

Spatio Cat's 3 - L'Heure

Auteur : François Petit - Illustrations : Gaëlle Picard

Présentation : 80 cartes Heure (20 cartes Pendule, 20 cartes Montre, 20 cartes 24H, 20 cartes 12H), 20 cartes Énigmes, 6 cartes Personnage, 1 carte Chat, 2 cartes Correction (utilisées en cas de litige), 1 carte Rappels. Nous proposons 8 règles avec le même jeu de cartes, pour apprendre les heures tout en vous amusant !

Chaque règle précisera le nombre de joueurs et la durée de la partie. Nous conseillons les règles dans l'ordre suivant : TriCats, MémoCats, le Misty, UnoCats, les Défis, IdentiCats, Les Énigmes temporelles, Raconte.



Pendule



Montre



24H



12H



Verso



Énigmes temporelles



Verso 1 Énigmes



Verso 2 Énigmes



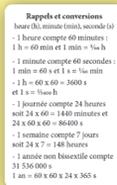
Personnage
Recto



Personnage
Verso



Correction



Rappel



Chat

TriCats - La réussite

À partir de 6 ans – De 1 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : Cartes Heure (séries en fonction du niveau des joueurs) et Correction.

But du jeu : Trouver toutes les cartes ayant la même valeur.

Principe du jeu : Les joueurs sélectionnent d'abord les cartes Montre avec lesquelles ils veulent jouer et les rangent en 2 ou 3 lignes. Puis ils prennent les autres cartes Heure (Pendule, 24H, 12H), regardent les heures, et placent les cartes sous la carte Montre qui correspond.

À la fin, ils vérifient s'ils ont gagné en regardant les cartes Correction.

Misty

À partir de 6 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : paires de cartes ayant la même heure (4 paires par joueur, jusqu'à 10 paires pour 3 joueurs et plus), la carte Chat.

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 heures, 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 heures, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Chat ou de ne pas la garder en main, la carte Chat étant seule.

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

MémoCats

À partir de 6 ans – De 1 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : 4 à 10 paires de cartes ayant la même heure.

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 heures 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 pour les plus forts : on pourra jouer avec des triples ou quadruples, c'est-à-dire prendre 3 ou 4 cartes avec la même heure. On mélange les cartes Heure choisies (3 ou 4 par valeur), jusqu'à 10 séries de valeur, puis on pose ces cartes sur la table en lignes de 6 à 8 cartes, faces cachées. À tour de rôle, chaque joueur retourne, une à une, autant de cartes qu'il le souhaite, en les laissant à leur place.

- Si un joueur retourne 2 cartes Pendule, il est forcé de s'arrêter et remet toutes les cartes faces cachées. C'est au tour du joueur suivant.

- Si un joueur trouve les 3 ou 4 cartes associées à la même heure, il les gagne et les met en pile devant lui. Il retourne les autres cartes non gagnées. Et c'est au joueur suivant...

UnoCats

À partir de 6 ans – De 2 à 6 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : cartes Heure et Chat.

But du jeu : donner ses cartes en posant une carte ayant un point commun.

Principe du jeu : 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 (si c'est la carte Chat, elle s'applique au joueur qui commence).

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte Heure pouvant suivre la dernière carte posée du talon. Le joueur doit poser une carte Heure avec la même série (Pendule, 24H ou 12H) ou la même valeur (12h00, 7h15...), et il nomme le point commun. Un joueur peut poser la carte Chat quand c'est son tour. Les propriétés de la carte s'appliquent immédiatement. Le joueur suivant doit jouer une carte en lien avec la dernière heure posée. Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour.

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

Propriétés de la carte Chat : soit le joueur suivant pioche 2 cartes ou un joueur au choix pioche 1 carte soit on change le sens du jeu.

Les Défis

À partir de 6 ans – De 2 à 6 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : Cartes Heure (séries en fonction du niveau des joueurs) et cartes Correction pour vérification si besoin.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes Heure en tapant le plus vite possible sur la bonne valeur posée sur la table.

Principe du jeu : On pose une série de 20 cartes au milieu de la table (cartes Pendule ou Montre), puis on répartit de manière égale les cartes Heure 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 sur la table. Les joueurs regardent attentivement la carte posée puis doivent taper le plus rapidement possible sur la carte Pendule qui leur semble être la solution.

Attention : on ne tape qu'une seule fois par heure !

Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne carte Pendule reçoit la carte Heure, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Heure est mise de côté. Quand toutes les cartes Heure 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 Heure.

IdentiCats

À partir de 7 ans – De 3 à 6 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : cartes Heure et Chat.

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la carte centrale, quand on retourne la même valeur qu'un adversaire.

Principe du jeu : La carte Chat 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 (même valeur), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte centrale. Le plus rapide donne ses

4

cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

Si les valeurs sont différentes, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : il arrive parfois qu'un joueur tape sur la carte centrale alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par une valeur commune, il s'est trompé dans sa comparaison), il commet un péché de gourmandise. Il reçoit alors les cartes découvertes de tous les joueurs et les met sous son paquet. C'est le joueur suivant qui recommence en posant une nouvelle carte.

La fin du jeu : le joueur n'ayant plus de cartes gagne la partie.

Les énigmes temporelles

À partir de 8 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 20 minutes

Cartes utilisées : cartes Énigmes (1 ou 2 séries) et cartes Pendule (ou Montre). On jouera avec les énigmes du niveau des joueurs.

But du jeu : gagner le maximum de cartes Énigmes mises en jeu.

Principe du jeu : On pose les 20 cartes Pendule au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant l'heure. Puis on répartit les cartes Énigmes 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 lit à haute voix une des énigmes. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la pendule qui leur semble être la solution.

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

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

Quand toutes les cartes 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 Énigmes.

5

Raconte

À partir de 6 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : cartes Personnage et une série de cartes Heure.

But du jeu : Développer les repères temporels en inventant des phrases liées à un personnage et un temps particulier.

Principe du jeu : On mélange la série Heure (Pendule par exemple) et on distribue 5 cartes à chaque joueur, cartes qu'il prend en main. Puis chaque joueur prend un personnage parmi les 6 et lit attentivement le verso de cette carte. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs posent une carte Heure en racontant une action de leur personnage (action liée notamment à ce que le personnage aime ou fait, avec la famille, l'animal).

Il n'y a pas de réel vainqueur dans cette règle, le but étant de faire parler les enfants ou les adolescents, et de construire des repères temporels liés aux heures de la journée, ou de raconter des événements dans l'ordre temporel.

Découvrez la vidéo du jeu et les autres jeux de la gamme

sur www.catsfamily.eu !

Rappel sur les heures, minutes, secondes :

1 h = 60 min = 3600 s ; 1 min = 60 s

1 jour = 24 h = 1440 min = 86400 s

1 année non bissextile = 31 536 000 s

Chiffres romains (pour les horloges des églises) :

1 : I 2 : II 3 : III 4 : IV 5 : V 6 : VI

7 : VII 8 : VIII 9 : IX 10 : X 11 : XI 12 : XII

6