



Alpha Cat's

A partir de 5 ans. De 3 à 6 joueurs.
Durée d'une partie : environ 20 minutes.

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

Présentation : la carte Souris (verte), 79 cartes Lettre et 10 cartes Action.

Principe du jeu :
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 et 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 lettres sont les mêmes**, qu'elles soient en majuscule ou en minuscule (ex: A et a), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte Souris. Le plus rapide à taper la Souris donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

Alpha Cat's est un jeu original et convivial pour jouer avec les lettres de l'alphabet et découvrir la langue des signes française avec l'alphabet dactylogique.

Six règles de jeu sont proposées pour jouer de manières différentes avec les lettres : **Alpha Cat's** (la règle principale), les **Défis Signés** (règle la plus intéressante pour la langue des signes), le **Gros Bêta**, le **Ch'ami des Lettres**, le **Méemory** et **Donne ta langue au chat !**

Jouez à toutes ces règles et faites-les découvrir à vos amis. N'hésitez pas à inventer vos propres règles de jeu !

"Le meilleur jeu, c'est celui où chacun peut inventer une règle qui lui plaît." François Petit

1

2

- **Si les lettres 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 lettre 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 lettre 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).

Remarque : pour jouer à Alpha Cat's 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 (la carte Sumo étant la plus difficile avec l'ordre alphabétique).

3

Les différentes cartes :

Il y a 3 styles de cartes : la carte Souris (verte), les cartes Lettre et les cartes Action.

La carte Souris : carte verte avec la Souris sur le fromage. Elle est placée au centre de la table. Les joueurs tapent dessus quand ils ont des lettres 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.

Les cartes Lettre (Majuscule ou Minuscule) : 79 cartes

Il y a sur la carte soit une majuscule soit une minuscule ainsi que la lettre de l'alphabet dactylogique (langue des signes). Il faut trouver le nom de cette lettre pour la comparer avec les autres.

Les cartes Action : 10 cartes

Il y a 6 cartes Action différentes. Les propriétés des cartes s'appliquent **immédiatement**.

4

- **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 "Horloge" :** avec les 4 chats et l'horloge. 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 et les traces de pattes. Il y a un duel entre la lettre la plus proche du début de l'alphabet et la carte la plus proche de la fin. Le plus rapide donne ses cartes à l'autre joueur (qui ramasse également son paquet) et rejoue.

5

Les cartes Action ne sont bien sûr pas concernées par cette carte et il peut ne pas y avoir de duel (moins de 2 cartes Lettre sur la table).

Après le duel, cette carte reste posée mais on ne joue plus sa propriété.

Remarque : si 3 joueurs sont concernés par le duel, le gagnant fait perdre les 2 autres et partage ses cartes.

- **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 2 cartes "Poursuite", 2 cartes "Demi-tour", 2 cartes "Horloge", 2 cartes "Sumo", 1 carte "Piège" et 1 carte "Cadeau".

6

Donne ta langue au chat !

Pour 2 joueurs. A partir de 7 ans.

Durée d'une partie : moins de 5 minutes

Cartes utilisées : cartes Lettre et Action

But du jeu : deviner le mot caché de l'autre joueur en recevant le minimum de cartes Action.

Principe du jeu : L'un des joueurs (le Chat) choisit un mot à faire deviner et pioche les cartes Lettres correspondantes (1 majuscule puis des minuscules) qu'il pose face cachée et dans l'ordre sur la table. Les cartes Action sont posées en pile. Le second joueur (la Souris) propose des lettres pour trouver le mot. Si la lettre est bonne, le Chat la retourne ; si elle est mauvaise, il donne une carte Action à la Souris. Si la Souris reçoit toutes les cartes Action, elle perd et donne sa langue au chat. Sinon, elle compte ses cartes Action puis on échange les rôles.

Remarques :

- Les joueurs se mettent d'accord au début du jeu sur les différents types de mots à deviner : noms communs ou propres, verbes conjugués ou non...

- Pour de jeunes joueurs, on peut choisir de retourner la majuscule.

- Attention à l'orthographe ! Si le Chat se trompe dans l'orthographe du mot, c'est lui qui perd.

7

Les Défis Signés

A partir de 7 ans. De 3 à 6 joueurs.

Durée d'une partie : environ 25 minutes.

Cartes utilisées : les cartes Lettre. Pour chaque lettre, il y a un dessin de main. Il s'agit de la lettre en langue des signes. Le signe est le même pour la majuscule et la minuscule d'une lettre.

But du jeu : gagnez le maximum de cartes Minuscule en tapant le plus vite possible sur la bonne Majuscule posée sur la table.

