nambarz.com

NAMBARZ® Le Jeu de Calcul & Stratégie

RÈGLES DU JEU

Vidéo règle

PRÉPARATION DU JEU

- Mélanger les cartes et en **distribuer 7** à chaque joueur. Le reste des cartes fait office de pioche.
- La carte du dessus de la pioche est retournée pour constituer le **talon** (il ne doit pas être un joker).
- Le but du jeu est de **finir ses cartes** avant les autres.
- Si on n'a pas la bonne ou les bonnes cartes à jouer, on **pioche**. Si la carte piochée peut être jouée, on la joue (toute seule par concordance ou avec d'autres cartes par calcul), sinon on la conserve et le tour passe au joueur suivant.

Composition des cartes (figure 1) :
- **2** types de cartes :
  A. Chiffre-symbole **B.** Chiffre-dessin.
- **4** types de jokers :
  C. Changer-chiffre **D.** Changer-dessin
  E. Changer-chiffre/dessin **F.** Rejouer.

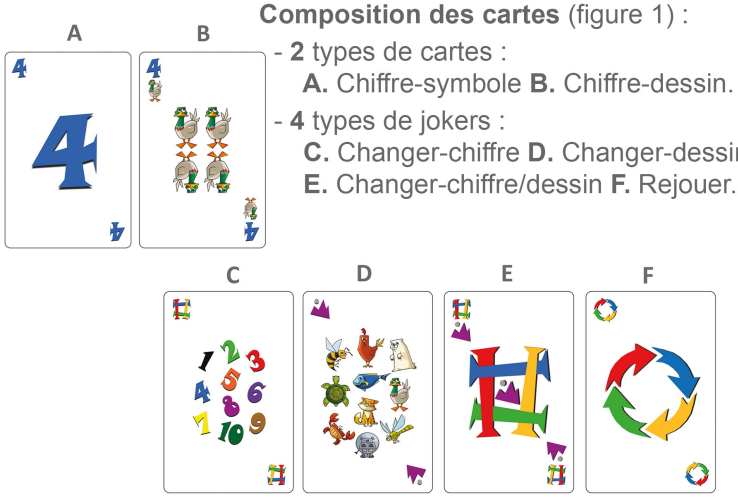

Figure 1

JOUER PAR CONCORDANCE

- Jouer une carte **identique**.
- Jouer une carte concordante par **chiffre** (chiffre 3 - figure 2).
- Jouer une carte concordante par **dessin** (abeille - figure 3).

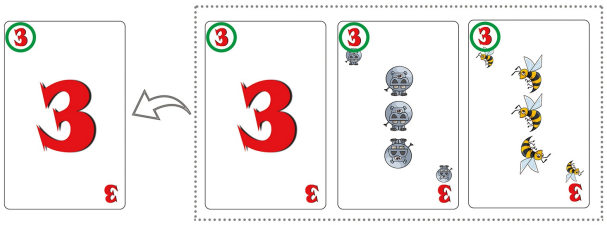
Figure 2

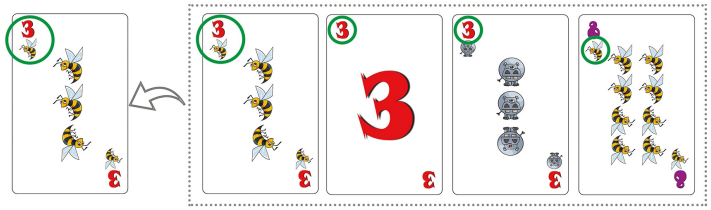
Figure 3

Les cartes chiffre-dessin ont plus de possibilités d'être recouvertes (figure 3) que les cartes chiffre-symbole (figure 2).

JOUER PAR CALCUL

- Toutes les opérations sont permises : **+ - x ÷**
- Calcul par **2, 3** ou **4** cartes (4 cartes = coup de maître +7 points - figure 5).
- Il faut utiliser dans le calcul des cartes de même type :
  - chiffre-**symbole** (figure 4).
  - ou chiffre-**dessin** (figure 5).

