

OISEAU-QUERELLE

PERIODE 2 - 3 - 4

Attendus de fin de CP abordables :

NOMBRES ET CALCULS

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

- Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >.
- Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

- Il lit un nombre écrit en chiffres. Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

- Il connaît le sens des signes - et +.

Règle du jeu

Nombre de joueur(s)

De 2 à 4 joueurs.

À chaque partie, un donneur est identifié parmi les joueurs. Par exemple à l'aide d'un tirage au sort d'une carte par chaque joueur, le joueur ayant tiré la carte de plus grande valeur est désigné comme donneur.

Principe général

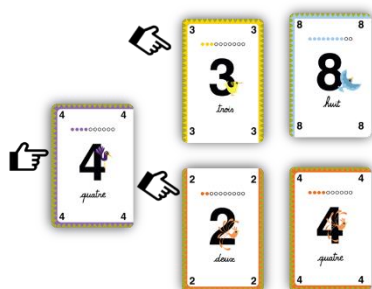
Le jeu repose sur une mécanique de plis.

Faire un pli consiste pour le joueur à ramasser une ou plusieurs des cartes exposées à l'aide d'une des cartes extraite de sa main.

La carte utilisée peut ramasser toutes les cartes exposées de valeur inférieure.

Exception : une carte de valeur 10 peut aussi ramasser une carte de valeur égale.

Exemple



Le 4 violet joué peut ramasser le 2 orange et le 3 jaune.

Deux types de parties envisagées

- Jouer une partie en une seule manche.
- Jouer une partie en plusieurs manches.

Mise en place par le donneur

À chaque partie, le donneur :

- mélange les cartes ;
- distribue, une à une, 3 cartes face cachée à chaque joueur ;
- retourne 4 cartes et les expose au centre de la table ;
- forme une pile avec le reste des cartes pour constituer la pioche.

Déroulement du jeu

Le joueur placé à la gauche du donneur commence la partie.

Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

À son tour, le joueur regarde les trois cartes qu'il tient en main et en choisit une pour jouer en fonction de celles qui sont exposées sur la table.

Deux cas de figures possibles

1. Si le joueur réalise un pli, il place les cartes ramassées et la carte jouée à côté de lui.
2. Si le joueur ne peut pas réaliser de pli (aucune carte exposée n'est inférieure à celles dans sa main), il ajoute au centre de la table une carte qu'il a en main parmi celles exposées. Il peut donc y avoir plus de 4 cartes exposées.

Le joueur finit son tour en piochant une carte pour en avoir de nouveau 3 en main.

Si, après le tour d'un joueur, il n'y a plus de cartes disponibles sur la table, le donneur expose 4 nouvelles cartes tirées de la pioche.

Exemple à 2 joueurs  joueur qui joue  joueur qui n'est pas actif

Situation de départ

Le donneur est le joueur A. (les cartes des joueurs sont normalement cachées)



Premier tour



A- Le joueur B joue le 5 bleu. Il ramasse les 2, 3 et 4 jaunes exposées. Il pioche une nouvelle carte (10 bleue).

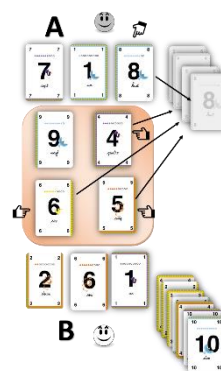


B - Le joueur A ne peut pas ramasser de cartes. Il expose le 4 orange. Il pioche une nouvelle carte (1 bleue).

Deuxième tour



C- Le joueur B joue le 10 bleu. Il ramasse le 10 violet et le 4 orange. Il pioche une carte (2 orange). Le donneur expose 4 nouvelles cartes tirées de la pioche.



D- Le joueur A joue le 8 bleu. Il ramasse le 4 violet, le 5 orange et le 6 jaune. Il pioche

Les tours s'enchainent ainsi jusqu'à la fin de la manche.

Fin du jeu

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main.

Les cartes qui n'ont pas été ramassées ne sont pas prises en compte dans le calcul des points.

Le donneur de la manche suivante est le joueur situé à gauche du donneur de la manche terminée.

Détermination du vainqueur

Pour les parties en une manche

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de cartes.

Pour les parties en plusieurs manches

Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de manches.

Autre décompte possible : cumuler le nombre de cartes obtenues lors de chaque manche.

Les variantes du jeu

Ajouter ou substituer les variantes suivantes à la règle du jeu.

Certaines variantes proposées peuvent être combinées.

