

# PIG 10

## Présentation du jeu



- Cycle 2
- Jeu de cartes qui développe la concentration et la rapidité de calcul (addition et soustraction)
- Compétences visées : calcul mental, mémorisation des compléments à 10
- Nombre de joueurs: 2 à 8 (possibilité de jouer en équipes)
- Durée d'une partie: 15 minutes

*Pig 10* se compose de 80 cartes (valeurs de 1 à 10).

Chaque joueur essaie de gagner autant de cartes que possible au cours de la partie. Les cartes se gagnent par paquet. Tour à tour, chaque joueur pose une carte sur le paquet et annonce le total obtenu. Le joueur qui atteint précisément 10 gagne tout le paquet. Le joueur qui dépasse 10 "offre" tout le paquet au joueur qui le précède.

# Pig 10

Le jeu où tout tourne autour de 10.  
Pour 2 à 8 fins calculateurs à partir de 6 ans  
de Ayelet Pnueli



*NEUF, ça n'a rien d'exceptionnel. Mais DIX, c'est parfait ! À partir de 11, tout se gâte de nouveau ... À chaque fois que tu poses une carte et que le total au milieu de la table atteint DIX, tu gagnes toutes les cartes jouées ... mais il ne faut pas dépasser d'un cheveu, sinon, tu feras le bonheur du petit malin qui jouait avant toi.*

## Principe et but du jeu

Le joueur qui joue une carte ajoute sa valeur à celle des cartes déjà posées jusqu'à ce que la somme atteigne ou dépasse DIX. Le joueur qui obtient souvent DIX et gagne le plus de cartes avant la fin remporte la partie.

## Contenu et préparation

Bien mélanger toutes les cartes et en distribuer 3 à chacun. Elles constituent sa main. Former **une pioche** avec les cartes restantes et la placer au centre de la table.

## Déroulement de la partie

Le joueur qui sait compter jusqu'à 10 le plus vite commence la partie. Jouez à tour de rôle **en suivant le sens des aiguilles d'une montre**. Le joueur dont c'est le tour joue une carte et annonce la **valeur de la pile** à haute voix. Consultez l'encadré à la page 2 pour savoir comment calculer la nouvelle valeur de la pile.

Celui qui atteint DIX crie « PIG 10 » et gagne toutes les cartes jouées. Si la valeur de la pile dépasse DIX, c'est son voisin de droite qui remporte les cartes. Les cartes gagnées sont mises devant soi.



Après avoir joué, chacun pioche une carte pour en avoir de nouveau 3 en main.

### Calculer la valeur de la pile :

celui qui place la **première carte** au milieu de la table annonce la valeur de la carte jouée comme valeur de la pile. Le joueur **suivant** additionne simplement le chiffre de sa carte à la valeur précédente.



*Udo commence. Il pose un 4 et annonce « 4 ».*



*Sabine joue ensuite un 3, les ajoute au 4 de Udo et annonce « 7 ».*



*Léa joue un 2 et annonce « 9 ».*



*droite, qui gagne toutes les cartes jouées. Si Claudio avait joué un 1, la valeur de la pile aurait atteint exactement DIX et il se serait emparé de toutes les cartes.*

*Claudio joue un 6 et annonce « 15 ». Comme cette valeur est supérieure à DIX, c'est Léa, sa voisine de*

La dernière valeur annoncée est toujours la valeur de la pile actuelle.

### Cas particuliers :

#### La sirène du porc (CINQ)

Le joueur qui pose un 5 peut décider soit de les ajouter, soit de les **retrancher** à la valeur de la pile. La valeur de la pile ne doit cependant jamais devenir négative.



*Udo pose un 5 et annonce « 5 ».*



*Sabine augmente la valeur de la pile à « 6 » en jouant un 1.*



*Léa joue un 5 et annonce « 1 ».*

## La grenouille (ZÉRO)

Si un joueur joue une grenouille (ZÉRO), il annonce « ZÉRO », car la valeur de la pile est **toujours** remise à ZÉRO dans ce cas.



