

Primo Calculino

Seulement le nombre d'articles qui convient est mis dans le sac. Un jeu éducatif mathématique avec beaucoup de variantes.

- Nature du jeu :** Jeu éducatif
Joueurs : 2 – 4 joueurs à partir de 5 ans
Contenu : 1 figurine de jeu Jean le vendeur, 36 cartes de missions, 40 cartes de provisions, 1 règle du jeu
Auteur : Dr. Reiner Knizia
Illustration : Barbara Kinzebach



Chers parents !

Primo Calculino est un jeu éducatif mathématique avec différents niveaux de difficulté. En fonction de leur âge et de leurs connaissances, les enfants peuvent jouer avec différentes cartes, car les couleurs sur le bord des cartes de mission indiquent le niveau de difficulté :

- 8 cartes avec un bord bleu – pour les enfants à partir de 5 ans
- 16 cartes avec un bord rouge – pour les enfants à partir de 6 ans
- 12 cartes avec un bord jaune – pour les enfants à partir de 8 ans



Avant le début du jeu, il est recommandé de regarder les dix différentes cartes de provisions avec les enfants. Il est utile pour les petits débutants de visualiser tranquillement les cartes que vous avez sélectionnées et de compter les éléments illustrés. Sur chaque carte est imprimé en outre le chiffre correspondant. Dès que les enfants se sont familiarisés avec les cartes, le jeu peut débuter.

Histoire

Drelin, drelin ! Le vendeur Jean est pressé, il passe dans nos rues en vendant toutes sortes de choses délicieuses. Sur chacun des sacs à commissions de Jean est imprimé un grand chiffre qui indique combien d'articles on peut mettre dans ce sac. Pouvez-vous remplir les sacs de Jean en y mettant le bon nombre d'articles ?

Jeu de base pour les enfants à partir de 5 ans

Matériel de jeu nécessaire :

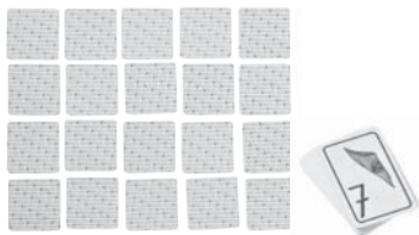


20 cartes de provisions avec des valeurs de 1 à 5



8 cartes de mission avec un bord bleu

Préparation du jeu



Mélangez et retournez les cartes de provisions. Mélangez les cartes de mission, faites-en une pile, de telle sorte que les illustrations soient visibles.

But du jeu

La carte de mission avec le sac illustré qui se trouve sur le dessus de la pile indique le nombre d'articles que l'on peut mettre dans ce sac et le nombre d'articles qu'il faut chercher.

On retourne les cartes de provisions au fur et à mesure pour essayer d'obtenir exactement le chiffre de la carte du dessus de la pile en additionnant les valeurs de certaines cartes de provisions.

Déroulement du jeu

Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été le dernier à aller faire des courses commence et pose la figurine de Jean le vendeur devant lui.



Si aucune carte n'est retournée, le joueur dont c'est le tour peut retourner **deux cartes**. Si des cartes sont déjà retournées, il ne peut retourner qu'une seule carte. Les cartes retournées restent à leur place et on **ne les retourne plus**.

En additionnant certaines des cartes retournées, le joueur regarde s'il arrive à la valeur de la carte de mission du haut de la pile.

Le joueur n'obtient pas la valeur de la carte de mission

Si le joueur **ne parvient pas** à obtenir la valeur de la carte de mission en additionnant les cartes retournées, la figurine de Jean le vendeur passe au joueur suivant. Celui-ci peut alors jouer à son tour, retourner une autre carte et essayer d'obtenir la valeur de la carte de mission.

Le joueur obtient la valeur de la carte de mission

Si le joueur parvient à obtenir la valeur de la carte de mission en additionnant les cartes retournées, il enlève **ces cartes** et les met **sur le côté**. Le joueur prend la **carte de mission** et la pose devant lui. En additionnant la valeur de certaines des cartes retournées, le joueur regarde de nouveau s'il parvient à obtenir la valeur de la nouvelle carte de mission qui se trouve sur le dessus de la pile. Les cartes de provisions retournées restent visibles. Si le joueur n'y parvient pas, la figurine de Jean le vendeur passe au joueur suivant. Celui-ci joue à son tour et peut retourner une carte. Si aucune carte n'est retournée, le joueur dont c'est le tour peut retourner **deux cartes**.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes de mission ont été remportées ou que toutes les cartes de provisions sont retournées et qu'on ne peut plus obtenir la valeur de la carte de mission qui se trouve sur le dessus de la pile. Le joueur qui a remporté le plus grand nombre de

cartes de missions a gagné le jeu.

Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de cartes est le deuxième, etc. En cas d'égalité, le joueur qui possède la carte de mission avec le chiffre le plus grand a gagné.

Variante : mémo

Le jeu se déroule comme précédemment avec les modifications suivantes : Si un joueur parvient à obtenir la valeur de la carte de mission, il remporte cette dernière et d'autres cartes s'il réussit éventuellement à obtenir aussi leur valeur, puis **il retourne de nouveau toutes les cartes de provisions** dont il s'est servi une fois que son tour est terminé. Les joueurs doivent alors mémoriser où se trouvent les cartes pour ensuite retourner celles dont ils ont besoin.

Variante de jeu pour les enfants à partir de 6 ans

Matériel de jeu nécessaire :



40 cartes de provisions avec les valeurs 1 à 10



16 cartes de mission avec un bord rouge

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme le jeu de base avec et sans variante de mémoire. Toutefois, on utilise les 40 cartes avec les chiffres allant de 1 à 10 et les cartes de mission avec un bord rouge.

Variante de jeu pour les enfants à partir de 8 ans

Matériel de jeu nécessaire :



40 cartes de provisions avec les valeurs 1 à 10



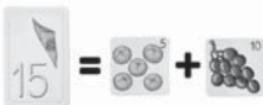
12 cartes de mission avec un bord jaune

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme le jeu de base sans variante de mémoire. On utilise les 40 cartes avec les chiffres allant de 1 à 10 et les cartes de mission avec le bord jaune. Les joueurs peuvent maintenant additionner, soustraire et multiplier les cartes pour arriver au chiffre de la carte de mission du haut de la pile. Un joueur peut effectuer plusieurs calculs lorsque c'est son tour ; toutefois, chaque carte de provisions ne peut être utilisée qu'une seule fois. Si un joueur parvient à utiliser plusieurs cartes dans son calcul et à obtenir le résultat recherché, il peut les retirer et les mettre de côté :



joueur enlève 3 cartes



le joueur enlève 2 cartes

Amusez-vous bien en faisant des courses avec Jean !