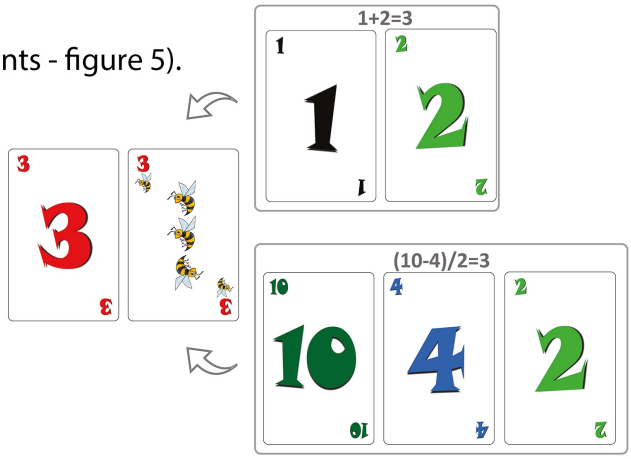

Figure 4

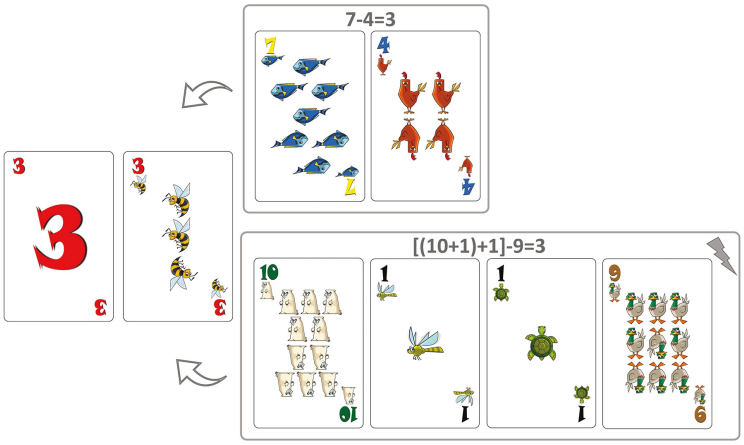

Figure 5

Le principe de calcul :
Le résultat du calcul de la 1re et la 2e carte est calculé. Puis on continue le calcul avec la 3e carte. Ce dernier résultat est calculé avec la 4e carte.

Copyright © 2021

JOKERS

- Joker « **changer-chiffre** » : changer une carte chiffe-symbole par une autre carte chiffre-symbole (figure 6 - A).
- Joker « **changer-dessin** » : changer une carte chiffre-dessin par une autre carte chiffre-dessin (figure 6 - C).
- Joker « **changer-chiffre/dessin** » : changer une carte par une autre, qu'elle soit de même type ou non (figure 6 - B).

- On joue le joker et toute de suite après une autre carte.
- Il est interdit de jouer une carte concordante après l'un de ses 3 jokers.

