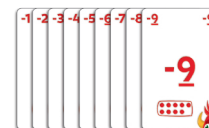
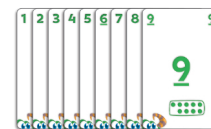


koomi



Koomi est un jeu éducatif amusant et rapide qui enseigne aux enfants les compétences mathématiques de base en essayant d'atteindre les nombres -10 ou +10 en utilisant l'addition, la soustraction, l'inversion de signe ou un mélange de ces opérations.

Contenu du jeu :

54 cartes numérotées :

27 cartes vertes, numérotées de 1 à 9 qui représentent les chiffres positifs.

27 cartes rouges, numérotées de -1 à -9 qui représentent les chiffres négatifs.

16 cartes spéciales

6 Koomi cartes Aide - Cartes qui vous aident à atteindre -10 ou +10 (Voir Fonction des cartes spéciales dans Koomi).

10 Koomi Jokers - Des cartes qui jouent un tour ou deux. (Voir Fonction des cartes spéciales dans Koomi).

4 cartes de référence rapide aux cartes spéciales.

4 cartes vierges. À utiliser si vous perdez une carte ou créez votre propre carte spéciale.

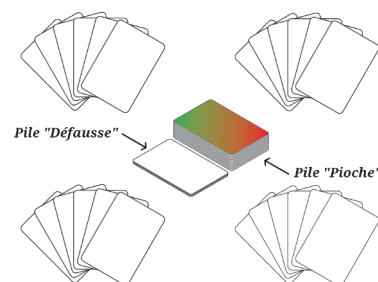
Mise en place

1. Le plus jeune joueur mélange et distribue, dans le sens des aiguilles d'une montre, 6 cartes face cachée à chaque joueur. Le rôle change dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque partie.
2. Chaque joueur prend ses cartes sans les montrer aux autres joueurs.
3. Les cartes restantes sont placées au milieu de la table, face cachée. C'est la pile «pioche».
4. Retournez maintenant la 1^{ère} carte de la pioche et placez-la face visible à côté de la pioche. Continuez à retourner les cartes jusqu'à ce qu'une carte numérotée ou une carte spéciale numérotée soit retournée. Cette pile est la pile «défausse» où les joueurs jettent les cartes.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur à la gauche du distributeur commence la partie. En tenant compte de la carte du dessus de la défausse, le joueur choisit l'une des trois options suivantes:

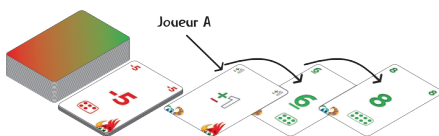
- Option 1** Atteindre -10 ou +10 en défaussant autant de cartes qu'il le souhaite.
- Option 2** Jouer une carte spéciale (voir Fonction des cartes spéciales dans Koomi).
- Option 3** Prendre la première carte de la pioche et l'ajouter à son jeu.



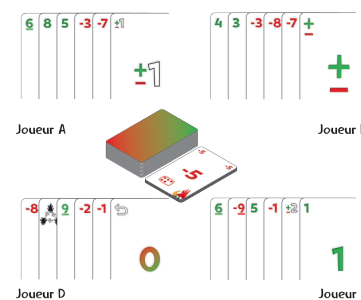
Situation exemple

La première carte de la défausse est -5 (rouge) et Joueur A a les cartes suivantes en main: 8 (verte), 6 (verte), 5 (verte), -7 (rouge), -3 (rouge), +/- 1 (Aide Koomi).

Joueur A joue les cartes suivantes : +/- 1, 6 et 8, atteignant le nombre 10 (**Option 1**). Le joueur doit disposer les cartes à côté de la défausse en indiquant le calcul dans l'ordre et en le disant à haute voix : -5 (pile de défausse) + 1 + 6 + 8 = +10. L'Aide Koomi +/-1 a été utilisée comme +1, dans ce cas. Lorsque le calcul est terminé, Joueur A récupère l'ensemble des cartes et les dépose sur la défausse.



