



Numenko®-in-a-bag

RÈGLES DU JEU

Le but du jeu est de disposer les tuiles, dans un format de grille, verticalement ou horizontalement, afin de créer des calculs, jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été utilisées.

Les Multichoice sont au choix +, -, x, ÷ ou =, et peuvent être changés durant la partie, afin de s'adapter au calcul en cours.

Le Freechoice peut être utilisé soit comme Multichoice soit comme un seul nombre. Si, au cours de la partie, vous avez utilisé le Freechoice en tant que chiffre 7, et que plus tard vous tirez un 7 du pot, vous pouvez alors remplacer le Freechoice par ce 7.


Tuiles numérotées	0 à 9	10 de chacun
Multichoice		50
Freechoice		8


1. Enlevez les Freechoices et placez les de côté. Les tuiles restantes doivent être placées, face non visible, sur la table (le "pot"). Si il y a entre 2 et 4 joueurs, chacun prend 20 tuiles du pot et un Freechoice. Si il y a 5 ou 6 joueurs, chacun prend 15 tuiles et un Freechoice.
2. Les Freechoices restants sont remis dans le pot, face non visible.
3. Lorsque tous les joueurs ont pris leurs tuiles de départ, le jeu débute. Tous les joueurs jouent en même temps, mais indépendamment. Les joueurs peuvent réarranger les calculs de leur jeu autant qu'ils le souhaitent.
4. Un joueur peut échanger une tuile, en disant "échange" à voix haute et en remettant la tuile en question dans le pot, avant d'y reprendre 2 tuiles. Ces changements peuvent être effectués autant de fois que désiré.
5. Lorsqu'un joueur a utilisé toutes ses tuiles, il ou elle l'annonce aux autres en disant "fini" à voix haute puis en prenant 4 tuiles du pot.
6. Le jeu s'arrête lorsque le nombre de tuiles est insuffisant pour continuer, c'est-à-dire 2 tuiles si quelqu'un veut effectuer un échange, ou 4 tuiles si quelqu'un annonce avoir fini. Si, à ce moment-là, un joueur n'a plus de tuiles, il peut annoncer "game over". La main gagnante est alors vérifiée par les autres joueurs, et si au moins un calcul est erroné, les autres joueurs peuvent choisir soit d'éjecter le joueur en question, de remettre toutes ses tuiles dans le pot et de continuer à jouer, soit d'arrêter le jeu.
7. À la fin d'un jeu, s'il n'y a aucun gagnant d'office, alors chaque joueur additionne la valeur des tuiles qu'il lui reste; celui ayant le score le plus bas est alors le gagnant. Les nombres sont comptés à leur valeur, les Multichoice valent 1 et les Freechoice valent 10.


Jeux possibles (Ne pas oublier qu'un Freechoice ou Multichoice peut être changé pour s'adapter au calcul en cours).

Tuiles jouées	Calcul déclaré
2 * 4 * 8	2 x 4 = 8

Tuiles jouées	Calcul déclaré
6	6
2 * 4 * 8	2 x/+ 4 = 8
7	7
*	=
1	1
3	3

Tuiles jouées	Calcul déclaré
6	6
2 * 4 * 8	2 x/+ 4 = 8
7 *	7 x
* 9	= 9
1 *	1 =
3 	3 7
2	2

Tuiles jouées	Calcul déclaré
6	6
2 * 4 * 8	2 x 4 = 8
7 *	7 x
* 9	+ 9
1 *	1 =
3 	3 7
* 2	= 2
5	5
5	5

Tuiles jouées	Calcul déclaré
6	6
2 * 4 * 8	2 x 4 = 8
7 *	7 x
* 9	+ 9
1 *	1 =
3 	3 7
* 2	= 2
5	5
5 * 1 * 5 * 20	5 - 1 x 5 = 20

Tuiles jouées	Calcul déclaré
6	6
9 2 * 4 * 8	9 2 x/+ 4 = 8
* 7	x 7
6 *	6 =
* 1	= 1
5 3	5 3
4	4

Non autorisé, sauf si vous pouvez l'ajouter à 92x/+4=8 pour effectuer un calcul.

Tuiles jouées	Calcul déclaré
6	6
2 * 4 * 8	2 x/+ 4 = 8
8 * 7 * 15	8+ 7 = 15
*	=
1	1
3	3 Non autorisé. Non conforme au format de grille.