

Addi Cat's

Mostrem as garras!

I Um pouco da história

Este jogo surgiu à milhares de anos, após a chegada dos primeiros gatos à terra. Desde logo os gatos estabeleceram a sua célebre lei: O gato come o rato. Entretanto seguiram-se muitas discussões sobre como resolver a partilha de um rato entre muitos gatos. Houve então um velho e sábio gato que inventou o Addi Cat's para pôr um fim aos constantes desentendimentos.

II A base do jogo

Addi Cat's é um jogo de cartas tanto para os mais pequenos como para os mais graúdos (dos 6 aos 96 anos). O número de jogadores varia entre os três para as partidas mais calmas, e os oito para as partidas mais apaixonantes. Há ainda a possibilidade de jogar a dois de cada mão jogar separadamente da outra (cada jogador terá assim dois baralhos individuais).

O objectivo do jogo é dar todas as suas cartas aos adversários batendo, de acordo com as regras, sobre o rato (carta central). O primeiro jogador que conseguir desembaraçar-se de todas as cartas ganha o jogo e será declarado como «Campeão». No entanto o jogo ainda não está terminado. Continua-se o jogo até restarem dois jogadores, sendo esses os perdedores.

O jogo contém 100 cartas de “adição”, 19 cartas de “soma”, 18 cartas “especiais”, a carta central (o rato) e 19 cartas de “correção”, que não são utilizadas para jogar.

Existem dois modos de jogar Addi Cat's:

- A maneira mais corrente é os jogadores utilizarem todas as cartas de “adição”. As 137 cartas serão assim todas distribuídas.
- Uma maneira muito interessante para aprender progressivamente a tabuada de adição é os jogadores não utilizarem todas as cartas de “adição”. Este modo de jogo será explicado no ponto V – Aprender a tabuada.

A maneira de jogar é a mesma para os dois modos de jogo.

As 137 cartas são distribuídas em igualdade (quanto possível) aos jogadores. Cada jogador junta as suas cartas que lhe foram atribuídas num monte, colocando-o à sua frente de face para baixo. O jogo segue o sentido dos ponteiros do relógio.

O mais novo dos jogadores começa. Ele tem de colocar a primeira carta do seu monte à sua frente, de face para cima. Ele não deve ser o primeiro a ver a carta, por isso deve virar a carta para o exterior (para os outros) e não para o interior (para si próprio). O próximo jogador deverá fazer o mesmo. Os dois jogadores têm que ver rapidamente se as somas das cartas são iguais.

- **No caso de igualdade**, os dois jogadores devem bater sobre o rato (para mais informações sobre o rato, consulte o ponto III- O rato). Aquele que for o mais rápido a bater sobre o rato dá a sua carta ao outro jogador. Este último deve meter essa carta e a sua própria por baixo do seu monte. O jogador que ganhou deve recomeçar a próxima jogada.

- **Se as somas são diferentes**, será a vez do terceiro jogador jogar a sua carta. O processo de comparação recomeça, envolvendo desta vez os três jogadores.

Quando todos tiverem colocado uma carta sem ter havido igualdade, o primeiro jogador colocará a sua segunda carta sobre a sua anterior, sendo a nova a válida no jogo. E assim sucessivamente...Pode acontecer que haja várias jogadas sem soma comum. Nesse caso, aquele que perder, receberá todas as cartas destapadas do vencedor e com as dele, deve juntá-las por baixo do seu monte.

Outra possibilidade de jogar: **a jogada infinita**

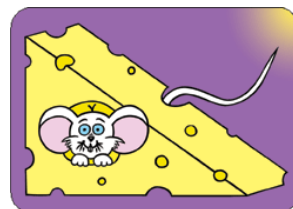
Assim que um jogador se tenha desembaraçado de todas as suas cartas, esse marcará 1 ponto e retoma 15 a 30 cartas (ou mais) dos seus adversários «mais ricos em cartas!», dependendo disso do número de participantes. Os jogadores decidirão o fim do jogo quando o desejarem e os que perderem são os que marcarem menos pontos.

Regras suplementares para os jogadores com experiência: Se dois jogadores têm uma soma em comum, mas não reagirem, os outros podem esperar que o próximo jogador coloque uma carta para poder denunciar «Rato». Nesse caso os dois jogadores referidos juntam as suas cartas destapadas por baixo do seu monte e o jogador que os denunciou coloca a primeira carta para a próxima jogada. Se o jogador que faz a denúncia se enganar (se afinal não houver soma comum), terá de meter as suas próprias cartas destapadas por baixo do seu baralho.

