, faire entrer dans cette combinaison, en plus des jetons qu'ils ont en main, *un ou plusieurs* des jetons déjà disposés sur le plateau.

RÈGLES DU JEU

- Une combinaison se réalise *par addition* des jetons placés *les uns à côté des autres* sur une même rangée verticale ou horizontale.

- Ne sont valables, au cours de la partie, que les trois combinaisons imposées pour la partie.

- Lorsqu'il réalise une combinaison, un joueur *ne peut* placer ses jetons que sur *une seule et même rangée*, verticale ou horizontale. Plusieurs jetons, déjà placés sur le plateau, peuvent entrer dans une nouvelle combinaison (voir exemples ci-après).

- Il est formellement interdit que *deux ou plusieurs jetons*, placés les uns à côté des autres, sur une même rangée, forment ensemble une combinaison qui ne soit pas un des trois nombres imposés pour la partie (voir exemple 10).

- On peut, bien sûr, et c'est même là l'un des attraits principaux du jeu, former, en plaçant ses jetons sur une même rangée, plusieurs combinaisons, par addition des jetons qu'on pose avec des jetons déjà posés sur des cases transversales. Ainsi, on peut sur une même rangée ajouter des jetons à une combinaison de 33 déjà réalisée pour former une nouvelle combinaison de 49 (voir exemple 6).

FIN DE PARTIE

Une partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons dans la pioche et que l'un des joueurs a joué tous ses jetons, ou bien que personne ne peut plus parvenir à réaliser de nouvelles combinaisons.

Les joueurs retirent alors de leur total la valeur des jetons qui leur restent en main.

COMMENT COMPTER LES POINTS

Le nombre de points marqués par les joueurs à chaque coup s'obtient en ajoutant à la valeur de la combinaison réalisée, le nombre de jetons utilisés pour réaliser cette combinaison.

EXEMPLE : Si un joueur réalise une combinaison de 33 en utilisant 4 jetons, il marque $33 + 4 = 37$ points.

- lorsqu'un joueur réalise dans un même coup 2 ou plusieurs combinaisons, il additionne la valeur des combinaisons réalisées en y ajoutant bien sûr le nombre de jetons utilisés.

Si un joueur réalise avec 3 jetons une combinaison de 33 et une combinaison de 49, il marque $49 + 33 + 3 = 85$ points.

- lorsqu'on réalise une combinaison en réussissant à placer 1 jeton sur une case marquée en bleu, on ajoute 10 points au total des points obtenus.

- lorsqu'on réalise une combinaison en réussissant à placer 1 jeton sur une case marquée en rouge, on double la valeur de la combinaison réalisée.

- lorsqu'à son tour de jeu un joueur parvient à utiliser les 6 jetons dont il dispose, il ajoute 10 points à son total.

Si, exceptionnellement, on parvient à réaliser une combinaison qui porte sur 2 points bleus, on ajoute au total obtenu 2 fois 10 points.

EXEMPLES

Comme dans la partie proposée au début de cette brochure, les combinaisons proposées sont :

16	33	49
-----------	-----------	-----------

En utilisant, comme le règlement l'y oblige, la case centrale du plateau, le joueur A en employant au mieux les jetons qu'il a en main, réalise 33.

EXEMPLE 1 :

	○					○	
			11				
			20				
			2				
	○					○	

A marque 36 points. C'est-à-dire 33, la valeur de la combinaison réalisée à laquelle s'ajoutent 3 points représentant le nombre des jetons qu'il a posés.

Le joueur B ne peut faire mieux que 16 en utilisant le 2 posé par A. On obtient :

EXEMPLE 2 :

	○					○	
			11				
			20				
			2	7	7		
	○					○	

B marque 18 points. C'est-à-dire la valeur de la combinaison réalisée à laquelle s'ajoute 2 représentant le nombre des jetons qu'il a posés.

