

Le Ch'ami

De 2 à 6 joueurs.

A partir de 6 ans.

Durée de la partie : entre 15 et 30 minutes.

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en les posant sur table par 3 (suite de 3 nombres successifs ou brelan de 3 cartes égales) ou en complétant les suites et brelans déjà posés.

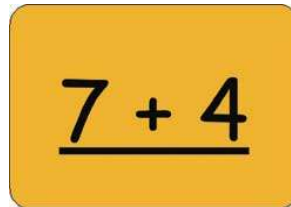
Principe du jeu : on distribue 3 par 3 douze cartes à chaque joueur. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur commence par piocher une carte sur le tas de carte non distribuées. Il peut, s'il le souhaite, poser des suites (3 cartes dont les nombres se suivent, que ce soit des additions ou des sommes) ou des brelans (3 cartes dont les nombres sont égaux, que ce soit des additions ou des sommes). Il peut également compléter des suites ou des brelans, s'il y en a sur la table. Il termine en jetant une carte à côté de la pioche. S'il jette une carte spéciale, la propriété de la carte s'applique immédiatement.

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

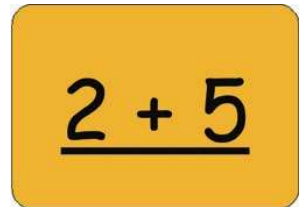
* **Les cartes « addition » :** 100 cartes

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 utiliser la carte dans une suite ou un brelan.



7 + 4



2 + 5

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

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

Les sommes concernent un nombre plus ou moins grand d'additions (d'une seule addition à 10 additions). On les utilise pour faire une suite ou un brelan.



6

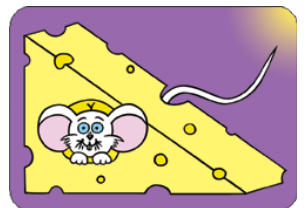


18

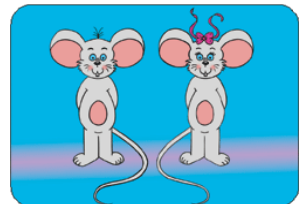
Les cartes spéciales : 19 cartes

Il existe 7 types de cartes spéciales dans le Chami.

- La carte « Gruyère » : carte avec la souris dans le fromage. Les autres joueurs piochent 2 cartes (possibilité de contrer avec la carte « Cadeau »; dans ce cas, le joueur pose la carte « Cadeau » sur la carte « Gruyère » et ne pioche pas de cartes).



- La carte « Poursuite » : carte avec les 2 souris. Le joueur qui pose cette carte en pioche 2 autres, même si la carte était la dernière qu'il avait en main.



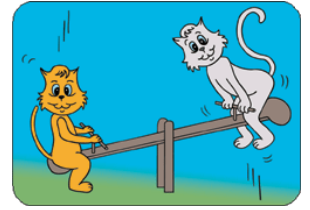
- La carte « Sans issue » : carte avec le chaton accroché au panneau « Voie sans issue ». Le joueur suivant passe son tour. Il n'y a pas de possibilité de contrer la carte « Sans issue ».



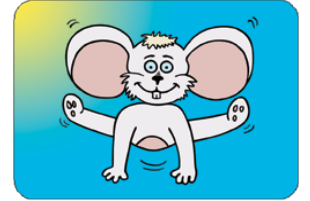
- La carte « Magie » : carte avec le chat magicien qui fait sortir une carte du chapeau. Les autres joueurs piochent une carte. Chacun a la possibilité de contrer s'il possède lui-même une carte « Magie »; dans ce cas, il pose sa carte « Magie » sur celle de l'adversaire et ne pioche pas de carte.



- La carte « Balançoire » : carte avec les 2 chats sur la balançoire. Le joueur peut échanger son paquet contre celui d'un autre (pour contrer, il faut poser une carte balançoire) ou créer un échange collectif. Chaque joueur pose alors une carte de son choix face cachée à sa droite, puis prend la carte à sa gauche (pas de possibilité de contrer).



- La carte « Embuscade » : carte avec la souris gymnaste. Le joueur qui pose cette carte fait piocher les 3 premières cartes de la pioche au joueur de son choix. Possibilité de contrer avec la carte « Cadeau ». Dans ce cas, le joueur pose la carte « Cadeau » sur la carte « Gruyère » et ne pioche pas de cartes.



- La carte « Cadeau » : carte avec la « chatonne » qui tient un cadeau dans ses bras. Cette carte remplace un nombre ou une carte spéciale, quelle qu'elle soit. Elle n'a aucun effet contre la carte « Sans issue » ou l'échange collectif de la carte « Balançoire ».



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 ».

Quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il gagne la partie. Les autres joueurs additionnent les nombres qui leur restent en main (une carte spéciale vaut le nombre maximum qu'un joueur a en main).

Fin du jeu : Le jeu est terminé quand un joueur dépasse 200 points ou quand un seul joueur a moins de 200 points.

Le Ch'ami 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 !