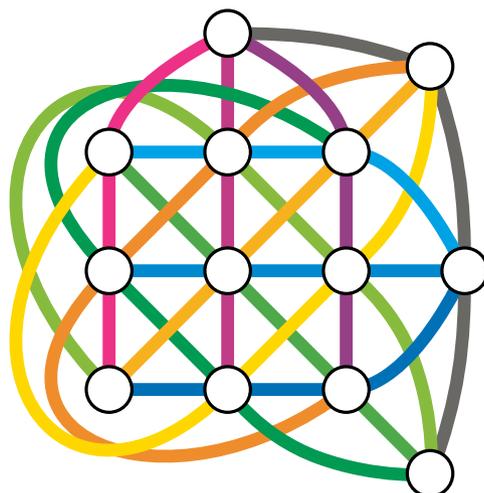


## Comment fabriquer un jeu FANO de 13 cartes, à 4 choses par carte ?

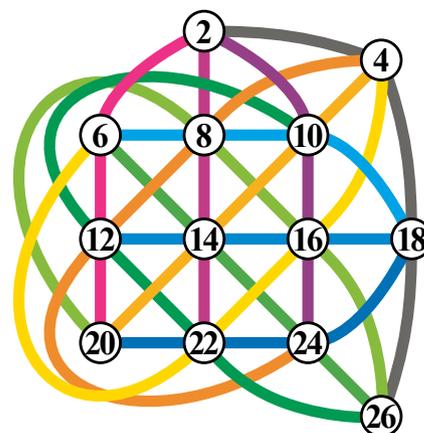


Pour définir les 13 cartes, on peut utiliser le schéma dessiné ci-dessus.  
Les 4 choses figurant sur une carte sont celles qui se situent sur un trait reliant 4 cases entre elles.

### 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><br>(nombres) | <i>verso</i><br>(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.