



Sortez vos griffes
et attrapez la souris!

Un jeu de
Français PETIT

Présentation : 100 cartes Multiplication, 42 cartes Produit, 12 cartes Calculs lacunaires et 11 cartes Action.

• Les défis des multiplications

À partir de 7 ans. De 2 à 6 joueurs. Durée de la partie : 10 à 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Multiplication et cartes Produit.

But du jeu : gagner le maximum de cartes Multiplication en tapant le plus vite possible sur le bon nombre posé sur la table.

Principe du jeu :

On sélectionne 21 cartes Produit (selon le niveau de difficulté) que l'on pose au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. On répartit de manière égale les cartes Multiplication entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de la pile et lit à haute voix la multiplication. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le nombre qui leur semble être la solution.

Attention : on ne peut taper qu'une seule fois par multiplication !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors le nombre solution. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celui-ci reçoit la carte Multiplication, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Multiplication est mise de côté.

Quand toutes les cartes Multiplication ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Multiplication.

Pour 2 joueurs : au lieu de lire la carte Multiplication, le joueur la retourne rapidement (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres). Cela permet aux 2 joueurs de voir la carte en même temps.

Variante avec les cartes Calculs lacunaires :

On pose les cartes Produit de 1 à 10 sur la table et, avec les cartes Calculs lacunaires (multiplications ou divisions), le principe de jeu est identique que précédemment. Le nombre à trouver est en gris.

• IdentiCats

À partir de 7 ans. De 3 à 6 joueurs. Variante pour 2 joueurs. Durée d'une partie : environ 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Multiplication, cartes Produit et cartes Action.

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la Souris, placée au centre de la table, quand on retourne le même nombre qu'un adversaire.

Principe du jeu : La Souris est placée au centre de la table. On partage équitablement les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.

– **Dans le cas d'égalité** (ex. : 5×6 et 3×10 , 5×6 et 30), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte Souris. Le plus rapide donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

– **Si les produits sont différents**, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle carte à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : il arrive parfois qu'un joueur tape le premier sur la Souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par un produit commun, il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte Action), il commet un péché de gourmandise. **Il reçoit alors toutes les cartes découvertes et les met sous son paquet.** C'est le joueur suivant qui recommence en posant une nouvelle carte.

La fin du jeu : pour gagner, il faut donner toutes ses cartes. **Dans le cas où la dernière carte est une carte Action**, le joueur peut taper sur la Souris dès que 2 autres joueurs ont un produit commune. S'il gagne, il partage son tas entre les 2 perdants.

La partie se termine soit quand il y a un gagnant, soit dès que 2 joueurs ont gagné (pour des parties de 4 joueurs et plus).

Remarques :

– Avec de jeunes enfants, il est conseillé de jouer d'abord sans les cartes Action, pour qu'ils aient le temps de comprendre le principe du jeu. Ensuite, on peut rajouter les cartes Action en les expliquant clairement.

– Variante pour 2 joueurs : il est possible de jouer à 2 joueurs si au moins un des joueurs joue pour 2 (il a alors 2 tas de cartes indépendants).

Les différentes cartes : il y a 3 styles de cartes (les cartes Multiplication, les cartes Produit et les cartes Action).

Les cartes Multiplication : 100 cartes

Il faut effectuer la multiplication et trouver le produit (résultat de la multiplication) pour pouvoir comparer sa carte avec les produits des autres joueurs. Exemple : 8×4 .

Les cartes Produit : 42 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre, le produit, auquel correspondent de 1 à 4 multiplications (écrites en diagonales sur la carte). Exemple : $24 = 3 \times 8 = 8 \times 3 = 4 \times 6 = 6 \times 4$.

Les cartes Action : 11 cartes

La carte Souris mise à part, il y a 6 cartes Action différentes et les propriétés de ces cartes s'appliquent **immédiatement**.

– **la carte Souris :** carte verte avec la Souris devant le fromage. Elle est placée au centre de la table. Les joueurs tapent dessus quand ils ont des sommes communes ou pour certaines cartes Action. Celui qui tape le premier gagne. En cas d'égalité, celui qui touche la tête gagne.

Pour des raisons de sécurité, il est conseillé aux joueurs de ne pas avoir de bague ou de chevalière pour ne pas blesser par mégarde un autre joueur.

