

# Addi Cat's

i ¡ mostrar las garras !

## I La leyenda

Este juego apareció hace miles de años. Al llegar los gatos en la tierra, dictaron su famosa ley : el ratón lo comerá el gato. Enseguida estuvieron discutiendo los gatos para saber cómo iban a compartir cada ratón entre ellos. Entonces un viejo gato muy sabio inventó el Addi Cat's para acabar con esas discusiones...

## II Reglas del juego

Addi Cat's es un juego de cartas para los niños tanto como para los adultos (desde los 6 hasta los 96 años). Se puede jugar a partir de 3 personas para unos partidos tranquilos y hasta 8 para unos partidos apasionados. También es posible jugar entre 2 personas si cada mano juega de modo separado (entonces cada jugador cuenta con dos pilas de cartas independientes).

**El objetivo del juego** es entregar todas las cartas a los otros jugadores pegando el ratón en el momento justo. El primer jugador que entregue todas sus cartas ganará y será declarado « Gatosabio ». Sin embargo puede seguir el partido hasta que queden los dos últimos jugadores que son los que pierden.

El juego comprende 100 cartas de sumar, 19 cartas-sumas, 18 cartas especiales, la carta central y 19 cartas de corrección.

Existen dos modos de jugar al Addi Cat's :

-Los jugadores pueden usar todas las cartas, éste es el modo normal : se distribuyen las 137 cartas.

-Los jugadores pueden usar parte de las cartas de sumar. El interés de este modo es que permite un aprendizaje progresivo de las tablas de sumar. Se explica este modo de jugar en el quinto capítulo « Para aprender las tablas ».

En ambos modos, se distribuye un número igual (o casi igual) de cartas a los jugadores. Las cartas se apilan las unas sobre las otras, con la cara escondida. Al empezar, el sentido del juego es el de las manecillas de un reloj.

Al más joven le toca empezar. Pone la primera carta de su pila frente a él, con la cara descubierta. Hace falta sacar la carta hacia lo exterior (hacia los otros) y no hacia lo interior (hacia sí mismo), esto para evitar que uno vea la carta antes de los otros. El jugador siguiente hace lo mismo. Entonces los dos jugadores echan una mirada rápida para ver si las sumas resultan iguales.

-**En caso de sumas iguales**, los dos jugadores tienen que pegar el ratón (ver el capítulo III sobre el ratón). El primero en pegarlo entrega su carta descubierta al otro jugador que la guarda, con su propia carta, debajo de su pila personal.

-**En caso de sumas distintas**, el tercer jugador saca su carta. El proceso de comparación sigue igual pero entre los tres jugadores.

Cuando todos los jugadores han sacado una carta, el primer jugador pone su segunda carta sobre la primera, entonces sólo se tiene en cuenta la nueva carta. Y así sigue el juego... Es posible que pasen varios turnos sin aparecer ninguna suma común. Cuando uno pierde, recibe todas las cartas descubiertas del que ha ganado. Luego las tiene que juntar con su propia pila y guardar el conjunto debajo de las cartas de caras escondidas.

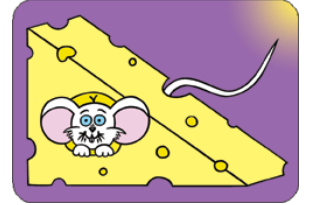
Otro modo de jugar : **el partido infinito**

Cuando un jugador ya no tiene cartas, marca 1 punto y recibe cartas de los jugadores « más ricos », o sea entre 15 y 30 cartas (o más) según el número de participantes. Los jugadores ponen fin al partido cuando lo quieran y los dos perdedores son los que menos puntos han marcado.

**Regla suplementaria para los jugadores confirmados** : Si dos jugadores tienen una suma común y no reaccionan, los otros pueden esperar a que ponga su carta el jugador siguiente. Entonces pueden anunciar : « ¡ Ratón ! ». En este caso, los dos jugadores denunciados guardan sus cartas descubiertas debajo de sus pilas y el jugador que ha hecho el anuncio más rápido saca una nueva carta. Si se ha equivocado el jugador anunciante (no hay ninguna suma común), guarda sus propias cartas descubiertas debajo de su pila.

### III El ratón

El ratón es el objetivo principal de todos los gatos. En unos momentos precisos, los gatos (los jugadores) tienen que pegar el ratón. Cuánto más toca uno el ratón, cuánto más se acerca a la victoria.



