

LUCKY NUMBERS

DELUXE



Règles pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Auteur : Michael Schacht - Illustratrice : Christine Alcouffe
© 2023 TIKI Editions, 10 rue de Penthievre 75 008 Paris, France.

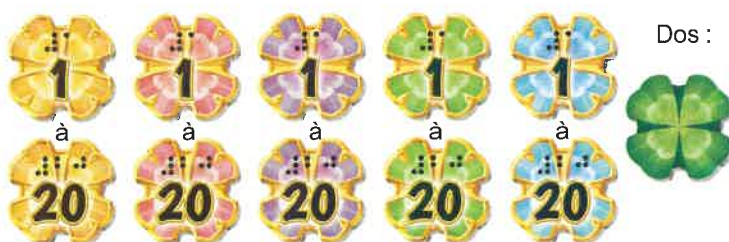
**Soyez le premier à compléter votre jardin
en ORDRE CROISSANT !**

Matériel :

5 séries de 20 tuiles Trèfle
de 5 couleurs, numérotées de 1 à 20 :

5 plateaux :

Jaune : Rouge : Violet : Vert : Bleu :



Dos :

Principe du jeu :

Chaque joueur essaye de compléter le premier son jardin avec des trèfles.

Mais pour cela, il doit veiller constamment à ce que
**les nombres dans chaque rangée et chaque colonne
soient toujours classés dans l'ordre croissant.**

Préparation du jeu :

Utilisez une série complète de tuiles Trèfle

(= 1 couleur de trèfles numérotés de 1 à 20) **par joueur.**

À moins de 5 joueurs, les séries non utilisées sont remises dans la boîte.

Tous les trèfles sont ensuite bien mélangés, faces cachées,
au centre de la table pour constituer la pioche.

Durant la partie, les couleurs des trèfles n'ont plus aucune importance.
Les couleurs ne servent qu'à faciliter la préparation du jeu.

Chaque joueur reçoit un plateau qu'il place devant lui, la coccinelle en bas à droite.

Chacun pioche ensuite **4 trèfles et les place, faces visibles, sur les quatre cases de la diagonale** marquées d'un liseré doré, au choix.

Note :

En les plaçant, les joueurs ne doivent pas perdre de vue le but du jeu et donc placer les petits nombres en haut à gauche et les nombres élevés en bas à droite.

Au cours de la partie, ces 4 cases, marquées d'un liseré doré, n'ont plus d'importance particulière.



Déroulement de la partie :

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur choisit l'une des deux actions suivantes :

A) Piocher un trèfle caché.

Le joueur **pioche un trèfle face cachée** au centre de la table et **le révèle**.

Il le place ensuite, face visible, sur son plateau en suivant la Règle de pose.

S'il ne peut ou ne veut pas le placer, il le défausse, **face visible**, au centre de la table.

B) Récupérer un trèfle visible.

Le joueur ne révèle aucun nouveau trèfle, mais **prend un trèfle défaussé face visible** au centre de la table et le place sur son plateau, en respectant la Règle de pose.

Bien sûr, cette option n'est possible que s'il y a au moins un trèfle défaussé au centre de la table.



Règle de pose :

- Un joueur peut, soit placer un nouveau trèfle sur une **case libre** de son plateau, soit **l'échanger** contre un trèfle déjà posé.
Le trèfle échangé est alors défaussé, **face visible**, au centre de la table.
- **Tous les nombres d'une rangée, de gauche à droite, ou d'une colonne, de haut en bas, doivent toujours être classés dans l'ordre strictement croissant** (mais il n'est pas nécessaire qu'ils se suivent.).

Chaque trèfle doit donc être classé par rapport à tous les autres trèfles de la même rangée et de la même colonne.



Exemple :

Le joueur ne peut placer le 13 pioché que sur la case ① ou l'échanger contre le 10 ou le 15. Il choisit le coup qui lui semble le plus judicieux : l'échanger contre le 10 qu'il défausse ensuite, face visible, au centre de la table.

