

# NUMMERUS- TAUSCH

de Sid Sackson

**Nombre de  
joueurs:**

De 2 à 4 joueurs – à partir de 7 ans, ainsi qu'une variante solitaire

**Contenu:**

1 planche à jeu  
48 pions à chiffres, numérotés de 1 à 48  
6 pions de rechange «Tausch»  
1 pion Power  
La présente description du jeu

**But du jeu:**

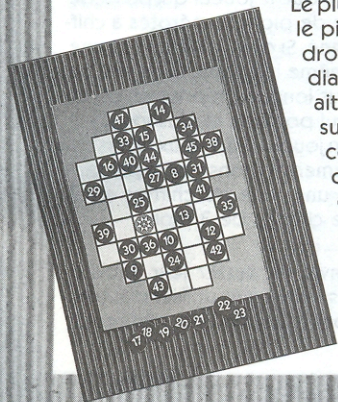
Former la plus longue série de chiffres.

**Préparation  
du jeu:**

La planche à jeu est placée au milieu de la table et tous les pions numérotés de 1 à 48 (sans 49) ainsi que le pion Power sont respectivement posés sur un champ quelconque. Les pions de rechange ne sont pas posés sur la planche à jeu. Le jeu est effectué dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le jeu commence:

Le plus jeune joueur peut commencer. Il pousse le pion Power soit vers la gauche, soit vers la droite, soit vers le haut, soit vers le bas, soit en diagonal sur la planche à jeu jusqu'à ce qu'il ait atteint le prochain pion numéroté situé sur son chemin. Le joueur peut alors prendre ce pion à chiffres et le poser sur la table, devant lui. Le pion Power reste sur la case occupée auparavant par le pion numéroté qui a été pris. A présent, c'est au tour du joueur suivant. Il pousse également le pion Power comme décrit ci-dessus dans n'importe quel sens et prend un pion numéroté.



Afin d'éviter des malentendus: le pion numéroté le plus proche du chemin emprunté par le pion Power doit être pris. Au début, il s'agit dans la plupart des cas de la case suivante. Au fil du jeu, le pion Power peut être toutefois poussé sur 3 à 4 cases vides avant de rencontrer le prochain pion numéroté.

Si, à la fin du jeu, il n'y a plus de pion numéroté sur une voie empruntée par le pion Power, le joueur peut prendre n'importe quel pion numéroté restant sur la planche à jeu et placer le pion Power sur cette case.

Comment les séries de chiffres sont-elles formées? Dès qu'un joueur a posé devant lui des pions ayant au minimum deux chiffres successifs, ces derniers sont considérés en tant que série de chiffres, p.e. 16-17-18. Naturellement, chaque joueur essaie de prolonger sa série de chiffres en poussant astucieusement le pion Power pour obtenir le chiffre souhaité. Ou encore il anéantit la série de chiffres des adversaires en leur prenant le chiffre souhaité. Il importe dans tous les cas que le pion numéroté obtenu soit posé sur la table à la vue de tous.

Qui est le gagnant?

Lorsqu'à la fin il n'y a plus aucun pion numéroté sur la planche à jeu, il y a „Numerus Zahlus“. Le joueur qui a pu former la plus longue série de chiffres est le gagnant. C'est-à-dire que le joueur qui possède le plus grand nombre de pions numérotés à chiffres consécutifs a gagné. Si deux joueurs ont une série de chiffres de même longueur, la deuxième série de chiffres la plus longue est prise en considération. Le joueur qui possède la plus longue a gagné. Un exemple: un joueur qui a deux séries de chiffres de respectivement 4 pions gagne par rapport au joueur qui a une série de chiffres de 4 pions et une série de chiffres de 3 pions.

**Lorsque le jeu compte plusieurs tours:**

Si les joueurs ont envie de tester leur habileté durant plusieurs tours, il peuvent utiliser d'autres valeurs de chiffres pour leurs séries de chiffres et



marquer leurs points et les additionner pour plusieurs tours. Celui qui a obtenu le plus de points a gagné.

2 pions correspondent à 3 points

3 pions correspondent à 6 points

4 pions correspondent à 10 points

5 pions correspondent à 15 points

6 pions correspondent à 21 points

7 pions correspondent à 28 points

8 pions correspondent à 36 points

9 pions correspondent à 45 points

10 pions correspondent à 55 points

11 pions correspondent à 66 points

**L'autre variante:**

Les règles décrites pour la version de base sont applicables, toutefois chacun reçoit un pion de rechange «Tausch» au début du jeu (2-3 joueurs: deux pions de rechange «Tausch»). Un joueur ne peut échanger qu'un pion numéroté une seule fois durant le jeu. Il en est ainsi: après son coup, alors qu'il a enlevé un pion numéroté de la planche à jeu, il peut donner à un adversaire quelconque un de ses pions numérotés au choix et reçoit en contrepartie un pion numéroté de son choix de cet adversaire. Il ne doit toutefois pas s'agir du pion d'une série de chiffres. Après ce coup, son pion de rechange n'a plus de valeur.

**Version  
SOLITAIRE:**

Indication: dans la description suivante, un seul pion numéroté est déjà considéré en tant que série de chiffres.

Le joueur joue comme dans la version de base. S'il enlève de la planche à jeu un pion numéroté qui ne va pas dans la succession directe d'une série de chiffres directe, il doit ainsi ouvrir une nouvelle série de chiffres. Si, peu de temps après, il tire un pion numéroté qui relie deux séries de chiffres, cette liaison ne doit pas avoir lieu. Par contre, le joueur doit décider dans quelle série de chiffres ce pion doit être posé. Exemple: les chiffres 31 et 33-34-35-36 sont placés devant le joueur. Il reçoit le 32. A présent, il doit décider s'il pose le 32 sur la longue série de chiffres avec le 33 ou s'il le pose

vers le 31 afin de prolonger cette série. Lorsque les 48 pions numérotés ont été enlevés de la planche à jeu, il s'agit de compter: Toutes les séries de chiffres de 6 pions ou plus sont ramassées et ne comptent pas. Toutes les séries de chiffres restantes comptent. Un pion isolé compte également en tant que série. Lorsque seulement deux séries de chiffres sont encore posées, ce n'est pas mal. Lorsqu'une seule série de chiffres reste, c'est vraiment très bien. Si aucune série de chiffres ne reste, nous vous félicitons pour votre succès extraordinaire!

**Amusez-vous bien!**  
**ASS et Sid Sackson**