**Por razones de seguridad**, se aconseja que no lleven anillos los jugadores para no herir a los otros jugadores.

-Cuando unos jugadores tienen una suma común, tienen que pegar el ratón. El más rápido gana el intercambio y entrega sus cartas descubiertas al que ha perdido. Este las guarda debajo de su pila junto con sus propias cartas descubiertas.

**¡ Atención ! Sólo los jugadores que tienen sumas iguales pueden pegar el ratón. Si otro gato pega el ratón, es culpable de gula\*.**

- Cuando aparece la carta « Balancín », los jugadores comparan las sumas entre ellos. El intercambio se hace entre la suma mayor y la menor. El más rápido gana el intercambio y entrega sus cartas descubiertas al otro que las guarda debajo de su pila, junto con sus propias cartas descubiertas.

**¡ Atención ! Si una tercera persona pega el ratón sin derecho a hacerlo, es culpable de gula\*.**

-Cuando aparece la carta « Persecución » o la carta « Emboscada », todos los gatos tienen que pegar el ratón. Se explica el papel de estas dos cartas en el capítulo siguiente.

A veces, puede pasar que varios jugadores peguen el ratón al mismo tiempo. Entonces el que gana es el cuya mano cubre la mayor parte del ratón. En caso de discusión, se puede designar como ganador al que ha tocado la cabeza del ratón.

\* **El pecado de gula** : Si un jugador pega el ratón sin derecho a hacerlo (no tiene una suma en común con otro jugador, se ha equivocado en una comparación de sumas o en relación con una carta especial), es culpable de gula. Para que lo perdonen, **recibe todas las cartas descubiertas de la mesa y las guarda debajo de su pila**. Al jugador siguiente (según el sentido del partido) le toca volver a empezar sacando una nueva carta.

### IV Las diferentes cartas

Hay cuatro tipos de cartas : las cartas de sumar, las cartas-sumas, las cartas de corrección y las cartas especiales

\* **Las cartas de sumar** : 100 cartas

Ejemplos :  $2+5$ ,  $7+4$

Hay que realizar la suma y encontrar el resultado para poder compararlo con las sumas de los otros jugadores.

$$\underline{7 + 4}$$

$$\underline{2 + 5}$$

\* **Las cartas-sumas** : 19 cartas

Al centro de la carta está escrito un número.

Ejemplos : 6, 18.

Para cada suma hay una posibilidad de entre 1 y 10 operaciones.

$$\underline{6}$$

$$\underline{18}$$

\* **Las cartas de corrección** : 19 cartas

Estas cartas no se usan para jugar sino para comprobar un resultado en caso de que haya una duda.

Ejemplo : en la carta de corrección 18 se presentan las tres operaciones posibles que le corresponden a la suma 18 :  $8+10$ ,  $9+9$ ,

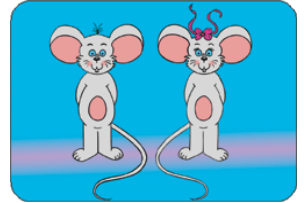
$$\underline{11} \quad \begin{array}{l} 1+10 \\ 2+9 \\ 3+8 \\ 4+7 \\ 5+6 \end{array} \quad \begin{array}{l} 10+1 \\ 9+2 \\ 8+3 \\ 7+4 \\ 6+5 \end{array}$$

$$\underline{18} \quad \begin{array}{l} 8+10 \\ 9+9 \end{array} \quad \begin{array}{l} 10+8 \\ 9+9 \end{array}$$

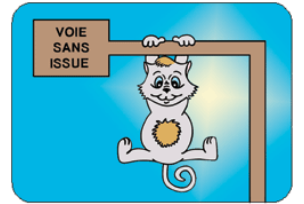
\* **Las cartas especiales** : 18 cartas

Existen 6 tipos de cartas especiales.

- La carta « Persecución » : carta que representa dos ratones. En cuanto se descubre esta carta en la mesa, todos los gatos pegan el ratón. El más lento guarda su pila de cartas descubiertas debajo de su otra pila. El más rápido vuelve a empezar sacando una nueva carta.



- La carta « Sin salida » : carta con un gatito colgado de la señal « Voie sans issue » (o sea « Vía sin salida » en francés). Cuando se descubre esta carta en la mesa, cambia el sentido del juego. Si se jugaba en el sentido de las manillas de un reloj, se tiene que jugar en el sentido contrario.



