

La chasse aux souris

De 2 à 6 joueurs.

A partir de 7 ans.

Durée de la partie : entre 15 et 30 minutes.

But du jeu : additionner ou soustraire des nombres sans donner de nombre multiple de 10 et sans dépasser 100.

I. Principe du jeu

On distribue les cartes blanches entre les joueurs (de 3 cartes pour 6 joueurs à 6 ou 9 cartes pour 2 joueurs). Ces cartes serviront de jeton. Un joueur perd la partie quand il a perdu tous ses jetons.

Après avoir mélangé les cartes, on distribue 6 cartes à chaque joueur, une par une. Le reste des cartes est placé au centre de la table et servira de pioche. Le joueur qui commence est le voisin de gauche du joueur qui a distribué. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle.

Le 1^{er} joueur pose une carte à côté de la pioche en annonçant tout haut le résultat de l'addition (carte orange) ou de la soustraction (carte verte) ou en nommant la carte spéciale. Puis il pioche une carte, afin d'avoir toujours 6 cartes en main. Le 2^e joueur pose une carte sur la première en donnant le résultat de sa carte avec celle de la carte précédente. Par exemple, si le premier joueur avait annoncé 17 en posant l'addition $10+7$, le second joueur annoncera 32 s'il pose la carte $7+8$ ($17+15=32$). Puis il pioche une carte et c'est le tour du 3^e joueur. Et ainsi de suite...

Si un joueur annonce un multiple de 10 (par exemple un joueur qui pose une addition égale à 13 sur un tas de valeur 47 et annonce 60), il perd une carte blanche, que ce soit après une addition ou une soustraction.

Quand le nombre devient proche de 100 (91 par exemple), ne pouvant mettre que peu de cartes « addition », les joueurs peuvent, s'ils en ont, poser des cartes « somme » qui sont soustraites du total, ou des cartes spéciales qui comptent pour 0 et ont, pour certaines, des propriétés intéressantes.

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 100 perd la manche et doit rendre une carte blanche. Les cartes utilisées sont mises sous la pioche et on recommence une nouvelle manche en distribuant 6 nouvelles cartes à chaque joueur.

Quand un joueur a redonné toutes ses cartes blanches, il a perdu la partie. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes blanches.

II. Les cartes utilisées

On utilise toutes les cartes du jeu : les 100 cartes « addition », les 19 cartes « somme », les 19 cartes spéciales et les cartes « correction » .

* **Les cartes « addition »** : 100 cartes

Il s'agit des 10 tables d'addition. Exemples : $2 + 5$, $7 + 4$
Il faut effectuer l'addition et trouver la somme (résultat de l'addition) pour pouvoir additionner ce nombre à la somme des cartes posées au centre de la table.

$$\underline{7 + 4}$$

$$\underline{2 + 5}$$

* **Les cartes « somme »** : 19 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre.

Exemples : 6, 18.

On soustrait ce nombre à la somme des cartes posées au centre de la table.

6

18

* **Les cartes « correction »** : 19 cartes

Ces cartes sont blanches. Exemples : 11, 18.

Elles servent de jetons et sont également réparties entre les joueurs. Quand un joueur annonce un nombre multiple de 10 ou dépasse 100, il doit rendre une carte blanche.

11 $1+10$ $10+1$
 $2+9$ $9+2$
 $3+8$ $8+3$
 $4+7$ $7+4$
 $5+6$ $6+5$

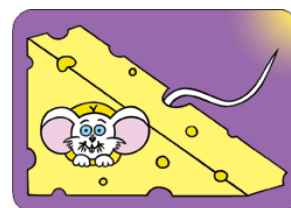
18 $8+10$ $10+8$
 $9+9$

Les cartes spéciales : 19 cartes

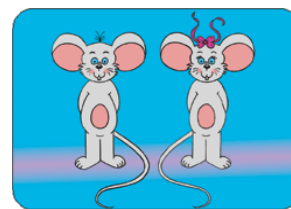
Il existe 7 types de cartes spéciales dans le Chami.

Ici, **toutes les cartes spéciales comptent pour 0.**

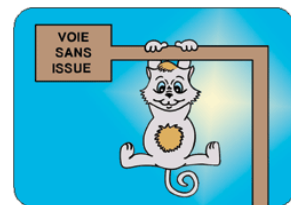
- La carte « Gruyère » : carte avec la souris dans le fromage. Le joueur qui pose cette carte fait poser 2 cartes au joueur de son choix (celui-ci pioche 2 cartes après, s'il n'a pas perdu la manche).



- La carte « Poursuite » : carte avec les 2 souris. Le joueur suivant doit poser 2 cartes (il pioche ensuite 2 cartes s'il n'a pas perdu la manche).



- La carte « Sans issue » : carte avec le chaton accroché au panneau « Voie sans issue ». Quand cette carte est posée sur la table, le sens du jeu change. Ainsi, si précédemment les joueurs jouaient dans le sens des aiguilles d'une montre, dès cette carte ils jouent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



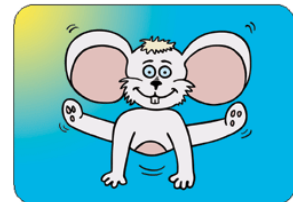
- La carte « Magie » : carte avec le chat magicien qui fait sortir une carte du chapeau. Elle permet de contrer les cartes « Poursuite », « Gruyère » et « Embuscade ».



- La carte « Balançoire » : carte avec les 2 chats sur la balançoire. Elle compte comme les autres pour 0 et n'a pas de propriété particulière.



- La carte « Embuscade » : carte avec la souris gymnaste. Le joueur qui pose cette carte fait poser 2 cartes au joueur de son choix (celui-ci pioche 2 cartes après, s'il n'a pas perdu la manche).



- La carte « Cadeau » : carte avec la « chatonne » qui tient un cadeau dans ses bras. Elle permet de contrer les cartes « Poursuite », « Gruyère » et « Embuscade » et piocher 2 cartes et ainsi de jouer avec 7 cartes en main, et cela jusqu'à ce qu'un joueur dépasse 100 et perde la manche.



Il y a dans le jeu 4 cartes « Poursuite », 4 cartes « Sans issue », 4 cartes « Magie », 4 cartes « Balançoire », 1 carte « Embuscade », 1 carte « Cadeau » et 1 carte « Gruyère ».

III. Fin de la manche - Fin du jeu

Fin de la manche : le premier joueur qui atteint ou dépasse 100 perd la manche et doit rendre une carte blanche. Les cartes utilisées sont mises sous la pioche et on recommence une nouvelle manche en distribuant 6 nouvelles cartes à chaque joueur.

Fin du jeu : Quand un joueur a redonné toutes ses cartes blanches, il a perdu la partie. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes blanches.

« La chasse aux souris » est une variante d'Addi Cat's

Un jeu Cat's Family

Conception et infographie de François Petit
Dessins de Jennifer Ricard

Déjà paru : Multipli Cat's

Il existe bien d'autres façons d'utiliser ces cartes ! Téléchargez d'autres règles sur www.catsfamily.net . Il y en a pour tous les goûts !