

COMPARO

But du jeu : comparer des nombres entiers.

Matériel :

un dé numéroté de 1 à 12, les cartes du jeu (21 cartes « *chiffre* » et 40 cartes « *condition* »), une ardoise (ou un papier) et un crayon par joueur.

Déroulement du jeu :

Choisir le joueur qui sera le meneur de la manche de jeu.

Ce meneur lance le dé : le numéro indique le nombre de chiffres du nombre à écrire. Si ce numéro est inférieur ou égal à 4, relancer le dé.

Quand le numéro est valide, le meneur pioche alors des cartes chiffres autant de fois que nécessaire pour déterminer les chiffres qui composeront le nombre à écrire par chaque joueur. Par exemple, si le dé indique 7, le meneur devra retourner 7 cartes « *chiffre* » pour connaître les 7 chiffres devant composer le nombre à écrire. Chaque joueur écrit alors le nombre qu'il choisit sur son ardoise. Mais ce nombre respectera-t-il la condition imposée par le meneur ? Une fois que chaque joueur a écrit son nombre, le meneur pioche une carte « *condition* » et invite les joueurs à déterminer le ou les gagnants de la manche.

Par exemple, si la carte piochée est « *le plus grand nombre* », le joueur qui a marqué le plus grand nombre sur son ardoise en comparaison avec les autres joueurs, marque un point. Plusieurs joueurs peuvent marquer un point sur un même lancé.

Si la « *condition* » est irréalisable (exp. : « *le nombre ayant le plus grand chiffre des unités de milliards* » alors que le nombre n'a que 5 chiffres), tirer une nouvelle carte « *condition* ».

A la manche suivante, le meneur change et on recommence.

Pour gagner la partie, il faut obtenir 5 points. Le gagnant est celui qui atteint ce score en premier.