III O rato

O rato é a guloseima de todos os gatos. Ele vai ter sempre o seu lugar no centro da mesa. Os gatos (os jogadores) devem ao momento certo bater no rato. Aquele que mais tocar no rato ganhará!

Por razões de segurança é aconselhável que os jogadores tirem previamente anéis ou outros pequenos acessórios que possam sem querer magoar um outro jogador durante a jogada.



- Quando os jogadores tiverem uma soma igual, eles devem bater sobre o rato. O mais rápido ganha a jogada e dá as suas cartas destapadas ao que perdeu, tendo este que metê-las juntamente com as suas cartas destapadas debaixo do seu monte.
Atenção! Somente os jogadores que apresentarem soma igual são os que têm o direito de bater sobre o rato! Se um outro gato bater sobre o rato, comete então o pecado da gula.

- Quando aparecer a carta «Baloíço», os jogadores devem comparar as suas somas com as dos outros. A troca será feita entre a soma maior e a menor. O mais rápido a descobrir ganha a jogada e dá as suas cartas destapadas ao que perdeu, tendo este que metê-las juntamente com as suas cartas destapadas debaixo do seu monte.
Atenção! Um terceiro que bater sobre o rato comete o pecado da gula!

- Quando aparecer a carta «Perseguição» ou a carta «Cilada», todos os gatos devem bater sobre o rato. Essas duas cartas serão explicadas na parte IV – As cartas

Às vezes pode acontecer que vários jogadores batam ao mesmo tempo sobre o rato. No entanto é preciso ter um vencedor. É nomeado vencedor aquele que tapar mais o rato com a sua mão. Se persistirem dúvidas, será vencedor aquele que tenha pousado a sua mão sobre a cabeça do rato.

O pecado da gula: Quando um jogador bater sobre o rato sem no entanto ter esse direito (não é envolvido na comparação de soma ou então engana-se nela ou engana-se face a uma carta especial), esse comete o pecado da gula. O jogador pecador pode ser perdoado, metendo todas as cartas destapadas que se encontram sobre a mesa, debaixo do seu próprio monte.
O jogador seguinte colocará a nova carta sobre a mesa.

IV As cartas

Existem quatro tipos de cartas diferentes: as cartas de “adição”, as cartas de “soma”, as cartas “especiais” e as cartas de “correção”.

* **As cartas de “adição”:** 100 cartas

Trata-se de dez tabuadas de adição.

Exemplos: 2+5, 7+4

Deve-se fazer a adição e encontrar o resultado da adição para poder comparar a carta com o resultado dos outros jogadores.

$$\underline{7 + 4}$$

$$\underline{2 + 5}$$

* **As cartas de “soma”:** 19 cartas

No centro da carta está inscrito um número.

Exemplos: 6, 18

As somas referem-se a um número mais ou menos grande de adições (de uma única adição até 10).

$$\underline{6}$$

$$\underline{18}$$

* **As cartas “correção”:** 19 cartas

Essas cartas não devem ser utilizadas para jogar, mas servem para verificar a adição em caso de dúvida.

Cada soma está associada às adições que lhes igualam.

Exemplo: a carta “correção” 18 revela à esquerda o número 18 e à direita as somas que são iguais a 18: 8+10, 9+9, 10+8

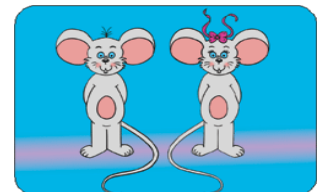
$$\underline{11} \quad \begin{array}{ll} 1+10 & 10+1 \\ 2+9 & 9+2 \\ 3+8 & 8+3 \\ 4+7 & 7+4 \\ 5+6 & 6+5 \end{array}$$

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

* **As cartas “especiais”:** 18 cartas

Existem seis tipos de cartas “especiais”

- A carta «Perseguição»: carta com dois ratos. Desde que a carta é destapada sobre a mesa, todos os gatos devem bater sobre o rato. O mais lento põe as suas cartas destapadas debaixo do seu monte. O mais rápido recomeça o jogo colocando uma nova carta.



- A carta «Sans issue»/«Sem saída»: carta com um gatinho pendurado numa tabuleta dizendo «voie sans issue» (caminho sem saída). Quando a carta é destapada sobre a mesa, o sentido do jogo muda. Assim, os jogadores que até aí jogaram no sentido dos ponteiros do relógio, jogarão a partir daí no sentido inverso.



- A carta «Magia»: carta ilustrando um gato que faz voar uma carta saindo de um chapéu. Quando esta carta aparecer, todos os jogadores devem colocar na jogada seguinte uma carta nova e verificar rapidamente se existem somas iguais entre dois jogadores ou então cartas “especiais”, como a de «Baloíço», «Perseguição», ou «Cilada», que exigem as devidas reacções.



