

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.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



TOTAL CROISÉ - DESKA / CLIPPER

Contenu

1 plan
102 pions numérotés de 0 à 9

Introduction

Les joueurs placent au cours du jeu horizontalement ou verticalement les pions sur le plan, afin d'obtenir des totaux.

But du jeu

Former le plus de points possible. Après chaque tour, un joueur désigné note les points des chiffres obtenus.

Préparation

Poser le plan sur la table.

Mettez les pions face cachée dans le couvercle de la boîte.

Chaque joueur prend un pion, le joueur qui possède le plus petit chiffre commence.

Redéposer le pion dans le couvercle.

A tour de rôle les joueurs prennent 5 pions dans le couvercle et les posent devant eux de façon que les autres joueurs ne voient pas les chiffres.

Le jeu

Le joueur doit former un total qui doit être divisible par un chiffre figurant sur la ligne choisie.

Pour obtenir le total, additionnez les pions déposés.

Ex. : 7, 4, 3, 8 total: $7+4+3+8=22$.

Les cases numérotées sur le plan démontrent le chiffre par lequel il doit être divisible.

Le total déposé sur des cases **non** numérotées doit toujours être divisible par 5.

Si vous vous trouvez sur une ligne qui a deux chiffres imprimés sur le plan, le total doit pouvoir être divisé par **les deux** chiffres imprimés.

Le déroulement du jeu

Le premier joueur doit déposer un total au milieu du plan.

Il peut procéder horizontalement ou verticalement.

Le total doit être divisible par 5 étant donné que les cases du milieu ne sont pas numérotées. Voir exemple 1.

Les totaux sont notés par un des joueurs.

Vous ne pouvez jamais déposer plus de 5 pions les uns à côté des autres.

Le joueur remplace le nombre des pions déposés.

Chaque joueur doit toujours avoir 5 pions devant soi.

Maintenant c'est le tour au joueur à gauche de lui, etc.

Chaque joueur essaye d'atteindre le plus haut total.

Pour cela il place un ou plusieurs pions sur le plan.

Les pions doivent se suivre afin d'obtenir une nouvelle ligne droite et un nouveau total.

Une seule ligne droite peut être déposée par joueur.
Le total des nouveaux montants est compté et noté.
Voir exemple 2, 3 et 4.

Exemple 1.

Le premier joueur pose 8, 6, 1, 5,
total $8+6+1+5=20$ divisible par 5.

Exemple 2.

Le deuxième joueur pose 4, 3, 0, 1,
total $4+3+0+1=8$ divisible par 2
 $3+1 = 4$ divisible par 2
 $4+6 = 10$ divisible par 5
 $0+5 = 5$ divisible par 5

total 27.

Attention, le chiffre 3 est mis dans la case no. 2.

Exemple 3.

Le troisième joueur pose 5, 2, 3,
total $5+2+4+6+3=20$ divisible par 5.

Exemple 4.

Le quatrième joueur pose 2, 4, 7, 6,
total $2+4+7+2+6=21$ divisible par 3
 $6+3+1 = 10$ divisible par 5

total 31.

Attention, le chiffre 2 est mis dans la case no. 3.

Après jouer un tour le total est: le joueur 20 points
2ième joueur 27 points
3ième joueur 20 points
4ième joueur 31 points.

Ce qu'on ne peut pas faire

Poser les nombres **plus grand** que 5 chiffres.

Mettre plus qu'une range de pions.

Attention

Une case numérotée couverte par un pion perd sa valeur.
Seul pour le joueur qui le couvre à son tour c'est un facteur force.

La fin du jeu

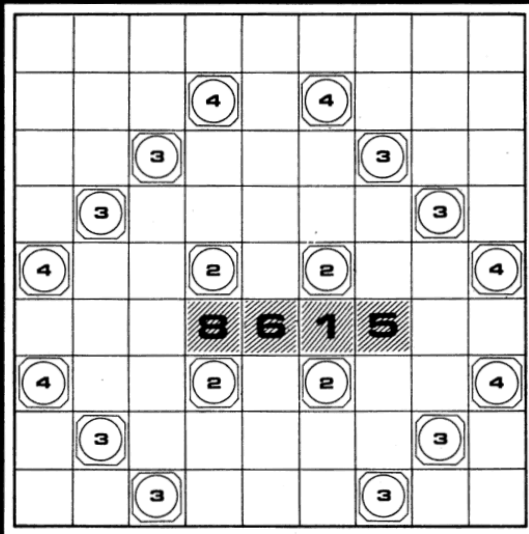
Quand on ne sait plus placer un pion, le jeu est terminé.
Le joueur qui obtient le plus de points est le gagnant.

TOTAL CROISÉ - DESKA / CLIPPER

KRUISSOM®

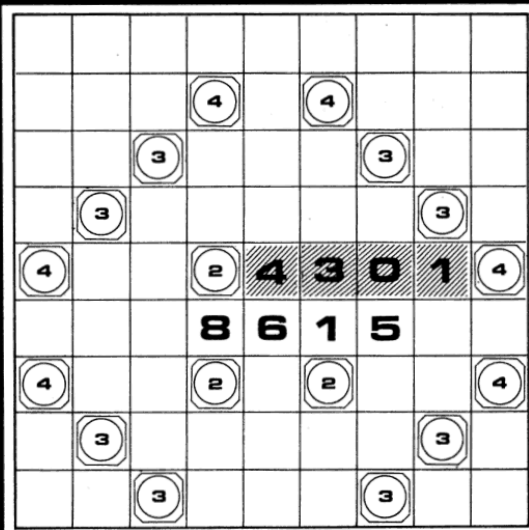
Voorbeeld 1.

Exemple 1.



Voorbeeld 2.

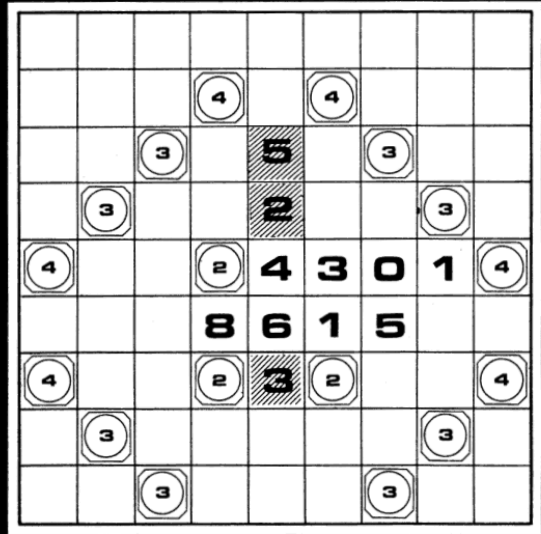
Exemple 2.



KRUISSOM®

Voorbeeld 3.

Exemple 3.



Voorbeeld 4.

Exemple 4.

