

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



1,2,3 – Compter avec le dragon

Jeux sur les chiffres et les opérations de calcul arithmétique pour 2 enfants dès 5 ans.

Avec cette collection de jeux, les enfants pourront apprendre les chiffres de 1 à 10 en les nommant, en comptant et/ou en les dessinant. Ils auront en outre la possibilité de retenir ce qu'ils auront appris à l'aide des différentes suggestions de jeux.

Idée du jeu :

Imke Krämer & Markus Nikisch

Illustration :

Alés Vrtal

Contenu:

1 dragon
1 dé avec des chiffres (1-6)
36 cartes : 10 cartes avec des chiffres de 1 à 10, de couleur rouge,
10 cartes avec des chiffres de 1 à 10, de couleur verte,
10 cartes indiquant des opérations de calcul arithmétique,
5 cartes vierges (à remplir soi-même),
1 carte-dragon +/-

1 règle du jeu

Le duel des chiffres (dès 5 ans)

But du jeu :

Qui va poser la carte ayant le chiffre le plus élevé et récupérer la carte de l'autre ?

Déroulement de la partie :

Chaque joueur prend une série de cartes d'une couleur avec les chiffres de 1 à 10, mélange bien ses cartes et les pose devant lui en une pile, face retournée.

Les deux joueurs retournent en même temps la carte posée au dessus de leur pile. Le joueur qui a le chiffre le plus élevé prend la carte de l'autre et pose les deux cartes pour en faire une pile à part.

Les joueurs continuent ainsi de retourner les autres cartes.

Attention : si, au cours d'un tour, les joueurs retournent chacun une carte dont le chiffre est identique, personne ne prend de carte, et on les retire du jeu.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsque les séries de cartes sont épuisées. Celui qui a le plus de cartes sur sa pile est le gagnant. En cas d'ex aequo, les joueurs gagnent tous les deux. Si les enfants savent déjà bien compter, le gagnant sera celui dont la somme des chiffres figurant sur les cartes récupérées sera la plus élevée.

Calcul rapide (dès 6 ans)

But du jeu :

Qui va être le meilleur en calcul ?

Déroulement de la partie :

Mélanger les cartes de calcul et les poser au milieu de la table en une pile, face cachée. Chaque joueur prend une série de cartes d'une couleur, avec les chiffres de 1 à 10, et les garde dans la main. Le joueur dont c'était l'anniversaire en dernier commence.

Il retourne la première carte de calcul et dit tout fort l'opération de calcul qui y figure. Il doit alors chercher dans son jeu la carte sur laquelle il y a le bon résultat. Il la pose sur la table en disant le nombre bien fort.

· Si le résultat de l'opération de calcul est bon, le joueur prend la carte de calcul correspondante en récompense.

· S'il s'est trompé en faisant le calcul, la carte de calcul est retirée du jeu.

Ensuite, il remet la carte avec le chiffre dans son jeu. Le joueur qui vient de faire l'opération de calcul retourne la carte de calcul suivante et lit l'opération qui y est indiquée.

Conseil : on peut utiliser ici cinq cartes vierges pour y inscrire soi-même des opérations de calcul. (**Attention** : le résultat de l'opération doit être entre 1 et 10 !).

Fin de la partie :

La partie est terminée quand il n'y a plus de cartes de calcul. Le gagnant est celui qui a pu récupérer le plus de cartes de calcul. Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes de calcul, ils gagnent tous les deux.

Conseil : on peut vérifier le résultat de l'opération de calcul à l'aide de la grille de chiffres figurant au dos de la règle du jeu.

Pour cela, on a besoin du dragon et de la carte-dragon +/-.

Selon l'opération de calcul, on tournera la carte-dragon soit du côté avec le + soit du côté avec le -. Poser le dragon sur une case de la grille. Il faut que cette case ait le même chiffre que celui figurant en premier sur la carte de calcul. Le dragon tourné du côté avec le + ou avec le - indique dans quelle direction il faudra déplacer le pion : le - vers la gauche, le + vers la droite.