Il ne peut pas placer son 13 ni sur les cases ② car il est supérieur au 10, ni sur les cases ③ car il y a déjà un 13. Les cases ④ ne conviennent pas non plus, car le 13 est inférieur au 15 et au 16.

Fin de la partie :

La partie s'arrête dès qu'un joueur place un trèfle sur la dernière case libre de son plateau en respectant la règle de pose. Celui-ci est déclaré vainqueur.

La partie s'arrête également si un joueur révèle le dernier trèfle au centre de la table. Ce joueur termine son tour normalement.

Dans ce cas, le vainqueur est le joueur à qui il reste le moins de cases libres sur son plateau. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Variante : ON JOUE ET ON REJOUE !

Une petite ligne de règle en plus pour une bonne dose de fun avec une variante qui vous permettra de jouer plusieurs fois d'affilée durant votre tour si vous réussissez à organiser correctement vos trèfles !

Lorsqu'en posant un trèfle (sur une case vide ou en remplaçant un trèfle de votre grille), vous créez une **diagonale de 2 trèfles de même nombre et adjacents**, vous rejouez !

Vous pourrez parfois créer plusieurs diagonales de suite et jouer de multiples coups d'affilée !

Une variante créée par Bruno Cathala.

VERSION ACCESS

Cette version a été développée en partenariat avec **ACCESSIGAMES** pour la rendre 100% accessible aux déficients visuels grâce à des **numéros plus grands** et du vernis **braille** sur chaque trèfle pour lire les **numéros ET les couleurs** !



Ce symbole indique que les cellules qui suivent sont des nombres :
Suivi des chiffres : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Les **couleurs** se distinguent aussi par le **nombre de marques** aux bords des feuilles (0 marque = bleu, 1 = violet, 2 = rouge, 3 = doré et 4 marques = vert) :



Et grâce au travail d'ACCESSIGAMES, toutes les règles sont disponibles en audio sur les sites www.tikieditions.com et www.accessigames.com



DELUXE LUCKY NUMBERS SOLO



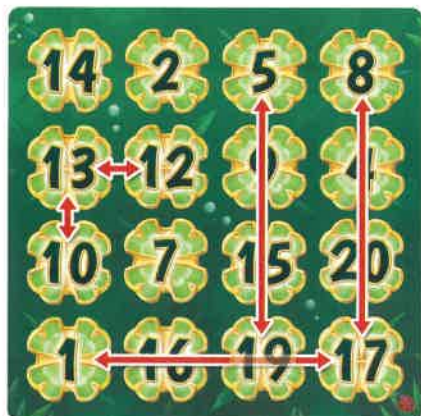
Jouez à **Lucky Numbers en solo avec des règles différentes** et essayez de résoudre les 40 puzzles de ce livret.

Préparation du jeu : Choisissez une seule couleur de trèfles. Positionnez les trèfles sur le plateau de la façon indiquée sur le puzzle choisi. Sous le puzzle est noté le nombre de coups maximum que vous pouvez utiliser pour le résoudre.

But du jeu : Vous avez un maximum de coups autorisés pour que les nombres dans chaque rangée et chaque colonne soient classés en ordre croissant. Note : parfois, vous pourrez résoudre le puzzle en moins de coups que le maximum autorisé. Si vous réussissez, Bravo !

Règle pour un coup : Vous pouvez échanger les positions de 2 trèfles adjacents horizontalement ou verticalement (pas en diagonale) OU de 2 trèfles directement opposés bord à bord sur le plateau.

Exemples de coups autorisés :



Vous pouvez échanger le **13** et le **12** car ils sont **adjacents** horizontalement.

