

La course des chats : Addi Race

De 2 à 6 joueurs.

A partir de 6 ans.

Durée de la partie : de 15 à 30 minutes, selon le nombre de joueurs.

But du jeu : arriver le premier à totaliser exactement 200 points sur la table.

Cartes utilisées : les 100 cartes « addition », les 19 cartes « somme », les 19 cartes « correction » et les 19 cartes spéciales.

Principe du jeu : après avoir mélangé les cartes, on distribue une par une 8 cartes à chaque joueur. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle.

Le joueur commence par piocher une carte sur le tas de carte non distribuées. Il pose alors une carte addition ou une carte somme pour gagner des points, ou une carte spéciale devant lui (pour se défendre contre un adversaire) ou devant un adversaire (pour attaquer un adversaire) ou au talon (carte « Magie »). S'il ne peut rien poser, il jette une carte au talon, afin d'avoir toujours 8 cartes en main.

Au cours de la partie, les cartes « Cadeau », « Embuscade » et « Gruyère » ainsi que les cartes « correction » 2 et 20 peuvent être posées en plus d'une autre carte. Dans ce cas, pour avoir toujours 8 cartes, le joueur concerné en pioche une nouvelle.

Pour empêcher les autres joueurs d'avancer, il est possible d'utiliser plusieurs cartes. Dans ce cas, quand c'est son tour, le joueur pose une carte « Attaque » devant l'un des adversaires. Celui-ci ne peut mettre des cartes à points que s'il se défend contre l'attaque à l'aide d'une carte « Défense ».

Les cartes « Points »

Au cours de la partie, le joueur va poser des cartes « addition » ou « somme » pour totaliser exactement 200 points, ni plus ni moins. Il faut donc réfléchir passés les 170 points pour avoir la combinaison exacte des 30 derniers points, par exemple.

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

Il s'agit des 10 tables d'addition. Exemples : $2 + 5$, $7 + 4$

Le joueur gagne autant de points que la somme de cette addition.

$$\underline{7 + 4}$$

$$\underline{2 + 5}$$

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

Au centre de la carte est inscrit un nombre. Exemples : 6, 18.

Le joueur gagne autant de points que cette somme.

$$\underline{6}$$

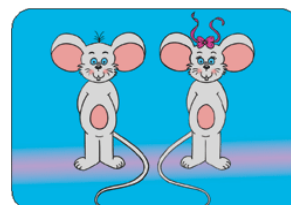
$$\underline{18}$$

Les cartes « Attaque »

Pour empêcher les autres joueurs d'avancer, il est possible d'utiliser plusieurs cartes. Dans ce cas, quand c'est son tour, le joueur pose une carte « Attaque » devant l'un des adversaires : les cartes « Poursuite », « Magie », « Sans issue » ou « Balançoire ».

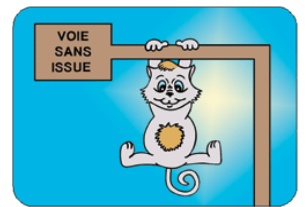
- La carte « Poursuite » : carte avec les 2 souris. On la pose devant un joueur. Celui-ci ne peut poser des cartes « Points » tant qu'il n'a pas posé 2 cartes de même valeur sur la carte « Poursuite ».

Contre : la carte « Cadeau ».



- La carte « Sans issue » : carte avec le chaton accroché au panneau « Voie sans issue ». On la pose devant un joueur. Celui-ci ne peut poser des cartes « Points » tant qu'il n'a pas pioché de carte supérieure à 12.

Contre : la carte « Gruyère ».



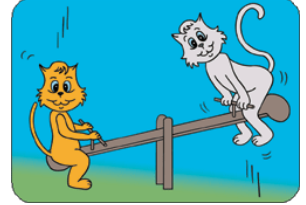
- La carte « Magie » : carte avec le chat magicien qui fait sortir une carte du chapeau. On la pose sur le talon. Elle permet de piocher une carte au hasard dans le jeu des autres joueurs, de la garder en donnant une des siennes ou de la rendre.

Contre : les cartes correction 2 et 20.



- La carte « Balançoire » : carte avec les 2 chats sur la balançoire. On la pose devant un joueur. Celui-ci ne peut poser des cartes « Points » supérieures à 10 tant qu'il n'a pas posé de carte « correction » sur la carte « Balançoire ».

Contre : la carte « Embuscade ».

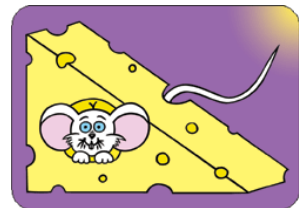


Les cartes « Défense »

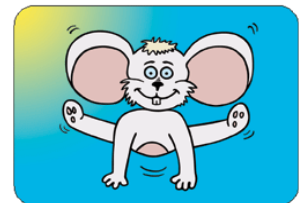
Pour se défendre contre une carte « Attaque », le joueur dispose de plusieurs cartes : les cartes « correction » 2 et 20, les cartes « Cadeau », « Gruyère », « Embuscade ». Le joueur qui en possède une ou plusieurs peut soit les garder cachées dans son jeu, soit la ou les poser sur la table quand c'est son tour de jouer ou quand il est attaqué. Dans ce cas, il pioche autant de cartes qu'il a posé de cartes « Défense ».

A noter que, quand elles sont posées sur la table, les cartes « correction » 2 et 20, « Cadeau », « Gruyère », « Embuscade » empêchent l'attaque jusqu'à la fin de la partie.

- La carte « Gruyère » : carte avec la souris dans le fromage. Elle contre et donc annule l'effet des cartes « Sans issue ». Une fois cette carte posée sur la table, le joueur propriétaire ne peut être attaqué par des cartes « Sans issue ».



- La carte « Embuscade » : carte avec la souris gymnaste. Elle contre et donc annule l'effet des cartes « Balançoire ». Une fois cette carte posée sur la table, le joueur propriétaire ne peut être attaqué par des cartes « Balançoire ».



- La carte « Cadeau » : carte avec la « chatonne » qui tient un cadeau dans ses bras. Elle contre et donc annule l'effet des cartes « Poursuite ». Une fois cette carte posée sur la table, le joueur propriétaire ne peut être attaqué par des cartes « Poursuite ».



Les cartes « correction » : 19 cartes

Chaque somme est associée aux additions qui lui sont égales.

Les cartes correction permettent de débloquent une attaque « Balançoire ». Les cartes « correction » 2 et 20, elles, sont des cartes « Défense » contre la carte « Magie ». Une fois une de ces 2 cartes posée sur la table, le joueur propriétaire ne peut être attaqué par des cartes « Magie ».

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	

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 ».

Fin du jeu : Le premier joueur à avoir posé exactement 200 points gagne la partie.

Addi Race est une variante d'Addi Cat's

Un jeu Cat's Family

Conception et infographie de François Petit

Dessins de Jennifer Ricard

Un grand merci à la famille et aux amis pour leurs conseils

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 !