



# Dingo

## Il gioco di carte di Kangourou

**DINGO** (règle du jeu, page 1/3)

Les 16 cartes du jeu : 10 cartes-chiffres, et 6 cartes-opérations, toujours disponibles.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

+ - × ÷ \* \*

**But du jeu :** réaliser un résultat donné (le nombre-cible) en utilisant tout ou partie des cartes-chiffres et des cartes-opérations.

Dans l'écriture du calcul, on doit appliquer les priorités habituelles des opérations (multiplications et divisions puis additions et soustractions). Un joker remplace n'importe quelle opération, au choix du joueur.

Voir la carte **Exemples**.

Le Dingo peut se jouer, soit en solitaire, soit à plusieurs (chacun ayant son jeu de 16 cartes).

Voyez : [www.mathkang.org/dingo/](http://www.mathkang.org/dingo/)

### REGOLE del GIOCO

Il mazzo di carte del gioco è costituito da dieci carte-cifre che riproducono le cifre da 0 a 9, da quattro carte-operazioni e da due carte-jolly.

**Scopo del gioco: allineare le carte in modo da ottenere un risultato prefissato (il numero-bersaglio) utilizzando tutte o parte delle carte-cifre e delle carte-operazioni.**

Nell'allineamento delle carte si devono applicare le usuali priorità delle operazioni (moltiplicazioni e divisioni vengono eseguite prima delle addizioni e delle sottrazioni). Le carte-jolly (rappresentate da un asterisco “ \* ”) sostituiscono qualsiasi operazione, a scelta del giocatore.

Dingo può essere giocato in solitario oppure da più giocatori (ogni giocatore deve disporre del proprio mazzo di 16 carte).

**Exemples** (règle du jeu, page 2/3)

Faire 64 avec 2 3 5 8

Pour marquer le point, on peut proposer :

5 8 + 3 × 2

ou 5 + 3 × 8

**Remarques.** Deux cartes-chiffres accolées forment un nombre à 2 chiffres. Espacer les groupements de calculs les isolent comme entre des parenthèses. On peut aussi utiliser les dos des cartes pour figurer les parenthèses :

Faire 84 avec 2 3 5 6

Pour marquer le point, on peut proposer :

5 × 6 - 2 \* 3

### ESEMPI

**Nota.** Per indicare una parentesi si può lasciare uno spazio fra carte consecutive o inserire una carta con il dorso verso l'alto.

**Esempio 1.** Ottenere 64 con 2, 3, 5, 8: si può proporre  $58 + 3 \times 2$  oppure (spazio)  $5 + 3$  (spazio)  $\times 8$ .

**Esempio 2.** Ottenere 84 con 2, 3, 5, 6: (dorso)  $5 \times 6 - 2$  (dorso)  $\times 3$ .

### SVOLGIMENTO di una PARTITA

**DINGO** (règle du jeu, page 3/3)

**Déroulement d'un tour de jeu**

Choisir un meneur de jeu. Il tire, au hasard, 4 cartes-chiffres et chaque joueur reproduit ce tirage devant lui.

Il tire ensuite, au hasard, un nombre-cible à 2 chiffres parmi les cartes-chiffres restantes, unités puis dizaines (si c'est 0, les inverser).

Les joueurs réfléchissent alors...

Si le nombre-cible semble ne pas pouvoir être atteint, le meneur de jeu tire, après un temps raisonnable, une carte-chiffre de plus ; chaque joueur s'en munit aussi.

Quand un joueur croit avoir trouvé un résultat égal au nombre-cible, il annonce « Dingo ! », en montrant et en expliquant son calcul posé en ligne sur la table.

Si c'est juste, il marque 1 point ; s'il s'est trompé, il est éliminé pour ce tour de jeu ; si un joueur reste seul, il marque le point.

**Fin du jeu :** le gagnant est le premier ayant un nombre de points fixé au début du jeu.

Si fissa il punteggio da raggiungere e si sceglie un conduttore del gioco. Questi estrae a caso 4 carte-cifre e ogni giocatore riproduce questa estrazione davanti a sé con le proprie carte.

**Il conduttore estrae poi, sempre a caso, un numero-bersaglio di 2 cifre tra le carte-cifre rimanenti: la prima carta indicherà le unità, la seconda le decine (se esce 0 alla seconda, si invertono).**

I giocatori riflettono ... Se ci si accorge che il numero-bersaglio non può essere ottenuto, il conduttore del gioco estrae, dopo un tempo ragionevole, una carta-cifra in più; ogni giocatore prende la stessa carta dal proprio mazzo.

**Quando un giocatore crede di avere trovato un risultato uguale al numero-bersaglio, dice “Dingo!”, mostrando e illustrando il proprio calcolo disponendo le carte sulla tavola.**

Se è corretto, ottiene 1 punto; se si è sbagliato, viene eliminato da questo turno di gioco; se un giocatore resta da solo (tutti i suoi compagni abbiano sbagliato), ottiene il punto.

**Fine del gioco:** il vincitore è il primo giocatore che raggiunge il punteggio fissato all'inizio del gioco.