- La carta « Magia » : carta con el gato mago sacando una carta del sombrero. Cuando se descubre esta carta en la mesa, al turno siguiente todos los jugadores sacan una nueva carta y echan una mirada para ver si hay una suma común entre 2 jugadores o si hay una carta especial que exige una reacción rápida (balancín, persecución, emboscada).

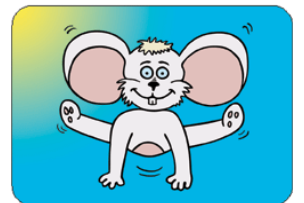


- La carta « Balancín » : carta con los dos gatos en el balancín. Cuando se descubre esta carta en la mesa, los jugadores tienen que comparar sus sumas con las de los otros. El intercambio se hace entre la suma más grande y la más pequeña. El más rápido gana el intercambio y entrega sus cartas descubiertas al perdedor que las guarda, junto con sus cartas descubiertas, debajo de su pila. Naturalmente, las cartas especiales no pueden jugar cuando sale esta carta. En cuanto alguien saca una nueva carta, ya no se juega al balancín.



Nota : Si tan sólo un jugador tiene una carta de sumar o una carta-suma, entonces, nadie debe pegar el ratón.

- La carta « Emboscada » : carta con el ratón saltando. Cuando un jugador saca esta carta, todos los jugadores pueden pegar el ratón. Si el que ha sacado la carta es el ganador, no le pasa nada. Pero si pierde él, entonces todos los jugadores le dan la primera carta de su pila. Guarda estas cartas debajo de su pila.



- La carta « Regalo » : carta con la gatita llevando un regalo. Cuando un jugador saca esta carta, entrega una carta a cada uno de los jugadores que las guardan debajo de sus pilas.



En el juego, hay 4 cartas « Persecución », 4 cartas « Sin salida », 4 cartas « Magia », 4 cartas « Balancín », 1 carta « Emboscada » y 1 carta « Regalo ».

## V Para aprender las tablas

Si los jugadores no conocen todas las tablas, pueden elegir las cartas que corresponden a las que conocen. Se juega igual que con todas las tablas. Sólo cambia el número de cartas.

**Tablas de 1 a 5** : 50 cartas de sumar (las tablas de 1, 2, 3, 4 y 5) ;

14 cartas-sumas : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15 ;

10 cartas especiales : 2 « Persecución », 2 « Sin salida », 2 « Magia », 2 « Balancín », 1 « Emboscada » y 1 « Regalo » ;

**Tablas de 1 a 6** : 60 cartas de sumar (las tablas de 1, 2, 3, 4, 5 y 6) ;

15 cartas-sumas : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 ;

10 cartas especiales : 2 « Persecución », 2 « Sin salida », 2 « Magia », 2 « Balancín », 1 « Emboscada » y 1 « Regalo » ;

**Tablas de 1 a 7** : 70 cartas de sumar (las tablas de 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7) ;

16 cartas-sumas : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 ;

14 cartas especiales : 3 « Persecución », 3 « Sin salida », 3 « Magia », 3 « Balancín », 1 « Emboscada » y 1 « Regalo » ;

**Tablas de 1 a 8** : 80 cartas de sumar (las tablas de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8) ;

17 cartas-sumas : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 ;

14 cartas especiales : 3 « Persecución », 3 « Sin salida », 3 « Magia », 3 « Balancín », 1 « Emboscada » y 1 « Regalo » ;

**Tablas de 1 a 9** : 90 cartas de sumar (las tablas de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9) ;

18 cartas-sumas : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 ;

Las 18 cartas especiales.

Para jugar con unos niñitos, se puede jugar primero sin las cartas especiales, para que puedan entender las bases del juego poquito a poco. Luego, se pueden añadir las cartas especiales, explicándolas claramente.

## VI Cómo se acaba el juego

Para ganar, uno tiene que entregar todas sus cartas. En caso de que la última carta sea una carta especial, el jugador puede pegar el ratón en cuanto dos otros jugadores tengan una suma común. Si gana, entrega su pila de cartas descubiertas a los 2 perdedores.

### **Addi Cat's**

Concepción e infografía por François Petit

Dibujos de Jennifer Ricard

Traducción en español de Gaël Vince

Muchas gracias a mi familia y a mis amigos por sus consejos

Disponible : Multipli Cat's

Para conseguir más informaciones, se puede consultar nuestra página en Internet : <http://www.catsfamily.net>