



Sortez vos griffes
et attrapez la souris!

Un jeu de
François PETIT

Présentation : 100 cartes Addition, 20 cartes Somme, 7 cartes Correction, 14 cartes Action, 24 cartes Calcul lacunaire.

• Les défis des additions

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

Cartes utilisées : cartes Addition et cartes Somme.

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

Principe du jeu :

On pose les cartes Somme de 2 à 20 au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. On répartit de manière égale les cartes Addition 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 l'addition. 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 addition !

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 Addition, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Addition est mise de côté.

Quand toutes les cartes Addition 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 Addition.

Pour 2 joueurs : au lieu de lire la carte Addition, 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 Calcul lacunaire :

On pose les cartes Somme de 1 à 20 sur la table et, avec les cartes Calcul lacunaire, le principe de jeu est identique que précédemment.

• IdentiCats

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

Cartes utilisées : 100 cartes Addition, 19 cartes Somme (de 2 à 20), 7 cartes Correction et 14 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. : $5+9$ et $7+7$, $5+9$ et 14), 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 sommes sont différentes**, 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 une somme commune, 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 une somme 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 4 styles de cartes (les cartes Addition, les cartes Somme, les cartes Correction et les cartes Action).

Les cartes Addition : 100 cartes

Il faut effectuer l'addition et trouver la somme (résultat de l'addition) pour pouvoir comparer sa carte avec les sommes des autres joueurs. Exemple : $5 + 9$.

Les cartes Somme : 19 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre, la somme, auquel correspondent de 1 à 10 additions. Exemple : 17.

Les cartes Correction : 7 cartes

Ces cartes ne sont pas utilisées pour jouer mais pour vérifier une addition en cas de doute. Chaque somme est associée aux additions qui lui sont égales.

Exemple : $18 = 8 + 10 = 9 + 9 = 10 + 8$.

Les cartes Action : 14 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 violette 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 la plus petite somme et la plus grande. 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, 2 cartes Sumo, 1 carte Piège et 1 carte Cadeau.

• MémoCats

À partir de 6 ans. De 1 à 4 joueurs. Durée de la partie : 10 à 20 minutes.

Cartes utilisées : 4 à 19 paires de cartes (exemple : 3 + 4 et 7)

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 6 ans. De 2 à 6 joueurs. Durée de la partie : 20 à 30 minutes.

Cartes utilisées : cartes Addition et cartes Somme.

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.

• Le Misty

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

Cartes utilisées : paires de cartes Addition/Somme 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.

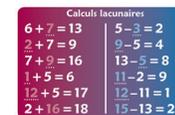
Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Souris), qui est le perdant de cette manche.

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

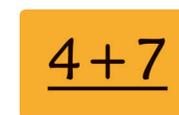
Les différentes cartes



La Souris



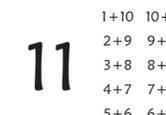
Calcul lacunaire



Addition



Somme



Correction



Demi-tour



Cadeau



Piège



Poursuite



Réveil



Sumo

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

Website : www.catsfamily.eu

All right reserved - Tous droits réservés

© Cat's Family

Découvrez nos autres jeux sur www.catsfamily.eu