- A carta «Baloíço»: carta com os dois gatos sobre o baloíço. Desde que a carta estiver destapada, os jogadores devem comparar as suas somas com as dos outros. A troca será entre a soma maior e a menor. O mais rápido a descobrir ganha a jogada e dá as suas cartas destapadas ao que perdeu, tendo este que metê-las juntamente com as suas cartas destapadas debaixo do seu monte.

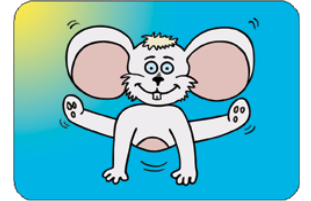


As cartas “especiais” que se encontram já destapadas não entram nesta jogada.

Assim que alguém destapar uma nova carta, a carta anterior «Baloíço» perde a sua função.

Nota: se um único jogador tiver uma carta “soma” ou uma carta “adição”, ninguém deve bater sobre o rato.

- A carta «Cilada»: carta ilustrando o rato fazendo ginástica. Quando esta carta for destapada todos os jogadores devem bater sobre o rato; mas atenção: o próprio que a apresenta deve ser o mais rápido, para assim evitar a cilada que lhe foi posta. Se ele não conseguir bater o rato em primeiro lugar, é obrigado a receber de cada jogador a primeira carta dos montes respectivos. Em caso contrário não acontece nada a ninguém e segue-se o jogo sem interrupção..



- A carta «Prenda»: uma carta com um gatinho segurando uma prenda nas mãos. O jogador que destapar essa carta pode dar a cada um dos jogadores uma carta do seu monte.



Existem neste jogo 4 cartas «Perseguição», 4 cartas «Sans issue»/«Sem saída», 4 cartas «Magia», 4 cartas «Baloíço», 1 carta «Cilada» e 1 carta «Prenda».

V Para aprender a tabuada

Se os jogadores ainda não conhecerem toda a tabuada, podem escolher as cartas correspondentes à tabuada que conhecem. A maneira de jogar continua a mesma, somente o número de cartas difere.

- **Tabuada de 1 a 5:** 50 cartas de “adição” (as tabuadas de 1, 2, 3, 4 e 5);

14 cartas de “soma”: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15;

10 cartas “especiais”: 2 «Perseguição», 2 «Sans issue»/«Sem saída», 2 «Magia», 2 «Baloíço», 1 «Cilada» e 1 «Prenda»;

- **Tabuada de 1 a 6:** 60 cartas de “adição” (as tabuadas de 1, 2, 3, 4, 5 e 6);

15 cartas de “soma”: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16;

10 cartas “especiais”: 2 «Perseguição», 2 «Sans issue»/«Sem saída», 2 «Magia», 2 «Baloíço», 1 «Cilada» e 1 «Prenda»;

- **Tabuada de 1 a 7:** 70 cartas de “adição” (as tabuadas de 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7);

16 cartas de “soma”: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17;

14 cartas “especiais”: 3 «Perseguição», 3 «Sans issue»/«Sem saída», 3 «Magia», 3 «Baloíço», 1 «Cilada» e 1 «Prenda»;

- **Tabuada de 1 a 8:** 80 cartas de “adição” (as tabuadas de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8);

17 cartas de “soma”: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18;

14 cartas “especiais”: 3 «Perseguição», 3 «Sans issue»/«Sem saída», 3 «Magia», 3 «Baloíço», 1 «Cilada» e 1 «Prenda»;

- **Tabuada de 1 a 9:** 90 cartas de “adição” (as tabuadas de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9);

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

As 18 cartas “especiais”.

Para jogar este jogo com crianças mais novas, é aconselhável de jogar primeiro sem as cartas “especiais”, para que as crianças tenham o tempo suficiente para compreenderem as bases do jogo. Pouco a pouco pode então introduzir as cartas “especiais”, explicando bem a sua função.

VI Alguns detalhes para o fim do jogo

Para ganhar deve-se dar todas as cartas. No caso em que a última carta for uma carta especial, o jogador pode apanhar o rato com a condição de haver 2 jogadores com uma soma igual. Se ele ganhar, deve dar as suas cartas destapadas aos dois que perderam.

Addi Cat's

Concepção e conteúdos de François Petit

Desenhos de Jennifer Ricard

Traduction en portugais de Daniela

Agradeço ainda à minha família e aos meus amigos pelos seus conselhos que me deram

Já apareceu : Multipli Cat's

Existem ainda muitas outras possibilidades de aproveitar o jogo! Consulte as outras regras no site

www.catsfamily.net .

Existe tudo para todos os gostos!