

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Dino des chiffres

**Idée et illustration :** Kristin Mückel

Le dinosaure des chiffres aimerait compter avec vous. Il a ramassé plein d'objets. Mais combien y en a-t-il exactement ? Pourrez-vous l'aider à trouver le bon chiffre correspondant à tous ces objets ?

## Contenu du jeu

- 1 dinosaure des chiffres (pion en bois)
- 10 plaquettes indiquant des chiffres (chiffres 1 à 10)
- 10 plaquettes indiquant des quantités (quantité de 1 à 10)
- 5 plaquettes de dinosaure
- 1 règle du jeu

## Idée

Celui dont c'est le tour essaye, en retournant des plaquettes, de trouver une paire constituée d'un chiffre et de la quantité correspondante. Si tu retournes une plaquette de dinosaure, tu récupères le pion dinosaure.

Celui qui a le pion devant lui à la fin de la partie a le droit de prendre en plus une plaquette de dinosaure et de l'empiler. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie.

## Préparatifs

Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées en rangées de 5 sur 5. Préparez le pion.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui comptera le plus vite de 1 à 10 a le droit de commencer. Il retourne deux plaquettes l'une après l'autre.

### La première plaquette est-elle une plaquette de dinosaure ?

- **Oui ?**  
Ton tour s'arrête tout de suite, mais tu as le droit de prendre le pion. La plaquette de dinosaure reste posée de manière visible.

- **Non ?**  
Tu as le droit de retourner une deuxième plaquette.

### As-tu retourné une plaquette de dinosaure et une plaquette indiquant des chiffres/quantités ?

Tu poses le pion en bois devant toi. La plaquette de dinosaure reste posée de manière visible, l'autre est de nouveau retournée.

**Important :** chaque fois qu'une plaquette de dinosaure est retournée, le pion est passé au joueur correspondant.

### As-tu retourné une plaquette indiquant des chiffres et une plaquette indiquant des quantités ?

Annonce le chiffre et compte combien il y a de motifs représentés sur la plaquette indiquant des quantités.

### Les deux plaquettes forment-elles une paire ?

- **Oui ?**  
Super ! Tu ramasses les deux plaquettes et les empiles devant toi.

**Exemple :**

Le chiffre 7

La quantité 7 (= 7 crayons de couleur)



- **Non ?**  
Dommage ! Repérez bien ces deux plaquettes et retournez-les de nouveau faces cachées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les plaquettes ont été retournées et que toutes les paires de cartes ont donc été trouvées. Celui qui a le pion devant lui prend en plus une plaquette de dinosaure. Le joueur qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante pour un seul joueur

Tu joues en suivant les règles du jeu précédent, à l'exception des différences suivantes :

Pose le pion dinosaure à côté des plaquettes retournées. A chaque fois que tu retournes une plaquette de dinosaure, tu l'empiles à côté du pion. Une fois que les cinq plaquettes ont été empilées, la partie est terminée.

Tu empiles les paires de plaquettes que tu as trouvées jusqu'à maintenant. Si ta pile est plus grande que celle du dinosaure, tu as gagné. Si ta pile est plus petite, c'est le dinosaure qui gagne.