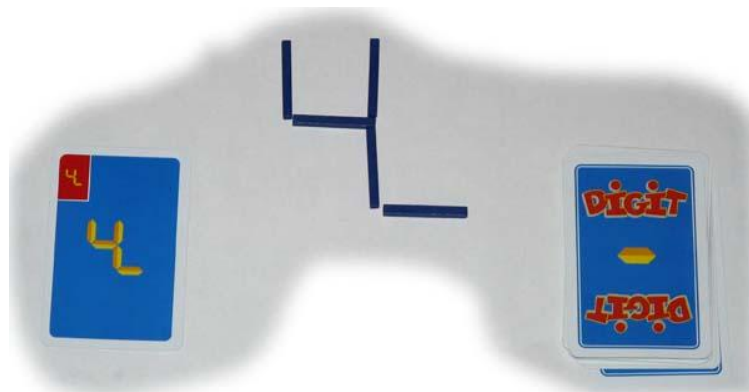


DIGIT

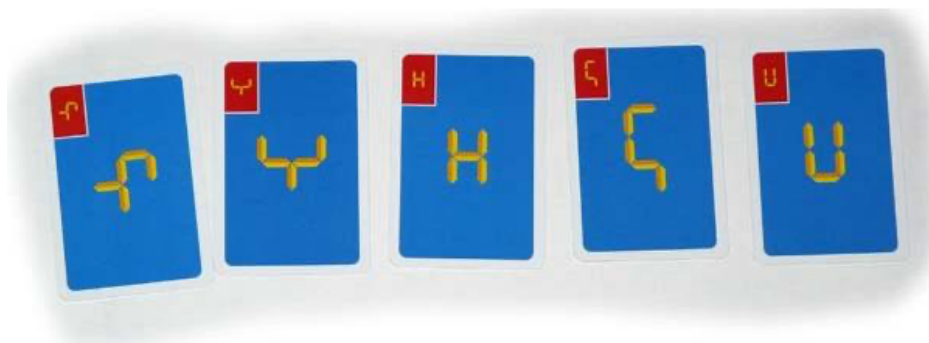
DIGIT est un jeu de Gerard Kodys, édité par Piatnik. [site de l'éditeur](#)



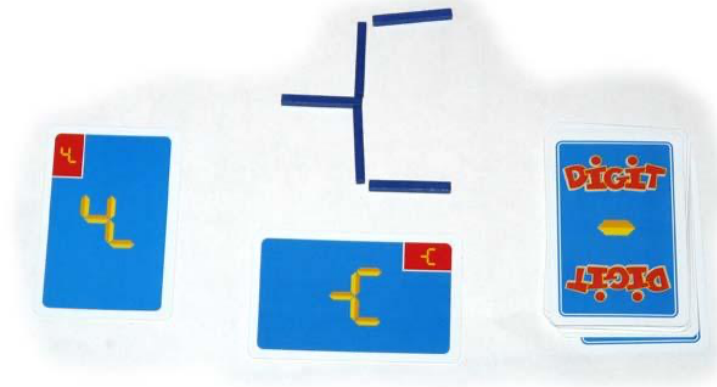
Pour commencer leur partie, Magali et Sophie ont retourné la première carte de la pile et ont formé avec les cinq bâtonnets fournis la figure dessinée sur cette carte.



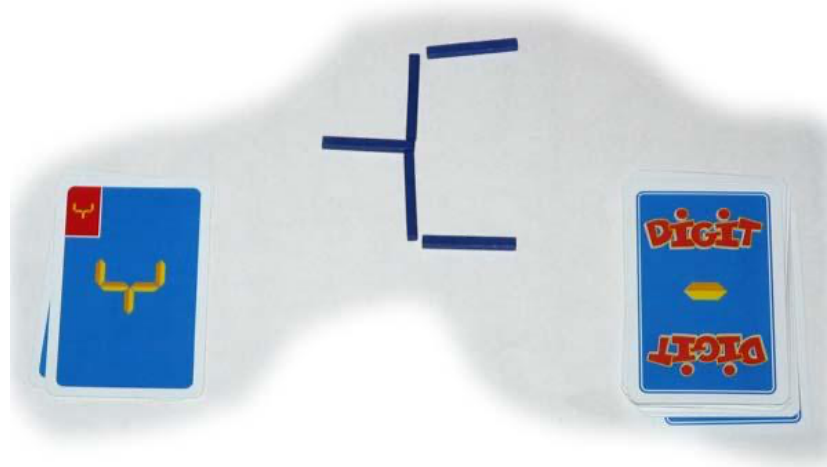
Magali distribue ensuite les cartes, cinq pour elle et cinq pour Sophie.
Voici les cartes de Sophie.



C'est à Sophie de jouer, en déplaçant seulement un bâtonnet, elle forme la figure dessinée sur une de ses cartes.



Sophie peut alors poser cette carte sur la pile des cartes déjà jouées, face visible. Si elle n'avait pas réussi à jouer une carte, Sophie aurait pioché une carte.



Le jeu exige une observation fine des configurations proposées.

De plus, le matériel et la règle sont bien pensés :

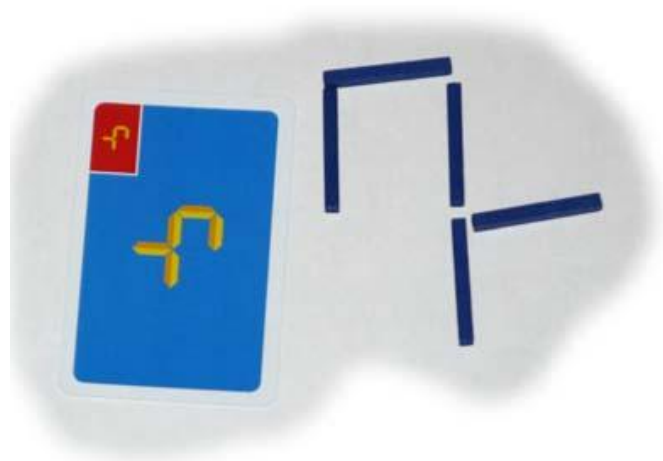
- Un rappel des figures en petit format dans un coin des cartes permet de tenir ses cartes en éventail si on est assez habile pour ça.
- Laisser la dernière carte face visible permet de reconstituer la figure après un déplacement erroné ou accidentel



La règle ne précise pas si la figure peut être dessinée en miroir par rapport au modèle.

Nous pensons qu'il vaut mieux ne pas l'accepter : ces figures ne sont donc pas identiques.

Ce point de vue est discutable, il faudra en tout cas adopter une règle constante.



Pour les enseignants qui craindraient que DIGIT ne soit trop difficile, nous proposons ici une version simplifiée pour initier au jeu : les figures ne sont faites qu'avec quatre bâtonnets.

Dans cette version simplifiée, il est indispensable de refuser les figures « en miroir », car les deux cartes existent, ce qui n'est pas le cas dans le jeu original.