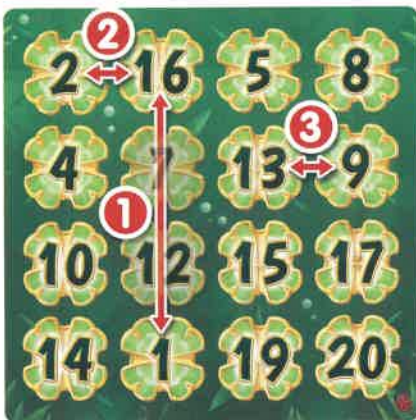
Vous pouvez échanger le **13** et le **10** car ils sont **adjacents** verticalement.

Vous pouvez échanger le **5** et le **19** car ils sont **opposés bord à bord** sur le plateau (dans ce cas verticalement).

Le **17** peut être échangé soit avec le **1**, soit avec le **8**, car ils sont **opposés bord à bord** sur le plateau (horizontalement et verticalement).



: Nombre maximum de coups autorisés.
XX : Numéro du puzzle pour la solution.



3 ⇌ 00

Exemple :

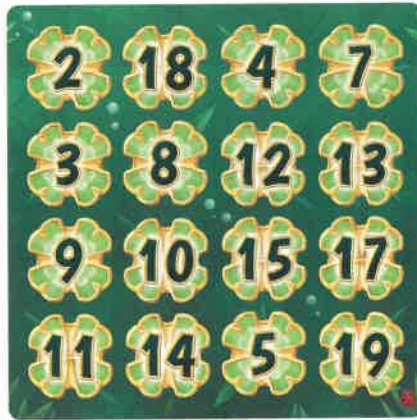
Vous avez **3 coups** maximum pour résoudre ce puzzle.

- ❶ Échangez le **16** et le **1** opposés bord à bord verticalement.
- ❷ Puis échangez le **1** et le **2** qui sont maintenant **adjacents** horizontalement.
- ❸ Enfin, échangez le **13** et le **9** adjacents horizontalement.

Maintenant, à vous de jouer !



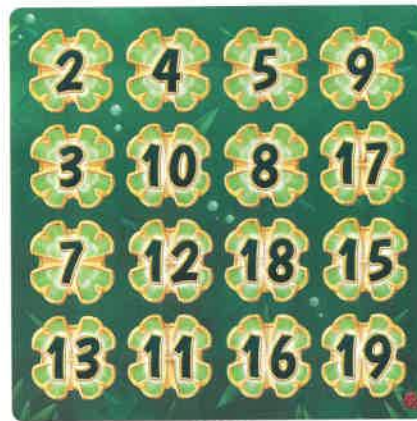
2 ⇌ 01



2 ⇌ 02



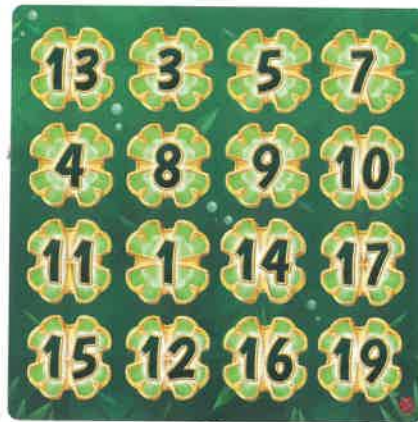
3 ⇌ 03



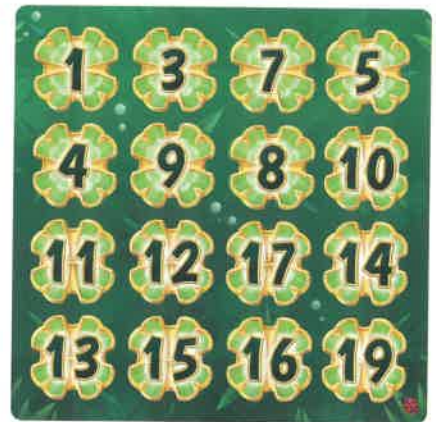
3 ⇌ 04

SOLUTIONS en pages 11 à 16 : Pour résoudre un puzzle, échangez les paires de nombres dans l'ordre indiqué. Il s'agit d'une solution possible pour chaque puzzle. Il peut y avoir d'autres solutions.

