

# LE RAMI DES NOMBRES

8

10

12

6

10

14

18

En créant, voici quelques années, LE COMPTE EST BON, que connaissent les millions de téléspectateurs français, belges, suisses et même italiens, qui suivent chaque soir, sur ANTENNE 2 l'émission "DES CHIFFRES ET DES LETTRES", Armand JAMMOT a ouvert la voie à un nouveau type de jeux de société, les jeux de chiffres, qui remportent auprès de tous les publics, un succès comparable à celui des meilleurs jeux de lettres.

Après le COMPTE EST BON, Armand JAMMOT et les Jeux ROBERT LAFFONT ont sorti en 1975, LES CHIFFRES CROISES, qui sont aux jeux de chiffres, ce qu'est le SCRABBLE aux jeux de lettres. Pour compléter cette série, et ne pas faire mentir le proverbe "jamais deux sans trois", surtout lorsqu'il s'agit de chiffres, nous vous proposons aujourd'hui :

## **"le rami des nombres"**

Inspiré d'un célèbre et très ancien jeu de cartes, "LE RAMI DES NOMBRES" vous offre un éventail beaucoup plus large et varié de combinaisons.

Pour découvrir et réaliser ces multiples combinaisons que permettent les 92 pièces du jeu, il vous faudra faire appel à toutes vos facultés d'observation et de réflexion. Pour l'emporter sur votre ou vos adversaires vous devrez aussi faire preuve d'audace, au bon moment, en achetant à la BANQUE la pièce qui vous intéresse, courant ainsi le risque d'augmenter vos pertes, si votre adversaire termine avant vous.

Enfin, si votre caractère est plus enclin à la prudence et à l'économie, vous pouvez encore vous fier à votre chance, en puisant dans la PIOCHE, une pièce incertaine.

# RÈGLE DU JEU

## **Nombre de joueurs :**

2, 3 ou 4 joueurs à partir de 10 ans.

## **Matériel :**

- 1 sabot divisé en deux parties : la pioche et la banque
- 1 plateau permettant d'aligner les combinaisons de chiffres
- 4 chevaux
- 92 pièces numérotées, soit 2 séries de 46 pièces numérotées de 1 à 46
- des jetons répartis de la façon suivante :
  - 50 jetons de 10 pts
  - 20 jetons de 50 pts
  - 10 jetons de 100 pts

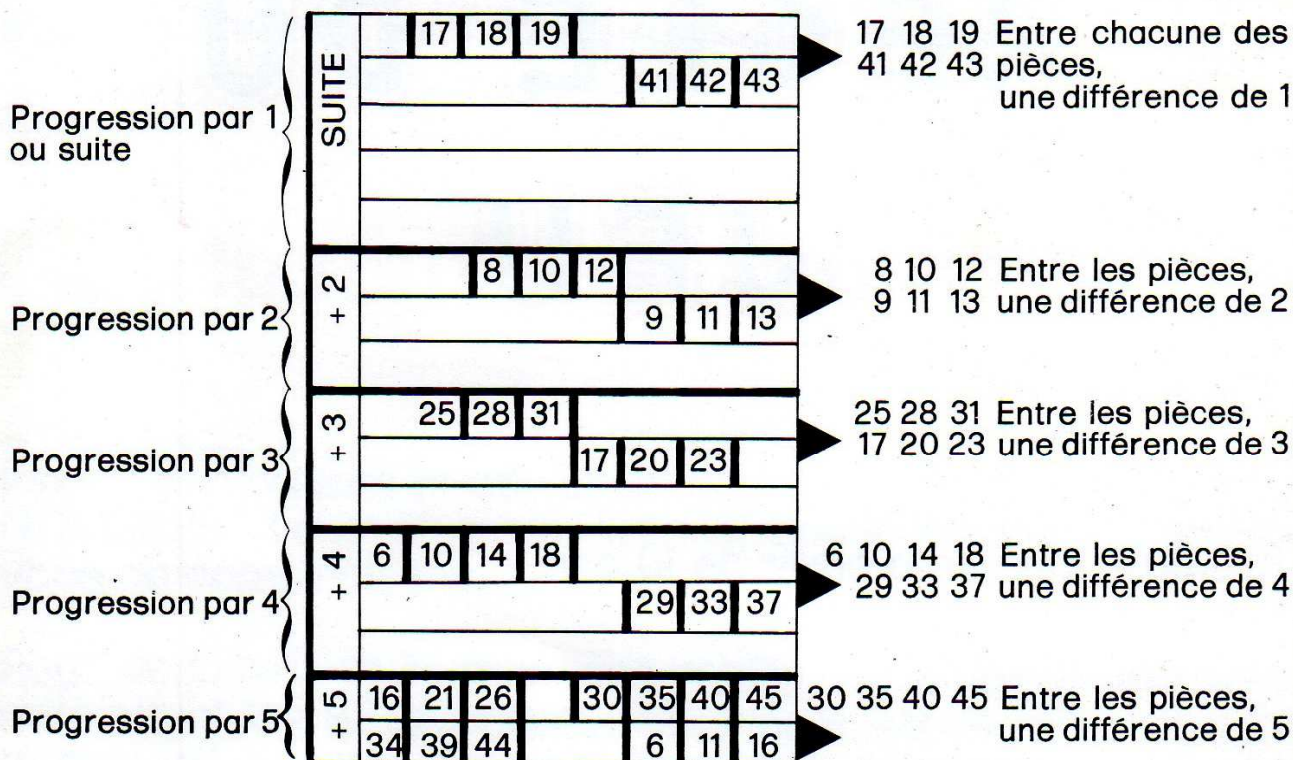
## But du jeu :

