



Vous venez de trouver une règle de jeux mise en ligne par baby'tems, location de jeux et jouets.

<https://www.location-jeux.babytems.fr> vous propose des **centaines de jeux** disponibles à la location, pour les enfants, pour les ados et pour les familles.

Pour toutes nos locations :

- 👉 **Hygiène** maximale + quarantaine de tous les jeux.
- 📦 **Livraison & retour** par Mondial Relay ou Colissimo.
(ou retrait & restitution à notre adresse)
- 📺 **Location à partir de 2€ / mois**, sans engagement !

🔓 Louer, jouer, tout simplement.

Infos & réservations :

<https://www.location-jeux.babytems.fr>

✉ Pour être informé(e) des jeux ajoutés au catalogue, abonnez-vous à la newsletter :

<https://www.location-jeux.babytems.fr/inscription-newsletter>

🎯 Pour découvrir les tests de jeux et profitez d'offres spéciales, rejoignez le groupe Facebook ici :

<https://www.facebook.com/groups/babytems.jeux/>

LUCKY NUMBERS

Règles pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Auteur : Michael Schacht - Illustratrice : Christine Alcouffe

**Soyez le premier à compléter votre jardin
en ORDRE CROISSANT !**

Matériel :

4 séries de 20 tuiles Trèfle
de 4 couleurs, numérotées de 1 à 20 :



4 plateaux :

Dos :



Principe du jeu :

Chaque joueur essaye de compléter le premier son jardin avec des trèfles.

Mais pour cela, il doit veiller constamment à ce que **les nombres dans chaque rangée et chaque colonne soient toujours classés dans l'ordre croissant.**

Préparation du jeu :

Utilisez une série complète de tuiles Trèfle
(= 1 couleur de trèfles numérotés de 1 à 20) par joueur.

À moins de 4 joueurs, les séries non utilisées sont remises dans la boîte.

Tous les trèfles sont ensuite bien mélangés, faces cachées,
au centre de la table pour constituer la pioche.

Durant la partie, les couleurs des trèfles n'ont plus aucune importance.
Les couleurs ne servent qu'à faciliter la préparation du jeu.

Chaque joueur reçoit un plateau qu'il place devant lui, la coccinelle en bas à droite.

Chacun pioche ensuite 4 trèfles et les place, faces visibles, sur les quatre cases de la diagonale marquées d'un liseré doré, au choix.

Note :

En les plaçant, les joueurs ne doivent pas perdre de vue le but du jeu et donc placer les petits nombres en haut à gauche et les nombres élevés en bas à droite.

Au cours de la partie, ces 4 cases, marquées d'un liseré doré, n'ont plus d'importance particulière.

Exemple de mise en place :



Déroulement de la partie :

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur choisit l'une des deux actions suivantes :

A) Piocher un trèfle caché.

Le joueur pioche un trèfle face cachée au centre de la table et le révèle.

Il le place ensuite, face visible, sur son plateau en suivant la Règle de pose.

S'il ne peut ou ne veut pas le placer, il le défausse, face visible, au centre de la table.

B) Récupérer un trèfle visible.

Le joueur ne révèle aucun nouveau trèfle, mais prend un trèfle défaussé face visible au centre de la table et le place sur son plateau, en respectant la Règle de pose.