Principe du jeu :

On pose les 26 cartes Majuscule au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant la lettre. Puis on répartit de manière égale les cartes Minuscule 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 sa pile et signe la lettre de la **main droite** (il reproduit le geste de main qu'il voit sur la carte mais tourne sa main vers les autres joueurs). Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la Lettre qui leur semble être la bonne.

Attention ! On ne peut taper qu'une seule fois par lettre !

8

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

Quand toutes les cartes Minuscule 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 Minuscule.

Remarques :

- On peut, si on le souhaite, ne pas distribuer toutes les cartes Minuscule pour diminuer le temps de la partie.

- Il est conseillé avant la partie de s'entraîner à bien signer les lettres.

- Les gauchers peuvent signer de la main gauche.

Le Ch'ami des Lettres

A partir de 8 ans. De 2 à 4 joueurs.

Durée de la partie : 20 minutes

Cartes utilisées : cartes Lettre, Action et Souris

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en formant des mots d'au moins 3 lettres ou en complétant les mots des autres joueurs posés sur la table.

9

Principe du jeu : On mélange toutes les cartes et on distribue 10 cartes à chaque joueur, le reste formant la pioche, la première carte étant retournée à côté. Les joueurs vont jouer à **tour de rôle**. A son tour, le joueur prend une carte de la pioche ou la dernière du talon (sauf carte Action). Puis il peut poser un ou plusieurs mots d'au moins 3 lettres, ou compléter des mots déjà posés. Enfin, il rejette une carte sur le talon. Si c'est une carte Action ou Souris, la propriété s'applique tout de suite. Un joueur gagne la partie quand il n'a plus de cartes.

Les propriétés des cartes Action et Souris :

- "Poursuite" : le joueur pioche 2 cartes supplémentaires.

- "Demi-tour" : le sens du jeu change.

- "Horloge" : les autres joueurs piochent une carte (possibilité de contrer avec l'autre carte Horloge ou la carte Cadeau, qui est alors posée sur le talon).

- "Sumo" : chaque joueur pose une carte face cachée sur la table et la donne à son voisin de droite.

- "Piège" : les autres joueurs piochent 2 cartes (pour contrer : la carte Cadeau, à poser sur le talon).

- "Souris" : un des joueurs au choix pioche 3 cartes (pour contrer : la carte Cadeau, à poser sur le talon)

- "Cadeau" : permet de contrer les cartes "Horloge", "Piège" et "Souris", mais peut aussi remplacer n'importe quelle lettre.

Voilà la règle Alpha Cat's pour le visuel des cartes.

10

Le Gros Bêta

A partir de 8 ans. De 2 à 4 joueurs.

Durée de la partie : 20 minutes

Cartes utilisées : cartes Lettre et Action

But du jeu : trouver des mots correspondant à une suite de lettres posées à tour de rôle.

Principe du jeu : On mélange les cartes Lettre et on distribue 8 cartes à chaque joueur, le reste formant la pioche. Les cartes Action sont posées en pile et à part. Le plus jeune joueur commence. Il annonce une lettre par oral ou par signe (en pensant à un mot qui commence par cette lettre) et la pose sur la table. Puis il pioche. Le joueur suivant doit poser une lettre, avant ou après la première carte, en pensant à un mot commençant par ces 2 lettres, puis pioche. Et ainsi de suite...

Quand un joueur ne trouve pas de mot avec la suite de lettres posée et/ou en ajoutant une lettre, il a 3 choix :

1: il demande au joueur précédent à quel mot celui-ci pensait pour savoir s'il bluffait. Si l'autre n'a pas de mot, il gagne une carte Action. Sinon, il doit abandonner (3).

2: il bluffe et pose une carte Lettre vraisemblable.

3: il abandonne et reçoit une carte Action.

Après abandon d'un joueur, les cartes Lettre sont mélangées puis redistribuées. Le perdant commence.

Quand toutes les cartes Action ont été distribuées, le joueur le plus riche en Action devient le gros Bêta.

11

Le Méemory

A partir de 5 ans. De 1 à 4 joueurs.

Durée de la partie : moins de 15 minutes

Cartes utilisées : 8 à 12 paires de cartes Lettre (ex: A et a)

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 lettres sont les mêmes, 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)

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 (ou signent) ce qu'ils voient.

Alpha Cat's - Un jeu Cat's Family

Conception et infographie : François Petit

Dessins : Daniel Vongsavath

Conseils artistiques : Christina Phellipon Petit

Jouez aux jeux en ligne gratuits sur www.catsfamily.eu !

Découvrez les autres jeux Cat's Family sur notre site internet !

Règles, dessins et marques protégés.

12