La carte sur la défausse est toujours 8. Joueur C dépose la carte +/-2 (Aide Koomi) à côté de la pile de défausse (**Option 2**) et dit à haute voix : 8 plus 2 égal 10. Puis, il met la carte +/-2 sur la défausse.

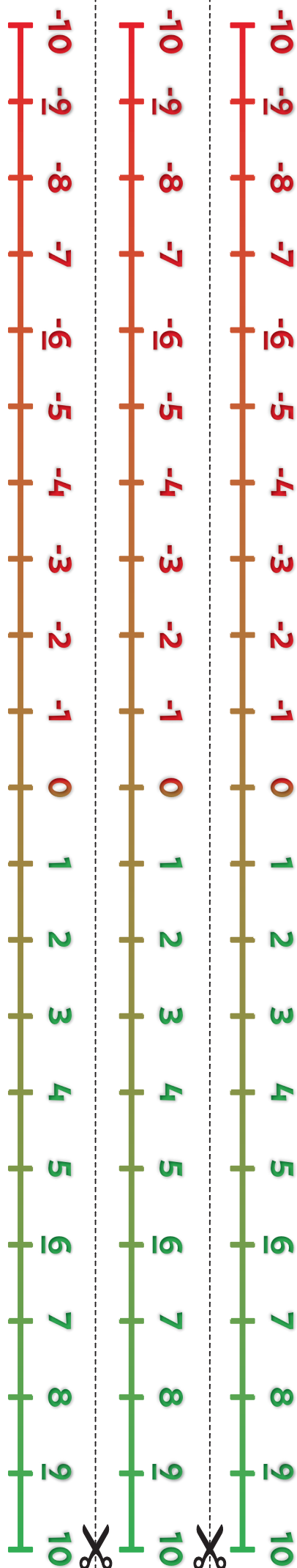


Maintenant, la carte du dessus de la défausse est le 8 (verte), et Joueur B a les cartes suivantes en main : 4 (verte), 3 (verte), -3 (rouge), -8 (rouge), -7 (rouge), "changer de signe" (Aide Koomi). Incapable d'atteindre -10 ou +10, Joueur B doit prendre la première carte de la pioche et l'ajouter à son jeu (**option 3**).



Joueur D place un Koomi Joker «Réinitialiser» sur la défausse (**Option 2**). Cette carte a la valeur 0, et le joueur suivant doit maintenant atteindre -10 ou +10 à partir de 0.

ASTUCE : Pour les plus jeunes, il peut être utile de poser les cartes de chacun sur la table, face vers le haut, afin d'expliquer la dynamique du jeu.



Gain de la partie

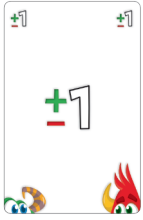
Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte la partie.

Si aucun joueur n'a réussi à se débarrasser de ses cartes au moment où la pioche est épuisée, la première carte de la défausse est conservée et le reste de la défausse est retourné et utilisé comme *nouvelle pioche*.

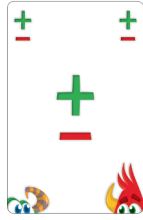
Fonctions des cartes spéciales dans Koomi

A son tour, si l'on souhaite utiliser une carte spéciale, celle-ci doit **toujours être déposée la première** sur la pile de défausse. On ne peut jouer **qu'une carte spéciale** par tour de jeu. L'action de la carte spéciale doit toujours être réalisée.

Aide Koomi



Le joueur peut décider librement, si c'est -1 ou +1. Dans le cas où elle se trouve au sommet de la pile de défausse, le joueur suivant peut l'utiliser comme -1 ou +1 indépendamment de ce que le joueur précédent a choisi. Il s'agit d'une carte spéciale numérotée.

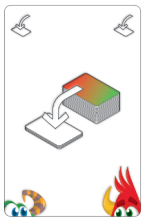


Le joueur peut changer n'importe quelle carte numérotée déposée pour la valeur du signe opposé. En jouant cette carte, le joueur peut changer un -5 (rouge négatif 5) en 5 (vert positif cinq). Il s'agit d'une carte spéciale non numérotée.