Le joueur C parvient à réaliser 33 en s'appuyant sur le deuxième 7 du joueur B et en utilisant 5 jetons. On obtient :

EXEMPLE 3 :

						3	
						5	
						5	
	○					1	
			11			12	
			20			7	
			2	7	7		
	○						○

C marque $33 + 5 + 10$ (pour avoir posé un jeton sur une case bleue) = 48 points.

En utilisant le 1 posé par C et le 11 posé par A, le joueur D réalise également 33 en posant 3 jetons. On obtient alors la disposition suivante :

EXEMPLE 4 :

								3	
								5	
		○						⑤	
		11	2	11	8			1	
				20				12	
				2	7	7			
		○						○	

D marque $33 + 3 = 36$ points.

Avec 3 jetons, le joueur A parvient à réaliser deux combinaisons de 33 en utilisant au mieux les jetons déjà placés par ses adversaires.

Le jeu se présente alors ainsi :

EXEMPLE 5 :

								3	
								5	
		○						⑤	
		11	2	11	8			1	
				13	20			12	
					2	7	7		
		○						○	

A marque $33 + 33 + 3 = 69$ points.

Pour réaliser une combinaison de 49, B ajoute 3 jetons à une combinaison de 33 déjà réalisée.

EXEMPLE 6 :

○									
								3	
								5	
				○				⑤	
				10					
		9	3	4	11	2	11	8	1
					13	20		12	
						2	7	7	
				○				○	

B marque $49 + 3 = 52$ points

C fait la même chose et transforme, avec 2 jetons, une combinaison de 33 en 49, et marque $49 + 2 = 51$ points.

Au 7^e coup, le jeu se présente donc ainsi :

EXEMPLE 7 :

								○		4
○										12
										3
					8					5
				○	10					5
9	3	4	11	2	11	8				1
					13	20				12
						2	7	7		
				○						○

D réalise une combinaison de 33 en s'appuyant sur le 4 posé par C et marque $33 + 3 + 10$ pour la case bleue = 46 points.

EXEMPLE 8 :

										7	9	4	13
○													12
													3
						8							5
					○	10							5
9	3	4	11	2	11	8							1
						13	20						12
							2	7	7				
				○									○

A réalise avec 2 pions trois combinaisons de 16 points en s'appuyant sur les pions 9 et 7 posés par le joueur précédent.

EXEMPLE 9 :

											9	7		
											7	9	4	13
○														12
														3
							8							5
								○	10					5
9	3	4	11	2	11	8								1
							13	20						12
									2	7	7			
				○										○

Notez bien que A réalise ainsi 3 combinaisons de 16 :
Le 9 et le 7 qu'il vient de poser sur la même rangée horizontale forment une combinaison de 16 et chacun d'eux forme une autre combinaison de 16 avec les chiffres voisins sur les rangées verticales.

A marque donc $16 \text{ points} \times 3 = 48 \text{ points}$ auxquels s'ajoutent 2 points pour les 2 jetons utilisés, soit 50 points.

EXEMPLE 10 :

Si le joueur avait placé les jetons 9 et 7 non pas au-dessus, mais en-dessous des 7 et 9 déjà placés, on aurait obtenu la combinaison suivante :

						⑦	9	4	13	
○						9	7	12		
								3		
				8				5		
			○	10				⑤		
9	3	4	11	2	11	8	1			
				13	20		12			
					2	7	7			
			○					○		

Cette combinaison doit être refusée car la combinaison des 3 jetons 9, 7 et 12 placés les uns à côté des autres donne un total de 28 qui n'est pas un des 3 nombres imposés pour la partie.

En s'appuyant sur deux jetons déjà placés sur une même rangée, mais séparés l'un de l'autre, B réalise une combinaison de 49 en posant ses 6 jetons et marque ainsi $49 + 6 + 10$ (pour avoir utilisé tous ses jetons) soit 65 points. Regardez bien :

EXEMPLE 11 :

						9	7			
						⑦	9	4	13	
○								12		○
								3		
				8	11	4	5	5	5	6
			○	10				⑤		
	9	3	4	11	2	11	8	1		
○				13	20		12			○
					2	7	7			
			○					○		