Le deuxième chiffre de l'opération de calcul indique le nombre de cases sur lesquelles le dragon devra se déplacer. Après avoir avancé le dragon, celui-ci se retrouvera sur la case indiquant le bon résultat.

Variante (dès 8 ans)

But du jeu :

Qui va trouver en premier le bon résultat de l'opération de calcul ?

Déroulement de la partie :

Chaque joueur pose sa série de cartes devant lui en les classant dans l'ordre croissant de 1 à 10. La pile des cartes de calcul est posée au milieu de la table. Le joueur le plus âgé commence et retourne la première carte de la pile.

Attention : retourner la carte de manière à ce que les deux joueurs voient en même temps l'opération de calcul qui y figure et que personne ne soit ainsi avantagé !

Les deux joueurs cherchent alors le plus vite possible dans leur jeu où est la carte avec le chiffre indiquant le bon résultat et la posent sur la carte de calcul. Celui qui aura posé sa carte en premier, prendra la carte de calcul en récompense.

Chaque joueur remet sa carte avec le chiffre dans son jeu, au bon endroit. Celui qui vient de gagner retourne la carte suivante.

Fin de la partie :

Celui qui a le plus de cartes de calcul à la fin de la partie est le gagnant.

Compter avec le dé (dès 6 ans)

But du jeu :

Qui va réussir en premier à tomber sur tous les chiffres en lançant le dé et pourra ainsi retourner ses cartes ?

Déroulement de la partie :

Chaque joueur pose sa série de cartes devant lui en les classant par ordre croissant de 1 à 10. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Le chiffre sur lequel le dé est tombé indique quelle carte il a le droit de retourner.

N.B. : pour pouvoir retourner les cartes sur lesquelles figurent les chiffres de 7 à 10, il faudra lancer le dé plusieurs fois de suite. Les chiffres du dé sont additionnés à chaque fois que le dé est lancé et le résultat est dit tout fort.

Si p. ex. le dé tombe sur un 5 et après sur un 3, le joueur a le droit de retourner la carte ayant le chiffre 8.

Le joueur a le droit de décider lui-même combien de fois il va lancer le dé. Si la somme des chiffres du dé est supérieure à 10, il ne retourne pas de carte et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui aura réussi en premier à retourner toutes ses cartes.

Conseil : pour additionner les chiffres du dé, on pourra se servir de la grille de chiffres.

La course du dragon (dès 7 ans)

But du jeu :

Qui va réussir à poser le dragon le plus près possible du chiffre 10 de la grille ?

Déroulement de la partie :

Déplier la grille de chiffres attachée à la règle du jeu et la poser au milieu de la table. Pour ce jeu, on n'aura besoin que d'une seule série de cartes que l'un des joueurs devra bien mélanger et poser devant lui en une pile.

Poser le dragon sur le chiffre 1 de la grille.

Le joueur qui a la pile de cartes devant lui retourne la première carte. L'autre joueur dit le chiffre qui s'y trouve et avance le dragon en direction de l'arrivée (10) du même nombre de cases que le chiffre.

S'il dit « continue », le premier joueur retourne à nouveau une carte dont le chiffre fera avancer le dragon du nombre de cases correspondantes.

N.B. : le dragon ne doit pas dépasser le chiffre 10, sinon ce tour est perdu pour le joueur !

Ceci est répété jusqu'à ce que le joueur dise « stop » s'il craint de dépasser le chiffre 10. L'autre joueur ne retourne plus de cartes. Le dé est posé en guise de repère sur la case où se trouve le dragon.

Ensuite, on échange la série de cartes contre le dragon. Le joueur qui vient de retourner les cartes met le dragon en position de départ, l'autre joueur retourne les cartes. Il s'agit maintenant d'aller encore plus près du chiffre 10 (repère) que le joueur précédent.

On commence chaque tour en alternant de cette façon. Le gagnant du tour prend un dragon avec une couronne en récompense (cartes de récompense = verso des cartes de calcul).

Fin de la partie :

La partie est terminée quand il n'y a plus de cartes de récompense.

Le gagnant est celui qui aura pu récupérer le plus de cartes de récompense.