Variantes sur le principe général du jeu

Variante 1 : prise en compte des égalités

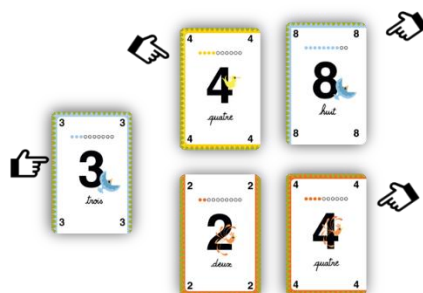
Si la carte jouée est égale à des cartes exposées, le joueur ramasse ces cartes sans prendre les cartes de valeurs inférieures.

Variante 2 : évolutions des conditions de prises

- Le joueur peut ramasser une ou plusieurs des cartes exposées dont la valeur est **supérieure** à celle qu'il joue.

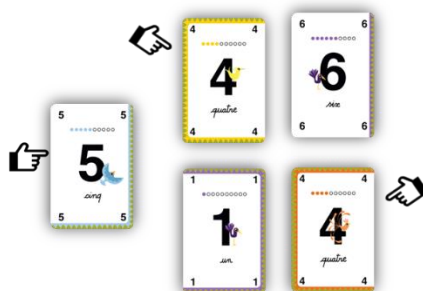
Exception : une carte de valeur 1 peut aussi ramasser une carte de valeur égale.

Exemple :



- Le joueur doit ramasser la (ou les) carte(s) de valeur inférieure la plus proche à celle qu'il joue.

Exemple : avec un 5, ramasser les 4.



- c. Le joueur peut ramasser la carte inférieure la plus éloignée de celle qu'il joue.
Exemple : avec un 8, ramasser un 2 plutôt qu'un 7.
- d. Le joueur peut ramasser la (ou les) carte(s) dont les valeurs suivent ou précèdent directement la valeur de la carte jouée.
Exemple : avec un 8, ramasser les cartes de valeur 7 et/ou 9.
- e. Le joueur peut ramasser les cartes qui forment une suite en incluant la carte jouée. Une suite est composée au minimum de trois cartes.
Exemple : avec un 8, ramasser 9 et 10 ; ou 6 et 7 ; ou 6, 7 et 9.
- f. Le joueur peut ramasser les cartes paires s'il joue une carte paire, ou les cartes impaires s'il joue une carte impaire.

Variantes sur le déroulement du jeu

Variante 3 : idées de simplifications

- Diminuer le nombre de cartes distribuées (au moins de 2 cartes pour qu'il y ait un choix).
- Diminuer le nombre de cartes sur la table (au moins 2 cartes).
- Jouer avec deux ou trois familles.

Variante 4 : contrainte de couleur

En début de partie, une couleur est attribuée à chaque joueur (par exemple à l'aide d'un tirage au sort des jetons « oiseau »).

Lors de la détermination du vainqueur, seules les cartes de la couleur attribuées par le jeton « oiseau » sont prises en compte.

Variante 5 : recouvrement des cartes exposées

Si 4 cartes sont déjà exposées, le joueur en recouvre une avec la sienne. Il ne peut pas y avoir plus de 4 cartes visibles exposées. Les plis ramassés par les joueurs suivants comprendront donc également les cartes recouvertes.

Variantes sur la détermination du vainqueur

Les variantes proposées modifient les conditions de victoire.

Remarque : si l'on souhaite départager les joueurs ex aequo, il est, par exemple, possible de donner l'avantage à celui qui a ramassé le plus de cartes.

Variante 6 : contrainte d'une valeur maximale

Le joueur qui dans ses plis totalise le plus de cartes inférieures ou égales à 5 (ou autre à déterminer).

Variante 7 : la plus grande somme

Le joueur qui dans ses plis obtient la plus grande somme en additionnant la valeur des cartes.

Variante 8 : la plus grande suite

- a. Le joueur qui dans ses plis parvient à construire la plus grande suite sans prendre en compte les couleurs.
- b. Le joueur qui dans ses plis parvient à construire la plus grande suite de cartes d'une même couleur.

Variante 9 : décompte par points

- Attribuer 1 point par paire de cartes de même valeur ramassée.

- Attribuer 1 point au joueur qui a le plus de cartes dans chacune des 4 couleurs.

Proposition pour enrichir le décompte par points

- Attribuer 1 point pour une carte seule.
- Attribuer 4 points pour une paire (2 cartes identiques).
- Attribuer 9 points pour un trio, également appelé brelan (3 cartes identiques).
- Attribuer 16 points pour un carré (4 cartes identiques).

Une carte ne peut être utilisée que pour une seule combinaison.