– **la carte Poursuite :** avec les 3 chats et la Souris sur la pomme. Tous les joueurs tapent sur la Souris. Le plus lent place son tas de cartes découvertes sous son paquet et le plus rapide rejoue.

– **la carte Demi-tour :** avec le chat qui se tape contre le mur. Le sens du jeu va changer. Ainsi, si précédemment les joueurs jouaient dans le sens des aiguilles d'une montre, dès cette carte les joueurs jouent dans le sens inverse.

– **la carte Réveil :** avec les 4 chats et le réveil. Tous les joueurs comptent jusqu'à 3 et retournent en même temps une nouvelle carte, puis ils comparent leurs nouvelles cartes...

– **la carte Sumo :** avec les 2 chats sur le ring de boxe. Il y a un duel entre le plus petit produit et le plus grand. Le plus

– rapide à taper sur la Souris donne ses cartes à l'autre joueur (qui ramasse également son paquet) et rejoue. Ensuite, cette carte reste posée mais on ne joue plus sa propriété.

Remarques :

– Si 3 joueurs sont concernés par le duel, le gagnant fait perdre les 2 autres et partage ses cartes entre eux.

– Les cartes Action ne sont bien sûr pas concernées par cette carte.

– Il peut ne pas y avoir de duel (moins de 2 cartes avec des nombres sur la table).

– **la carte Piège** : avec le piège à souris. Tous les joueurs tapent vite sur la Souris. Si le joueur qui tape le premier est celui qui a posé la carte, il ne lui arrive rien. Sinon, les autres lui donnent la première carte de leur paquet et il les met sous son paquet.

– **la carte Cadeau** : avec le chat et les arêtes. Le joueur qui la pose donne une carte à chacun des autres joueurs, qui la mettent sous leur paquet.

Il y a dans le jeu 3 cartes Poursuite, 3 cartes Demi-tour, 3 cartes Réveil, 3 cartes Sumo, 1 carte Piège et 1 carte Cadeau.

• MémoCats

À partir de 7 ans. De 1 à 4 joueurs. Durée de la partie : 10 à 20 minutes.

Cartes utilisées : 4 à 20 paires de cartes (exemple : 3 x 2 et 6)

But du jeu : trouver le maximum de paires de cartes.

Principe du jeu :

Mélanger les paires de cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les nombres sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes.

Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires.

Variante (2 joueurs ou plus) : MémoCats auditif

Le principe est le même sauf qu'on ne voit que les cartes retournées par le ou les adversaires. Quand vient son tour, on prend 2 cartes et on les montre aux autres joueurs qui nous disent ce qu'ils voient.

• La bataille

À partir de 7 ans. De 2 à 6 joueurs. Durée de la partie : 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Multiplication et cartes Produit.

But du jeu : gagner toutes les cartes mises en jeu.

Principe du jeu :

Après avoir mélangé le jeu, on donne 20 cartes à chaque joueur. Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte. Le joueur ayant le plus grand nombre ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le plus grand nombre lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs.

2 possibilités de fin : le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de cartes, ou au bout d'un temps défini.

• Le Misty

À partir de 7 ans. De 2 à 6 joueurs. Durée de la partie : 10 minutes.

Cartes utilisées : paires de cartes Multiplication/Produit ayant la même valeur et la carte Souris.

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en faisant des paires.

Principe du jeu :

Un des joueurs mélange les cartes choisies, puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes valeurs, s'il le peut.

Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes valeurs, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Souris ou de ne pas la garder en main, la carte Souris ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Souris), qui est le perdant de cette manche.

Remarque : on pourra également jouer avec des paires multiplication/multiplication.

Découvrez nos autres jeux sur www.catsfamily.eu

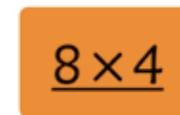
Les différentes cartes



La Souris



Calculs lacunaires



Multiplication



Produit



Demi-tour



Cadeau



Piège



Poursuite



Réveil



Sumo

Auteur/Author : François Petit – Illustrations : Irene Mark Gilo
Conseil artistique/Artistic adviser : Christina Phellipon-Petit

Website : www.catsfamily.eu

All right reserved - Tous droits réservés

© Cat's Family