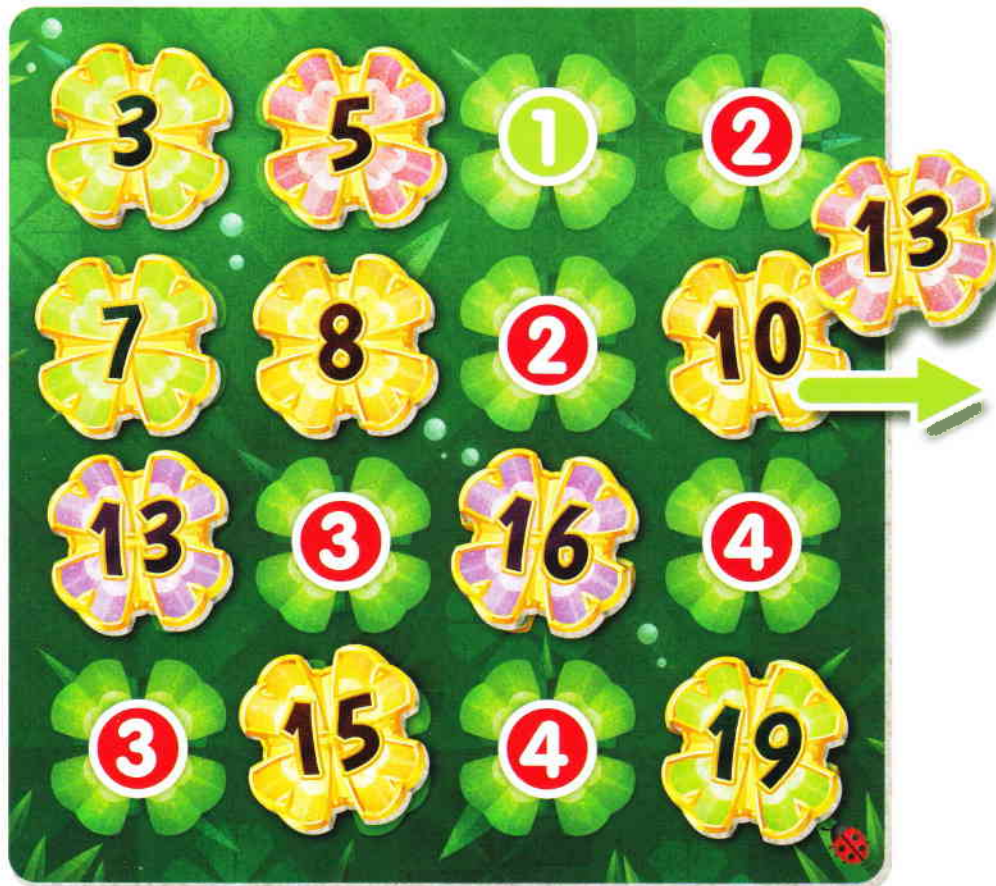
Bien sûr, cette option n'est possible que s'il y a au moins un trèfle défaussé au centre de la table.



Règle de pose :

- Un joueur peut, soit placer un nouveau trèfle sur une **case libre** de son plateau, soit **l'échanger** contre un trèfle déjà posé. Le trèfle échangé est alors défaussé, **face visible**, au centre de la table.
- **Tous les nombres d'une rangée, de gauche à droite, ou d'une colonne, de haut en bas, doivent toujours être classés dans l'ordre strictement croissant** (mais il n'est pas nécessaire qu'ils se suivent.).

Chaque trèfle doit donc être classé par rapport à tous les autres trèfles de la même rangée et de la même colonne.



Exemple :

Le joueur ne peut placer le 13 pioché que sur la case 1 ou l'échanger contre le 10 ou le 15. Il choisit le coup qui lui semble le plus judicieux : l'échanger contre le 10 qu'il défausse ensuite, face visible, au centre de la table.

Il ne peut pas placer son 13 ni sur les cases 2 car il est supérieur au 10, ni sur les cases 3 car il y a déjà un 13. Les cases 4 ne conviennent pas non plus, car le 13 est inférieur au 15 et au 16.

Fin de la partie :

La partie s'arrête **dès qu'un joueur place un trèfle sur la dernière case libre de son plateau** en respectant la règle de pose. Celui-ci est déclaré vainqueur.

La partie s'arrête également si un joueur révèle le dernier trèfle au centre de la table. Ce joueur termine son tour normalement.

Dans ce cas, le vainqueur est le joueur à qui il reste le moins de cases libres sur son plateau. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante : MISE EN PLACE DE MICHAEL

Pour une prise de risque supplémentaire lors de la mise en place, utilisez cette règle.

Chacun pioche un trèfle et le place, face visible, sur l'une des quatre cases de la diagonale marquées d'un liseré doré, au choix.

Puis, tous les joueurs piochent un deuxième trèfle et le place sur l'une des 3 cases marquées d'un liseré doré restantes et ainsi de suite, **jusqu'à ce que les quatre cases de la diagonale soient occupées.**



Important : dans cette variante, une fois placé, un trèfle ne peut plus être déplacé ou échangé pendant la mise en place.

Variante : MODE TOURNOI

Dans cette variante, jouez autant de parties à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse tenir le rôle de « 1^{er} joueur ».

Dans ce cas, munissez-vous d'un papier et d'un crayon pour noter les points. Les points positifs et négatifs sont notés à la fin de chaque partie de la manière suivante : **le vainqueur marque 2 points ; tous les autres joueurs perdent 1 point par case libre sur leur plateau.**

Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de points à l'issue de toutes les parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

TIKI Editions : www.tkieditions.com

© 2020 TIKI Editions SAS, 10 rue de Penthièvre 75 008 Paris, France.

TIKI
EDITIONS