Suite des puzzles en page 11.



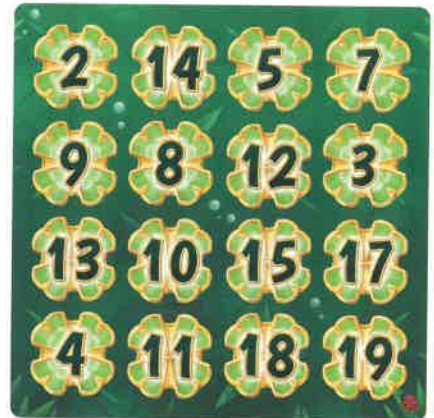
05



06



07



08



09



10

11

32 : 9-20 / 16-20 / 5-9 / 11-14 / 7-10 / 3-6 / 1-4
33 : 7-8 / 8-15 / 8-10 / 7-18 / 3-17 / 4-13 / 2-11
34 : 4-10 / 7-18 / 7-19 / 8-5 / 5-10 / 7-11 / 2-3

35 : 19-2 / 16-19 / 9-13 / 5-13 / 5-9 / 10-12 / 4-12 / 4-10
36 : 1-8 / 1-4 / 8-10 / 10-13 / 10-17 / 5-14 / 5-20 / 5-19
37 : 18-19 / 15-16 / 11-13 / 7-12 / 8-10 / 4-5 / 9-17 / 2-3

38 : 7-18 / 4-13 / 2-19 / 2-16 / 2-15 / 2-12 / 2-8 / 2-3
39 : 9-14 / 4-11 / 3-16 / 3-15 / 13-17 / 13-19 / 1-10 / 1-7
40 : 11-4 / 1-19 / 15-3 / 1-15 / 13-15 / 12-10 / 12-9 / 12-14

7	3	1	5
11	8	9	4
10	12	14	17
13	15	16	19



11

2	8	6	7
5	3	14	17
12	10	9	15
11	13	16	19



12

1	2	8	13
4	7	9	5
10	12	17	20
14	19	16	15



13

2	14	5	7
13	8	12	17
9	10	3	15
11	18	4	19



14

11	4	5	9
7	6	12	13
17	1	15	3
14	10	16	20



15

2	4	16	9
8	3	5	17
18	15	12	7
11	13	10	19



16

12



17



18



19



20



21



22

13

23 : 4-5 / 3-12 / 3-13 / 2-10 / 2-9 / 2-11
 24 : 9-12 / 12-13 / 7-6 / 7-10 / 15-20 / 16-20
 25 : 4-10 / 4-14 / 7-9 / 7-20 / 7-15 / 15-17

26 : 4-5 / 3-7 / 13-16 / 10-15 / 2-17 / 9-17
 27 : 19-4 / 19-5 / 19-10 / 19-17 / 19-18 / 2-9
 28 : 7-19 / 1-13 / 12-14 / 11-17 / 8-9 / 4-10

29 : 3-13 / 9-4 / 11-4 / 14-4 / 17-5 / 5-19 / 18-5
 30 : 7-5 / 2-19 / 2-18 / 2-15 / 2-10 / 2-8 / 2-3
 31 : 10-14 / 12-15 / 6-15 / 6-12 / 9-20 / 1-20 / 1-9