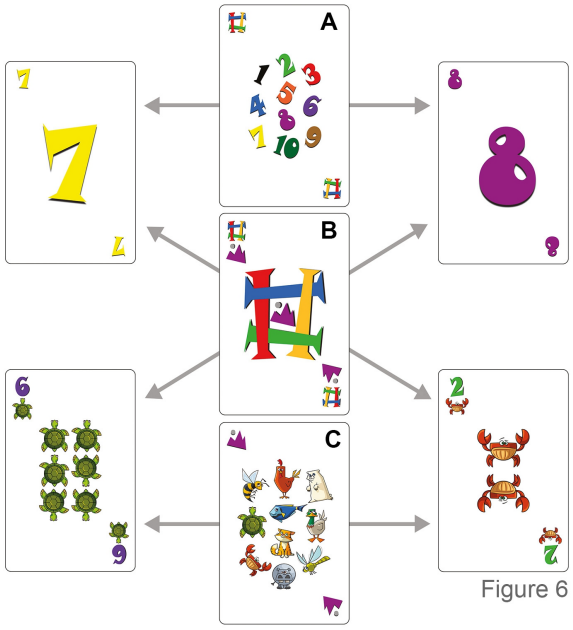

Figure 6

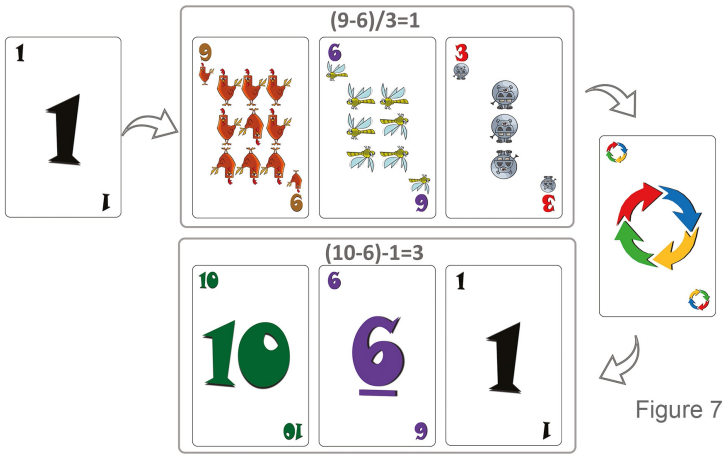

Figure 7

- Joker « **rejouer** » : rejouer une seconde fois par concordance ou par calcul (figure 7).

Variantes du jeu :
- Débutant : avec tous les jokers.
- Confirmé : avec 8 jokers (2 de chaque type).
- Expérimentés : avec 4 jokers (1 de chaque type).

PÉNALITÉS

Le joueur pioche **3 cartes** dans l'un des cas suivants :

- Erreur de calcul.
- Utiliser dans un calcul des cartes de types différents - symbole avec dessin (rappel : figure 2 et 3).
- Mauvaise utilisation de jokers (rappel : figure 6).
- Utiliser une carte concordante dans un calcul (figure 8). Il faut jouer la carte concordante et ramasser les autres cartes.
- Utiliser trop de cartes dans un calcul qui peut se faire avec moins de cartes (figure 9). Il faut jouer le calcul le plus simple et ramasser les cartes supplémentaires.

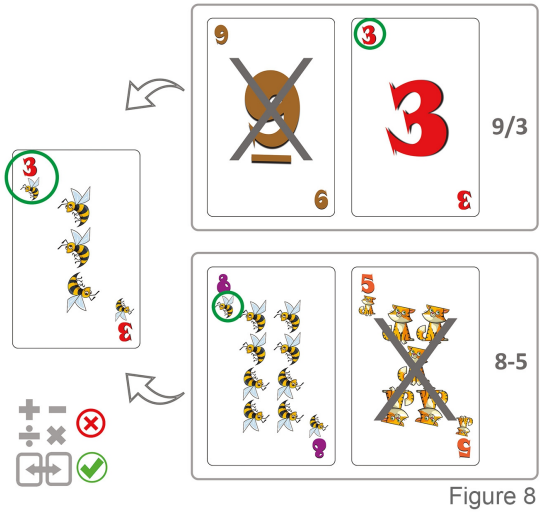

Figure 8

Chacun veille à la bonne application des règles par les autres joueurs. Il peut signaler toute infraction.

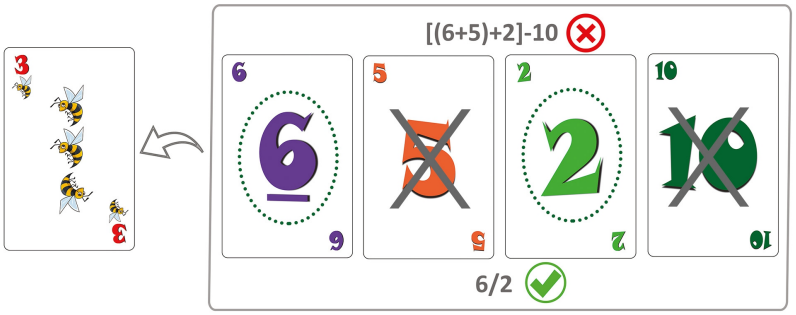

Figure 9

C'est parti, vous êtes prêts pour jouer.
Bon match !

Consultez le livret pour plus de détails sur la règle. Une vidéo explicatif de 5 minutes est disponible sur nambarz.com/francais

La règle est disponible en FR EN DE ES IT RU AR sur nambarz.com

Copyright © 2021