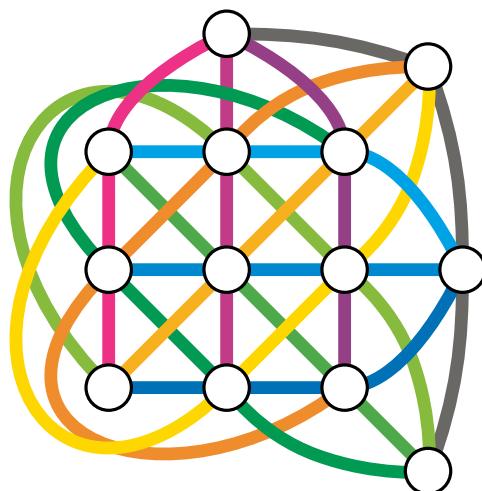


Comment fabriquer un jeu FANO de 13 cartes, à 4 choses par carte ?

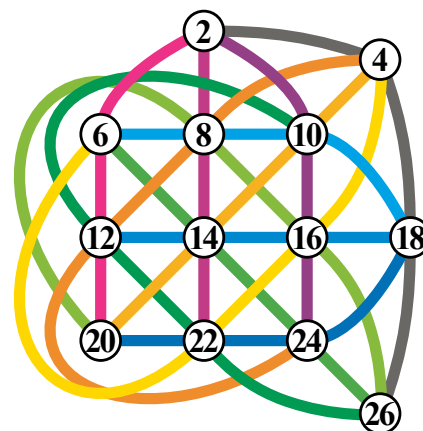


Pour définir les 13 cartes, on peut utiliser le schéma dessiné ci-dessus.
Les 4 choses figurant sur une carte sont celles qui se situent sur un trait reliant 4 cases entre elles.

EXEMPLE.

En écrivant les nombres 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, de gauche à droite, puis de haut en bas, dans les cases, on se fabrique le jeu détaillé par le tableau suivant, pour s'amuser avec les doubles des nombres de 1 à 13.

<i>recto</i> (nombres)	<i>verso</i> (écrits comme double)
2 6 12 20	1+1 3+3 6+6 10+10
2 8 14 22	1+1 4+4 7+7 11+11
2 10 16 24	1+1 5+5 8+8 12+12
2 4 18 26	1+1 2+2 9+9 13+13
6 8 10 18	3+3 4+4 5+5 9+9
12 14 16 18	6+6 7+7 8+8 9+9
20 22 24 18	10+10 11+11 12+12 9+9
6 14 24 26	3+3 7+7 12+12 13+13
4 10 14 20	2+2 5+5 7+7 10+10
4 8 12 24	2+2 4+4 6+6 12+12
4 16 22 6	2+2 8+8 11+11 3+3
10 12 22 26	5+5 6+6 11+11 13+13
20 8 16 26	10+10 4+4 8+8 13+13



Sur chaque face de carte, on peut, bien sûr, mettre les nombres dans l'ordre que l'on veut.