

1, 2, 3... Comptez !

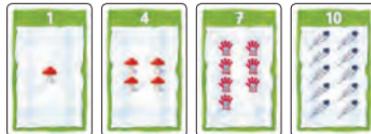
1, 2, 3... Comptez !



**pour 1 à 4 joueurs
à partir de 5 ans
durée d'une partie:
environ 20 mn**

CONTENU

50 cartes « Objet »



Le **recto** des cartes (nappes blanches) comporte deux parties. En haut de la carte figure un chiffre compris entre 1 et 10. Au centre, ce chiffre est illustré par un nombre d'objets équivalent.

Chacun des 10 chiffres est représenté 5 fois à l'aide de 12 objets différents.



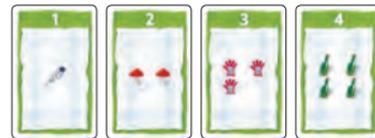
Le **verso** (la petite taupe) indique le même chiffre que le recto. La couleur des chiffres n'est à prendre en compte que pour jouer à la variante « Découverte ».

PRINCIPE DU JEU

La petite taupe a trouvé plein d'objets différents et veut maintenant les compter pour les ranger dans le bon ordre; mais elle a besoin d'aide pour en faire un tri bien ordonné.

Au cours du jeu, les cartes sont étalées sur la table coté recto pour former des **rangées de chiffres**. Chaque rangée commence toujours à gauche avec le chiffre 1, puis un 2 est placé à sa droite, puis un 3, etc... La rangée ne doit pas comporter de trou (on ne passe pas de chiffre) et progresse donc de 1 jusqu'à 10.

Règle importante : il ne peut y avoir qu'une seule carte illustrée du même objet dans une même rangée.



Exemple : cette rangée doit continuer avec un 5. Des plumes, des champignons, des gants et des bouteilles ne peuvent plus y être placés puisqu'ils sont déjà représentés sur les cartes précédentes. Ces objets pourront être placés dans d'autres rangées où ils ne sont pas encore présents.

Note : dans la version de base de ce jeu tout le monde joue et gagne ensemble. Dans la variante « Découverte », chacun joue pour son propre compte et la difficulté peut être modulée.

Conseil : chaque fois qu'une carte est posée face recto visible, lire distinctement à voix haute le chiffre qui y figure

pour que les enfants approfondissent leur connaissance des nombres. Soyez attentifs aux enfants qui ont des difficultés pour compter en les encourageant, vous les aiderez ainsi à progresser.

MISE EN PLACE

Trois cartes différentes de valeur 1 et une carte de valeur 2 sont posées, rectos visibles, sur la table : elles servent à débiter les trois rangées où les joueurs vont poser leurs cartes. Attention, la carte 1 et la carte 2 de la même rangée ne doivent pas représenter le même objet ! Les 46 cartes restantes sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il prend en main (à 2 joueurs, chacun reçoit 6 cartes). Les cartes restantes sont divisées en deux piles à peu près égales, pour former deux pioches, versos visibles, au centre de la table.



prévoir suffisamment de place pour pouvoir poser 10 cartes.

2 pioches

Schéma de la mise en place

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence, puis on joue à tour de rôle dans le sens horaire.

→ **Mettre une carte en jeu** : à son tour le joueur doit, s'il le peut, **poser** l'une des cartes de sa main, recto visible, à droite d'une rangée existante, en respectant l'ordre des chiffres. Si un joueur possède **une carte de valeur 1, il peut commencer une nouvelle rangée**. Quand un joueur pose une carte, il en annonce distinctement le chiffre. Ensuite, il **pioche une carte dans la pile de son choix** pour avoir à nouveau 5 cartes en main (à 2 joueurs, on a 6 cartes en main) et c'est au tour du joueur suivant.

Conseil : si les enfants ont des difficultés pour lire les nombres et compter jusqu'à 10, ils peuvent poser leurs cartes devant eux et se faire aider d'un plus grand.



Exemple : Vanessa commence. Elle pose la carte avec les trois crayons dans la rangée du milieu, à la suite du 2, et dit « trois ». Ensuite, elle choisit de prendre une carte dans la pioche de gauche. Puis c'est le tour de Louis, qui pose un 2 (deux pelles) à droite du 1 dans la rangée inférieure. Il dit « deux », tire une carte de la pioche de droite et c'est au joueur suivant...

→ **Rien ne convient** : si à son tour, le joueur ne peut pas poser de carte, il doit **défausser une carte de son choix**, recto visible, et la poser sur la pile de défausse en annonçant distinctement le nombre. Ensuite, il tire une carte de la pioche de son choix et c'est au tour du joueur suivant.

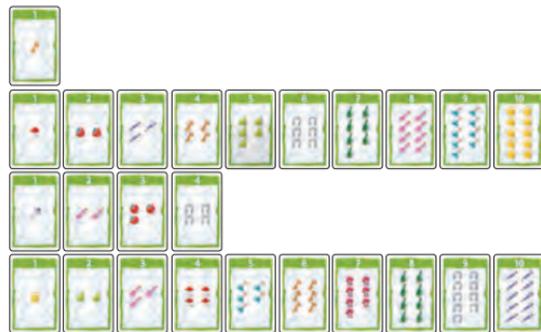
Conseil : les enfants doivent éviter de défausser trop de cartes avec le même chiffre sinon il leur sera très difficile de gagner le jeu. En aucun cas, plus de trois cartes de même valeur ne doivent être défaussées. On peut vérifier à tout moment les cartes qui ont déjà été défaussées.

