

Conju Cats®

auteur : François Petit
illustrations : Aquagame Studio

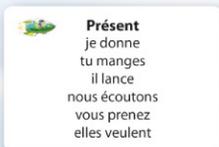


24 cartes Verbe niveau 1, 42 cartes Verbe niveau 2

Jeux : TriCats, Les Détectives, Les Défis, ConjuGo, IdentiCats



9 cartes Action
Jeux : ConjuGo,
IdentiCats



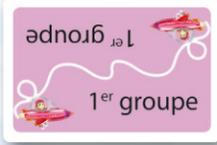
7 cartes Correction
Jeux : TriCats, Les
Détectives, Les
Défis, ConjuGo,
IdentiCats

7 cartes Temps
Jeux : TriCats, Les
Détectives, Les Défis,
ConjuGo, IdentiCats

4 cartes Groupe
Jeux : TriCats

6 cartes Pronom
Jeux : TriCats,
ConjuGo

11 cartes
Repère temporel
Jeux : TriCats



TriCats – La réussite

À partir de 7 ans. Pour 1 à 4 joueurs. Durée : 10 à 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Verbe (niveaux 1 et 2), cartes Temps, cartes Pronom, cartes Correction.

But du jeu : classer toutes les cartes Verbes selon le temps puis la personne.

Les joueurs sélectionnent d'abord les cartes Temps (présent, futur, imparfait, passé composé pour le niveau 1 auxquels s'ajoutent passé simple, plus-que-parfait et conditionnel présent pour le niveau 2) et les rangent sur une même ligne. Puis ils rangent les cartes Pronom sur une même colonne (je, tu, il...). Ensuite, ils prennent les cartes Verbe (niveau 1 ou 2 selon le niveau des joueurs), lisent le verbe et le placent dans la colonne Temps et la ligne Personne correspondant. À la fin, ils prennent les cartes Correction et vérifient si la réussite est gagnée.

Variante : il est possible de jouer au TriCats en utilisant uniquement les cartes Groupe ou les cartes Pronom ou certaines cartes Repère temporel (correspondant aux 3 temps : passé, présent, futur).

Les Détectives

À partir de 7 ans. 2 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : cartes Verbe (niveaux 1 et 2), cartes Temps.

But du jeu : trouver le verbe choisi par l'autre joueur en maximum 8 questions.

Ce jeu se fait après le Tri Cats, les cartes Verbe étant triées sur la table. Un joueur choisit un verbe. Les autres joueurs doivent le deviner en ne posant à tour de rôle que des questions avec réponse oui/non, en maximum 8 questions. Les questions doivent porter sur le temps, la personne, l'infinitif, le groupe, l'auxiliaire éventuellement...

Pour 2 joueurs, on pourra deviner à tour de rôle ou le faire dans la même partie (deviner le verbe de l'autre avant que celui-ci ne trouve notre verbe choisi). On posera les questions chacun son tour.

Les Défis

À partir de 7 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Verbe (niveaux 1, voire 2) cartes Temps. Les cartes Correction ne serviront qu'en cas de doute sur le temps d'un verbe conjugué.

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

On pose les différentes cartes Temps au centre de la table (en fonction du niveau des joueurs), puis on répartit de manière égale les cartes Verbe (niveau 1 ou 2 selon le niveau des joueurs) 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 la retourne rapidement sur la table (carte tournée vers les autres). Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le temps qui leur semble être la solution.

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

Le joueur qui a tapé le plus vite sur le bon temps reçoit la carte Verbe, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Verbe est mise de côté.

Quand toutes les cartes Verbe 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 Verbe.

ConjuGo

À partir de 8 ans. Pour 2 à 4 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Verbe (niveaux 1 et 2) et cartes Action (dans la variante, cartes Temps et cartes Pronom).

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes.

Les cartes sont mélangées puis mises en un tas. Puis un joueur distribue 6 cartes à chacun. Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon.

Remarque : si c'est une carte Action, elle s'applique au joueur qui commence.

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte Verbe pouvant suivre la dernière carte posée du talon. Le joueur doit poser une carte Verbe soit du même temps, soit du même pronom (je, tu, il...), soit du même infinitif, soit du même groupe.

Un joueur peut poser une carte Action quand c'est son tour. Les propriétés de cette carte s'appliquent immédiatement. Le joueur suivant doit jouer une carte en lien avec le dernier verbe posé.

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte. De fait, il passe son tour.

Le premier joueur à poser toutes ses cartes gagne la partie.

Propriétés des cartes Action :



carte Poursuite : le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour.



carte Demi-tour : change le sens de jeu de la partie.



carte Réparation : permet de changer le temps. Le joueur rejoue et pose une carte.



carte Looping : permet de changer la personne. Le joueur rejoue et pose une carte.



carte Trophée : un des joueurs (au choix du joueur qui pose cette carte) pioche 2 cartes.

Variante : on ajoute les cartes Temps et Pronom. Puis, quand on doit jouer après une telle carte, on doit poser une carte Verbe qui correspond.

IdentiCats

À partir de 7 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Verbe (niveaux 1 et 2), cartes Temps, cartes Action. Les cartes Correction ne serviront qu'en cas de doute sur le temps d'un verbe conjugué.

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

La carte Trophée 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.

– Si les temps sont identiques (ex : «faites» et «court»), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte Trophée. Le plus rapide donne ses cartes découvertes à l'autre joueur, qui les met ainsi que ses cartes sous son paquet, et rejoue.

– Si les temps 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 carte Trophée alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par un temps 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. Le joueur suivant 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 carte Trophée dès que 2 autres joueurs ont un temps commun. 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 : Pour jouer 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.

Variantes : on pourra jouer sur le même principe, mais en tapant quand on a le même pronom qu'un adversaire ou le même groupe.



Tous les joueurs tapent sur la carte Trophée. Le plus lent place son tas de cartes découvertes sous son paquet et le plus rapide rejoue.



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.



Tous les joueurs comptent jusqu'à 3 et retournent en même temps une nouvelle carte puis ils comparent leurs nouvelles cartes...



Dès que la carte est découverte sur la table, les joueurs comparent leurs verbes. Il y aura un duel entre les verbes ayant la même personne (je, tu, il...). Le plus rapide 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, le gagnant fait perdre les 2 autres et partage ses cartes entre eux.
- Les cartes Action et Temps ne sont bien sûr pas concernées par cette carte.
- Il peut ne pas y avoir de duel.

Retrouvez nos autres jeux de cartes sur

www.catsfamily.eu