

129 - Cm par cm

Catégorie ESAR : 409 - jeu mathématique.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Schyns.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Au départ, tous les joueurs reçoivent une même série de réglettes, de tailles différentes. Le dé, dont les faces sont marquées de 2 à 7 points en relief, détermine la taille de la réglette à placer dans le circuit creusé sur le plateau.

Le but du jeu consiste à éliminer toutes ses réglettes avant les autres. Sous ses aspects ludiques, ce jeu met en place des stratégies d'évaluation et de comparaison des différentes longueurs.

BUT DU JEU

Le but est d'éliminer toutes ses réglettes en les plaçant, bout à bout, dans le circuit du plateau en bois.

Pour ce faire, les joueurs doivent user de stratégies d'évaluation, de comparaison et d'échange des différentes longueurs.

PRESENTATION

- Chaque couleur de réglette correspond à une longueur spécifique et peut être associée à un symbole tactile du dé :
 - 7 points pour la noire de 7 cm,
 - 6 points pour la blanche de 6 cm,
 - 5 points pour la rouge de 5 cm,
 - 4 points pour la bleue de 4 cm,
 - 3 points pour la verte de 3 cm,
 - 2 points pour la jaune de 2 cm.
- Les références de ces valeurs sont référencées sur le plateau en bois !

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque joueur reçoit au départ une même quantité de réglettes, de chaque taille.

Celui qui, le premier, obtient la face du dé avec 3 points en relief, détermine le lieu de départ en plaçant une réglette verte, de 3 cm, là où il le souhaite. Il fixe ensuite la direction à prendre !

Le joueur suivant lance le dé et place à la suite de la première réglette, dans la direction imposée, une de ses réglettes correspondant au nombre fixé par son lancer de dé. La partie se poursuit ainsi, jusqu'à l'arrivée.

2 cas particuliers :

- Lorsqu'un joueur n'a plus de réglette correspondant à la face du dé tiré : il passe son tour ou effectue un échange « standard » entre l'une de ses réglettes, et d'autres présentes sur le plateau, totalisant le même nombre d'unités.

Exemple : 2 réglettes successives sur le plateau, de 2 cm (jaune) et 3 cm (verte), peuvent être remplacées par une de 5 cm (rouge).

- Lorsqu'un joueur tire un chiffre trop grand pour l'espace disponible sur l'alignement concerné :
il peut récupérer la dernière réglette posée, pour la remplacer par celle en sa possession, correspondant au nombre tiré.

Exemple : si un joueur tire un 5 (rouge) et que l'espace encore disponible sur l'alignement concerné est de 2 cm (jaune), il peut prendre dans son jeu la dernière réglette posée de 4 cm (bleue) pour se débarrasser ensuite de celle de 5 cm ! De cette manière, il peut jouer et diminuer d'une unité, la valeur des réglettes encore en sa possession !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur (le vainqueur) pose sa dernière réglette, ou quand plus aucun joueur n'est en mesure de jouer. Dans ce dernier cas, le gagnant est celui à qui il reste la plus petite longueur de réglettes mises bout à bout (somme des unités restantes).