

Numé Cat's® II

Les grands nombres



À partir de 8 ans. De 3 à 7 joueurs.
Durée d'une partie complète : environ 30 minutes.

But du jeu : gagner le maximum de trophées en posant le plus vite possible le bon nombre ou le bon chiffre sur la table.

Présentation : 70 cartes Défis avec au verso des chiffres sur fond coloré, et au recto des défis ; 5 cartes Trophée et 3 cartes Règles. Le nombre maximum de joueurs peut varier selon les cartes (ce nombre est indiqué sur les cartes). En effet, certaines réponses demandent 2 voire 3 séries de chiffres par joueur.

Les cartes Défis :

Le jeu est constitué de 3 sortes de cartes Défis : 25 cartes "Les grands nombres" (lecture d'un nombre et pose très rapide des chiffres correspondants dans le bon ordre), 20 cartes "Unités dizaines centaines..." (trouver le chiffre ou le nombre concernant une énigme) et 25 cartes "Calcul mental" (poser le plus vite

1

possible le bon résultat d'après une addition, une soustraction, une multiplication ou une division).

Les 5 trophées :

- trophée "Calcul mental - Additions et soustractions" : 15 cartes jaunes Défis (10 cartes pour maximum 7 joueurs et 5 cartes pour maximum 4 joueurs).
- trophée "Calcul mental - Multiplications et divisions" : 10 cartes jaunes Défis pour un maximum de 7 joueurs.
- trophée "Les grands nombres" : 25 cartes violettes Défis (10 cartes pour maximum 7 joueurs, 10 cartes pour maximum 4 joueurs et 5 cartes pour maximum 3 joueurs).
- trophée "Unités dizaines centaines... - Les chiffres" : 10 cartes jaunes Défis pour un maximum de 7 joueurs.
- trophée "Unités dizaines centaines... - Chiffres et nombres" : 10 cartes jaunes Défis pour un maximum de 7 joueurs.

Au dos de chaque trophée, on rappellera la règle et les cartes Défis à prendre.

2

Règle des 5 trophées :

Les joueurs choisissent le premier trophée qui va être à gagner et les défis correspondants.

Un des joueurs devient le Maître du jeu pour ce trophée (qu'il ne pourra du coup gagner). Il mélange les cartes correspondant au trophée et les pose en pile sur la table, la face visible étant le verso.

Les autres joueurs prennent ensuite une série colorée de 10 cartes avec des chiffres de 0 à 9. Ces cartes seront en main, prêtes à être posées lors des défis. Les cartes restantes (si toutes les séries de chiffre n'ont pas été distribuées) seront mises de côté pour cette manche.

La manche commence. Le Maître du jeu prend la carte du dessus de la pile et lit à haute voix un des défis de la carte (calcul mental, grand nombre ou énigme sur le système unités-dizaines-centaines...). Les autres joueurs doivent poser le plus rapidement possible sur la table et devant eux le chiffre ou le nombre (formé d'une série de chiffres) qui leur semble être la solution. Le défi peut être lu plusieurs fois si nécessaire.

3

Attention :

- on ne peut faire qu'une proposition par défi !
- pour un nombre, les chiffres doivent bien sûr être posés dans le bon ordre.

Le Maître du jeu annonce alors le chiffre ou le nombre solution. Le joueur qui a donné la bonne réponse le premier reçoit la carte Défis qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, le Maître du jeu choisit et lit un autre défi de la même carte.

Quand toutes les cartes Défis ont été données, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Celui qui a le plus de cartes Défis gagne le trophée. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le Maître du jeu les départage avec un autre défi.

Le joueur ayant gagné le trophée devient alors Maître du jeu pour la deuxième trophée. Et on commence une nouvelle manche...

Quand tous les trophées ont été décernés, le joueur ayant le plus de trophées remporte la partie. Il y aura peut être plusieurs gagnants en cas d'égalité.

Remarque : On peut, si on le souhaite, ne pas jouer tous les trophées pour diminuer le temps de la partie.

4

Variantes :

La course au trophée :

Pour cette règle, on ne joue pour ne gagner qu'un seul trophée. Chaque joueur a une série de chiffres (ou 2 si besoin pour 3 ou 4 joueurs). Les cartes Défis du trophée sont partagées entre les joueurs. Chaque joueur sera le Maître du jeu à tour de rôle, et au lieu de gagner la carte, le gagnant du défi gagne un point. Le premier joueur qui atteint 10 points (ou 20, selon le temps de la partie) gagne le trophée.

Un pour tous :

À l'école, le principe du jeu est le même mais le professeur peut ne distribuer que les cartes Défis aux groupes de jeu (4 élèves par groupe). Il propose alors les défis du jeu ou des énigmes ou calculs de son invention ou extraits d'un livre. Des élèves peuvent même proposer leurs propres énigmes, calculs, nombres... Le professeur peut aussi exiger que personne ne pose de solution avant qu'il n'ait compté jusqu'à 3, pour que tous prennent le temps de réfléchir. Il peut être également intéressant de faire écrire les solutions sur une **ardoise**, que ce soit pour la règle principale ou pour une variante, pour le nombre de joueurs ayant trouvé la bonne réponse.

6

6