Quand l'une des deux pioches est épuisée, on complète sa main avec la pioche restante. Quand les deux pioches sont épuisées, on ne peut plus compléter sa main et on continue à jouer avec de moins en moins de cartes en main.

Important : aucune carte présente dans une rangée ne peut être échangée : posé, c'est posé ! Les joueurs ne peuvent pas s'échanger de cartes entre eux.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs gagnent la partie dès qu'ils ont réussi à compléter ensemble et entièrement deux rangées de chiffres (du chiffre «1» au chiffre «10»).

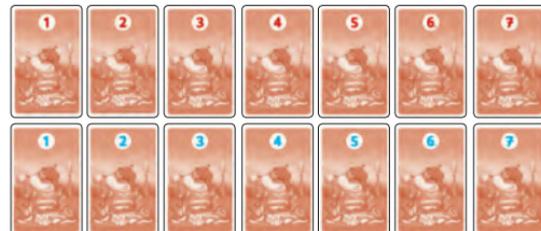


Exemple : Lola pose la carte avec 10 arrosoirs et termine ainsi la seconde rangée du 1 au 10. Elle dit « dix » à voix haute et tous les joueurs ont gagné !

Mais si toutes les cartes Objet ont été utilisées avant que deux rangées de chiffres ne soient complétées, alors tous les joueurs ont perdu ; ils tenteront de faire mieux la prochaine fois.

VARIANTE « DÉCOUVERTE »

Avant de commencer, les cartes portant les chiffres **8, 9 et 10 sont mises de côté**. Les cartes restantes sont triées par couleur (couleurs des chiffres au dos des cartes) afin de former **cinq piles distinctes : rouge, bleu, gris, orange et vert**. Deux couleurs sont ensuite choisies par les joueurs et ces cartes sont alignées afin de former **deux rangées de nombres d'une même couleur allant dans l'ordre de 1 à 7**.



Exemple : les cartes rouges et bleues sont alignées dans l'ordre.

Le joueur le plus âgé commence, puis on joue dans le sens horaire. Parmi les deux rangées proposées, il choisit d'abord une carte portant le chiffre 1 et la retourne. Il procède de même pour le chiffre 2, puis le chiffre 3, etc... Il peut continuer de jouer **tant qu'il ne révèle pas un objet déjà présent** sur les cartes révélées. En ce cas, son tour se termine immédiatement et toutes les cartes sont remises faces cachées pour que le joueur suivant tente sa chance.



Exemple : c'est le tour de Vanessa. Elle révèle 4 cartes sans aucun objet en double. Elle n'a pas de chance pour le nombre 5, car elle découvre pour la seconde fois une carte avec des gants : son tour se termine immédiatement. Elle replace toutes les cartes faces cachées et c'est au tour de son voisin.

Si un joueur parvient à révéler correctement les 7 cartes sans retourner aucun objet en double, il remporte la manche. Il prend alors une des cartes portant les valeurs de 8 à 10 et la pose devant lui comme gain.



Exemple : Sarah révèle 7 cartes de 1 à 7 qui montrent des objets différents : elle remporte la manche.

Pour débiter la manche suivante, deux nouvelles rangées de cartes allant de 1 à 7 sont disposées sur la table et on procède de la même façon. Peu importe la couleur des deux rangées choisies, il y a toujours une solution ! Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a remporté **3 manches : il gagne la partie**.

Remarque : si on souhaite rendre la variante « Découverte » plus difficile, on peut agrandir chaque rangée de couleurs en posant également les chiffres 8 et même pousser jusqu'à 9. Et les plus doués peuvent même utiliser des rangées complètes, allant de 1 à 10 !

VARIANTE « SOLITAIRE »

La variante « Découverte » peut se jouer seul en essayant de trouver la bonne combinaison pour révéler sans erreur une suite de 7 à 10 cartes.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



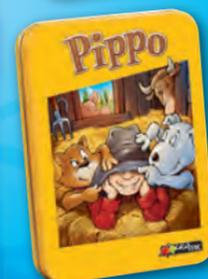
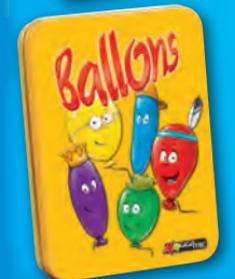
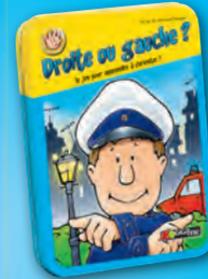
Download
international
rules on:
www.gigamic.com



Adaptation et
distribution française :
BP 30 - F 62930
Wimereux

07-2012 Informations à conserver.

Une gamme complète de jeux pour enfants !



www.gigamic.com