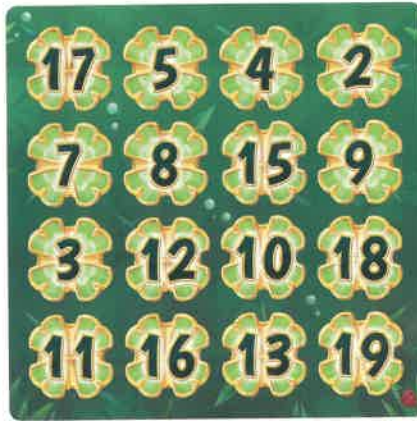
6 $\Rightarrow$ 23



6 $\Rightarrow$ 24



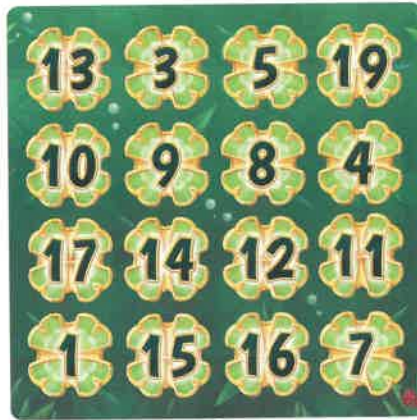
6 $\Rightarrow$ 25



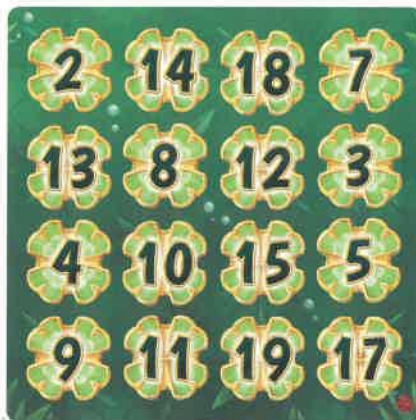
6 $\Rightarrow$ 26



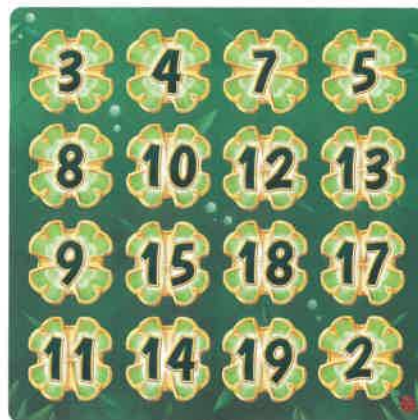
6 $\Rightarrow$ 27



6 $\Rightarrow$ 28



29



30



31



32



33



34

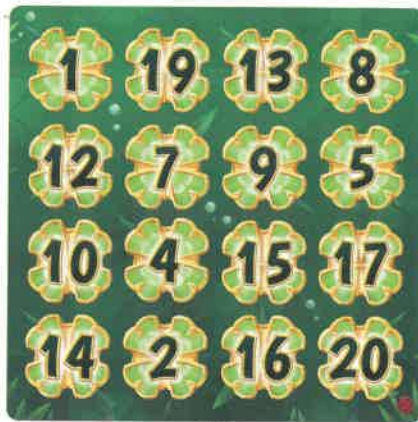
15

11 : 10-11 / 10-4 / 1-5 / 1-7
12 : 15-17 / 9-14 / 3-8 / 12-10
13 : 19-16 / 15-20 / 15-17 / 5-13 / 5-8

14 : 3-15 / 3-17 / 3-13 / 4-18 / 4-14
15 : 3-17 / 3-7 / 1-10 / 1-14 / 1-11
16 : 10-16 / 7-18 / 3-8 / 5-10 / 12-15

17 : 9-14 / 4-17 / 11-4 / 4-12 / 8-4
18 : 6-7 / 7-19 / 16-6 / 10-14 / 10-12
19 : 6-7 / 5-3 / 5-8 / 13-14 / 13-16

20 : 7-2 / 12-17 / 16-6 / 9-15 / 8-10 / 12-10
21 : 15-12 / 7-9 / 17-10 / 4-13 / 8-20 / 16-2
22 : 11-18 / 18-19 / 8-14 / 8-10 / 2-5 / 2-4



8 ⇌ 35



8 ⇌ 36



8 ⇌ 37



8 ⇌ 38



8 ⇌ 39



8 ⇌ 40