



RÈGLES DU JEU

DRÔLES DE SOMMES !

Le concept du jeu est plutôt simple... il s'agit « EN SOMME » de s'amuser !

Utilisez les tuiles que vous avez piochées pour faire des SOMMES. Une fois que toutes les tuiles de la pioche sont prises, le gagnant est la première personne qui aura utilisé toutes ses tuiles pour créer des SOMMES valides.

Les SOMMES doivent s'entrecroiser, selon le même format que des mots croisés. Un joueur peut réorganiser ses propres SOMMES aussi souvent qu'il le souhaite.

Tout le monde joue en même temps. Il n'est pas nécessaire d'attendre son tour pour jouer, puisque chacun crée ses SOMMES indépendamment des autres.

- 1 Toutes les tuiles sont posées face cachée sur une surface plane.
- 2 Chaque joueur tire **5** tuiles avec des chiffres (tuiles blanches) et **4** tuiles avec des symboles (tuiles bleues) en les gardant toujours face cachée devant lui.
- 3 Quand tous les joueurs ont pris **9** tuiles, un joueur dit « **C'est parti !** » pour lancer la partie.
- 4 Chaque joueur tente de créer une SOMME avec les chiffres, symboles et tuiles joker qu'il a face à lui. Dès qu'un joueur a fait une SOMME qui marche, il doit crier « **SOMME** ».
- 5 Quand quelqu'un s'écrie « SOMME », **TOUS LES JOUEURS** doivent prendre une autre tuile de la pioche (vous pouvez choisir entre une blanche et une bleue). Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait moins de tuiles dans la pioche que de joueurs à jouer.
- 6 Les tuiles joker bleues peuvent être utilisées pour représenter n'importe quel symbole de votre choix. Les tuiles joker blanches peuvent être utilisées pour représenter n'importe quel chiffre.
- 7 Quand vous effectuez vos SOMMES, chaque tuile doit être placée de manière à être bord à bord. Vous pouvez modifier une SOMME valide à n'importe quel moment, soit pour une raison tactique soit parce que vous êtes coincé. Si la SOMME ainsi modifiée crée une nouvelle SOMME valide, vous pouvez crier « SOMME ».
- 8 Tant que chaque rangée ou colonne correspond à une SOMME valide, presque tout est permis ! Vous pouvez consulter les exemples de ce qui est autorisé et de ce qui n'est pas autorisé au dos de ce feuillet.
- 9 Le gagnant est la première personne qui aura utilisé toutes ses tuiles pour créer des SOMMES valides. Quand sa dernière SOMME valide est créée, il doit crier « DRÔLES DE SOMMES ».
- 10 À ce stade, les calculs sont vérifiés pour confirmer que les SOMMES sont bien correctes. Si après vérification il se trouve qu'il y a des SOMMES non valides, le joueur est disqualifié et toutes ses tuiles sont remises en jeu dans la pioche. Le jeu reprend ensuite comme avant.
- 11 Si, à un moment, personne ne parvient à faire une SOMME, tous les joueurs peuvent convenir de piocher une nouvelle tuile. Chaque joueur peut ainsi choisir de piocher soit une tuile blanche, soit une tuile bleue.
- 12 Si à la fin du jeu personne ne peut utiliser ses tuiles, le joueur à qui il en reste le moins sera considéré gagnant. Si les joueurs ont le même nombre de tuiles, alors chaque joueur doit additionner ses tuiles restantes. Le joueur avec le plus petit total sera déclaré vainqueur. (Notez qu'il n'y a aucune pénalité s'il vous reste des tuiles symboles ou joker).