Jouer *toutes* ses pièces numérotées en réalisant des *combinaisons*.

## Les combinaisons :

Les combinaisons sont des progressions arithmétiques comportant au moins trois pièces.

Il y a dans ce jeu, 5 sortes de progressions autorisées.



Progression libre 8 15 22 Entre les pièces, une différence de 7  
(autorisée uniquement en fin de partie)

### **Début de la partie :**

- Placer les pièces numérotées, faces cachées dans la pioche.
- Disposer 6 pièces tirées au hasard, faces découvertes dans les alvéoles inclinées de la banque.
- Chaque joueur prend au hasard 10 pièces numérotées qu'il dispose sur son chevalet.
- Distribuer la valeur de 500 points en jetons à chacun des joueurs, soit,  
10 jetons de 10 points : 100 points  
4 jetons de 50 points : 200 points  
2 jetons de 100 points : 200 points

### **Déroulement de la partie :**

- A chaque tour de jeu, un joueur peut :
- Réaliser *une* ou *plusieurs* combinaisons.

**Une combinaison doit obligatoirement comporter un minimum de 3 pièces.**

- Compléter avec *une* ou *plusieurs* pièces des combinaisons déjà posées sur le plateau.

### **Exemple :**

On peut ajouter 6 ou 22, ou les deux, à la combinaison 10.14.18 déjà posée sur le plateau pour obtenir :

6.10.14.18  
ou : 10.14.18.22  
ou : 6.10.14.18.22

- On peut à la fois, dans le même coup, poser *une* ou *plusieurs* combinaisons de trois pièces, et *ajouter une* ou *plusieurs* pièces à d'autres combinaisons déjà posées sur le plateau.

- Pour terminer, et seulement dans cette occasion, il est permis de réaliser une *combinaison libre*.

**Exemples :** 1.8.15.22.29 (combinaison + 7)  
                  13.25.37 (combinaison + 12)  
          ou      1.23.45 (combinaison + 22).

### **Fin de la partie :**

Le premier joueur qui a posé toutes ses pièces remporte la partie, et ramasse les jetons accumulés dans la BANQUE. Les autres joueurs lui payent également 20 points par pièce restante.

On entame alors une seconde partie.

(Il est exceptionnel, mais pas impossible, qu'un joueur ouvre et termine le jeu en une seule fois).

### **Durée de jeu :**

Un jeu peut se faire en plusieurs parties dont on détermine le nombre au départ, à la convenance des joueurs.

Le vainqueur en fin de jeu, est celui qui possède le plus de points.

### **Exemple d'une fin de partie :**

Il ne vous reste en main que deux pièces : 17 et 41

Sur le plateau vous avez :

23.24.25

33.35.37.39

et 10.14.18.22.

Vous prélevez 22 dans la combinaison 10.14.18.22

pour le placer devant :

23.24.25

obtenant ainsi :

22.23.24.25

ce qui vous permet de libérer le 25.

Vous prélevez également le 33 devant 33 35 37 39.

Avec 25 et 33 ainsi obtenus, et avec le 17 et le 41 de votre main, vous réalisez pour terminer la partie, la combinaison + 8 : 17 25 33 41.