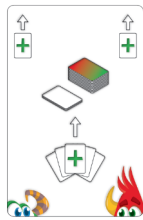


Le joueur peut décider librement, si c'est -2 ou +2. Dans le cas où elle se trouve au sommet de la pile de défausse, le joueur suivant peut l'utiliser comme -2 ou +2 indépendamment de ce que le joueur précédent a choisi. Il s'agit d'une carte spéciale numérotée.

Koomi Jokers



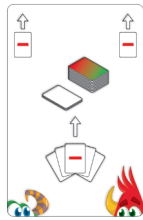
Le joueur retourne la première carte de la pioche et la place face visible sur la défausse jusqu'à ce qu'une carte numérotée ou une carte spéciale numérotée soit retournée. Le joueur continue à jouer en fonction de la nouvelle carte du dessus de la défausse. Il s'agit d'une carte spéciale non numérotée.



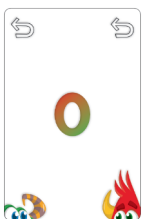
Le joueur peut mettre n'importe quelle carte positive (verte) de sa main sur la pile de défausse, quelle que soit la carte actuelle. Il s'agit d'une carte spéciale non numérotée.



Tous les joueurs posent leurs cartes face cachée sur la table devant eux et change de sièges dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, après avoir changé de siège, ramassent le jeu de cartes devant lui et continue avec ce jeu de cartes. Cette carte a la valeur 0, ce qui signifie que le prochain joueur doit atteindre -10 ou 10 à partir de 0. Il s'agit d'une carte spéciale numérotée.



Le joueur peut mettre n'importe quelle carte négative (rouge) de sa main, sur la pile de défausse, quelle que soit la carte actuelle. Il s'agit d'une carte spéciale non numérotée.



Cette carte réinitialise le jeu à 0, ce qui signifie que le prochain joueur doit atteindre -10 ou 10 à partir de 0. Il s'agit d'une carte spéciale numérotée.

Règles existent en d'autres langues



Variantes du jeu

Pour les plus jeunes joueurs :

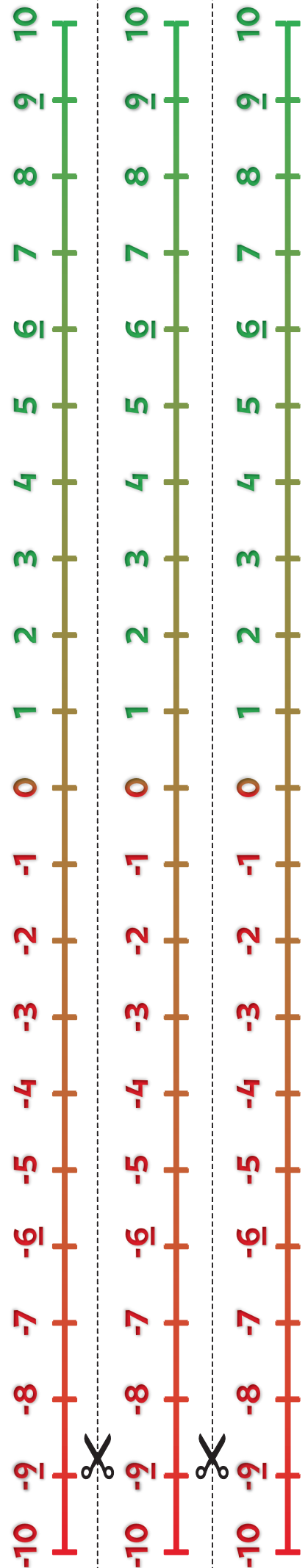
Retirez toutes les cartes rouges numérotées et n'essayez d'atteindre que 10.

Retirez toutes les cartes numérotées rouges, sauf les cartes -1 et -2 et essayez seulement d'atteindre 10.

Retirez les cartes vertes numérotées et essayez seulement d'atteindre -10.

Jouez avec toutes les cartes face visible sur la table. (Seulement lorsque les joueurs ont le même niveau).

Retirez toutes ou partie des cartes spéciales.



newméro est une marque déposée
Tous droits réservés 2021