*Udo joue une grenouille et dit « ZÉRO ».*

## Même carte, même nombre

Le joueur qui joue **une carte de même valeur que son prédécesseur** ou que **l'actuelle valeur de la pile** a le choix entre : fixer la valeur de la carte jouée comme valeur de la pile ou bien l'ajouter à la valeur de la pile, comme d'habitude.



*Claudio joue un 3 et annonce « 3 ».*



*Udo fait passer la valeur de la pile à « 7 » en jouant un 4.*



*Maintenant, Sabine joue aussi un 4 et choisit la valeur de sa carte comme valeur de la pile – « 4 » donc.*



*Puis Léa joue un autre 4. Elle pourrait également laisser la valeur de la pile à « 4 », mais elle choisit de faire passer la valeur de la pile à « 8 » en ajoutant son 4.*



*Maintenant, Claudio joue un 8 et laisse la valeur de la pile à « 8 ».*

## Fin de la partie

Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent **jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main**. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes.

© 2010 Zoch GmbH - Auteur : Ayelet Pnueli

Illustration : Claudia Stöckl, [www.claudia-stockl.de](http://www.claudia-stockl.de) - Mise en page : Victor Boden

Traduction : Eric Bouret; Birgit Irgang - Numéro d'article : 60 112 9900

Distribution Suisse : CARLETTO AG - Moosacherstraße 14 - Postfach - CH-8820 Wädenswil - [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)





# À vos maths ! Prêts?... Jouez!

## Parcours découverte des jeux mathématiques

Ecole : .....

.....

Classe : .....



### QCM      CYCLE 2      PIG 10

**Coche dans la colonne du oui OU du non : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !**

QCM PIG 10	OUI	NON
Au départ, tous les joueurs reçoivent 5 cartes chacun.		
Tu additionnes ou tu soustrais dans ta tête.		
Tu annonces directement le résultat de ton calcul mental quand tu poses ta carte sur le tas.		
La valeur que tu annonces correspond toujours à la valeur de la dernière carte posée.		
Tu ramasses toutes les cartes du tas quand tu arrives pile à 10.		
La sirène du porc permet uniquement de soustraire 5 points.		
La grenouille du porc est une reine.		
Tu poses la carte zéro sur le tas. La partie est annulée.		
Ton voisin de droite annonce 7. Tu poses une carte de valeur 4. Est-ce que tu ramasses le tas ?		
Ton voisin de droite annonce 7. Tu poses une carte de valeur 4. Est-ce que ton voisin ramasse le tas ?		
Plus tu as de cartes à la fin et plus tu as de chance de gagner la partie.		



# À vos maths ! Prêts?... Jouez!

## Parcours découverte des jeux mathématiques

Ecole : .....

.....

Classe : .....



### QCM corrigé      CYCLE 2      PIG 10

**Coche dans la colonne du oui OU du non : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !**

QCM PIG 10	OUI	NON
Au départ, tous les joueurs reçoivent 5 cartes chacun.		<b>X</b>
Tu additionnes ou tu soustrais dans ta tête.	<b>X</b>	
Tu annonces directement le résultat de ton calcul mental quand tu poses ta carte sur le tas.	<b>X</b>	
La valeur que tu annonces correspond toujours à la valeur de la dernière carte posée.		<b>X</b>
Tu ramasses toutes les cartes du tas quand tu arrives pile à 10.	<b>X</b>	
La sirène du porc permet uniquement de soustraire 5 points.		<b>X</b>
La grenouille du porc est une reine.	<b>X</b>	
Tu poses la carte zéro sur le tas. La partie est annulée.		<b>X</b>
Ton voisin de droite annonce 7. Tu poses une carte de valeur 4. Est-ce que tu ramasses le tas ?		<b>X</b>
Ton voisin de droite annonce 7. Tu poses une carte de valeur 4. Est-ce que ton voisin ramasse le tas ?	<b>X</b>	
Plus tu as de cartes à la fin et plus tu as de chance de gagner la partie.	<b>X</b>	