

Multipli Cat's

Sortez vos griffes !

I Un peu d'histoire

Ce jeu est apparu il y a des millénaires. Lorsque les chats arrivèrent sur Terre, ils instaurèrent leur célèbre loi: La souris est mangée par le chat. Il s'ensuivit des disputes entre les chats pour savoir comment partager une souris entre plusieurs matous. Un vieux chat avisé inventa alors le Multipli Cat's pour mettre fin aux querelles...

II Principe du jeu

Multipli Cat's est un jeu de cartes pour les petits comme les grands (de 8 à 88 ans). Le nombre de joueurs varie de 3 pour des parties tranquilles à 8 pour des parties passionnantes. Il est possible de jouer à 2 joueurs si chaque main joue séparément (chaque joueur a alors 2 tas de cartes indépendants).

Le but du jeu est de donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant judicieusement sur la souris. Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes a gagné et est déclaré « Champion ». Cependant, la partie n'est pas pour autant terminée. Les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 joueurs, qui sont alors les 2 perdants.

Le jeu contient 100 cartes sur les multiplications, 42 cartes produit et 18 cartes spéciales.

Il existe 2 façons possibles de jouer à Multipli Cat's :

- Les joueurs utilisent toutes les cartes multiplication ; c'est le mode de jeu le plus courant. Les 160 cartes sont alors distribuées.
- Les joueurs n'utilisent pas toutes les cartes multiplication. Ce mode de jeu est très intéressant pour apprendre progressivement les différentes tables de multiplication. Ce mode de jeu sera expliqué dans la partie « V. pour apprendre les tables ».

La façon de jouer est la même pour les 2 modes de jeu.

Les 160 cartes sont distribuées de façon égale (ou presque) aux joueurs. Les cartes sont empilées les unes sur les autres, face cachée. Au départ, le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence. Il pose la 1^{er} carte de son paquet devant lui, face découverte ; cependant, dans ce geste, la carte doit être tournée vers l'extérieur (vers les autres) et non vers l'intérieur (vers soi) afin d'éviter de voir sa carte avant les autres. Le joueur suivant fait de même. Les 2 joueurs regardent alors rapidement si les produits sont égaux.

- **Dans le cas d'égalité**, les 2 joueurs doivent taper sur la souris (pour plus d'informations sur la souris, se reporter à la partie « III. la souris »). Le plus rapide à taper la souris donne sa carte découverte à l'autre joueur qui la met, ainsi que sa propre carte, sous son paquet de cartes. Le joueur qui a gagné l'échange recommence.

- **Si les produits sont différents**, le 3^e joueur joue sa carte. Le processus de comparaison recommence mais pour les 3 joueurs.

Quand tous les joueurs ont posé une carte, le 1^{er} joueur pose sa 2^e carte sur la 1^{er}, seule compte désormais la nouvelle carte. Et ainsi de suite... Il arrive qu'il y ait plusieurs tours sans qu'il y ait de produit commun. Quand quelqu'un perd, il reçoit alors tout le tas de cartes découvertes du gagnant, qu'il met, ainsi que son propre tas, sous son paquet de cartes.

Autre possibilité de jouer : **la partie infinie**

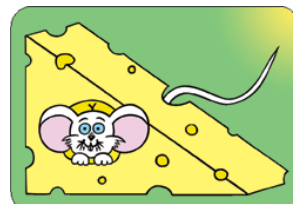
Dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il marque 1 point et reprend des cartes aux joueurs « les plus riches en cartes », de 15 à 30 cartes (ou plus) selon le nombre de joueurs. Les joueurs arrêtent alors la partie quand ils le souhaitent et les 2 perdants sont ceux qui marquent le moins de points.

Règle supplémentaire pour les joueurs confirmés : Si 2 joueurs ont un produit commun et ne réagissent pas, les autres peuvent attendre que le joueur suivant pose une carte pour annoncer « Souris ». Dans ce cas, les 2 joueurs concernés mettent leurs cartes découvertes sous leur paquet et le joueur qui a fait l'annonce la plus rapide pose une nouvelle carte. Si le joueur qui a fait l'annonce s'est trompé (il n'y a pas de produit commun), il met ses propres cartes découvertes sous son paquet.

III La souris

La souris est l'objectif principal de tous les chats. Elle est placée au centre de la table. Les chats (les joueurs) doivent à des moments précis taper sur la souris. Celui dont la main touche le plus la souris gagne.

Pour des raisons de sécurité, il est conseillé aux joueurs de ne pas avoir de bague ou chevalière pour ne blesser par mégarde un autre joueur.



- Quand des joueurs ont un produit commun, ils doivent taper sur la souris. Le plus rapide gagne l'échange et donne ses cartes découvertes au perdant qui les place, ainsi que ses cartes découvertes, sous son paquet.

Attention ! Seuls les joueurs concernés par l'égalité des produits ont le droit de taper sur la souris. Si un autre chat tape sur la souris, il commet alors un péché de gourmandise.

- Quand apparaît la carte « Balançoire », les joueurs doivent comparer leurs produits. L'échange sera entre le plus grand produit et le plus petit. Le plus rapide gagne l'échange et donne ses cartes découvertes au perdant qui les place, ainsi que ses cartes découvertes, sous son paquet.

Attention ! Si une tierce personne tape sur la souris, c'est un péché de gourmandise.

- Quand apparaît la carte « Poursuite » ou la carte « Embuscade », tous les chats doivent taper sur la souris. Ces 2 cartes spéciales sont expliquées dans le paragraphe « IV. Les différentes cartes ».

Parfois, il arrive que plusieurs joueurs tapent sur la souris en même temps. Il faut pourtant un seul vainqueur. Est désigné vainqueur celui dont la main recouvre le plus la souris. En cas de litige, celui qui touche la tête gagne.

Le péché de gourmandise : Si un joueur tape sur la souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par un produit commun ou il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte spéciale), il commet un péché de gourmandise. Pour se faire pardonner, **il reçoit toutes les cartes découvertes sur la table et les met sous son paquet**. C'est le joueur suivant (selon le sens de la partie) qui recommence en posant une nouvelle carte.

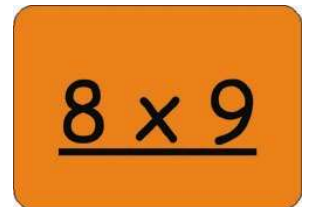
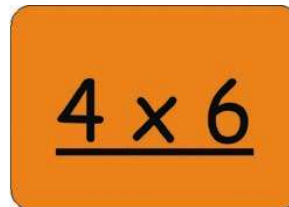
IV Les différentes cartes

Il y a 3 styles de cartes : les cartes « multiplication », les cartes « produit » et les cartes spéciales.

* **Les cartes « multiplication »** : 100 cartes

Exemples : 4×6 , 8×9

Il faut effectuer la multiplication et trouver le produit (résultat de la multiplication) pour pouvoir comparer sa carte avec les produits des autres joueurs.



* **Les cartes « produit »** : 42 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre.

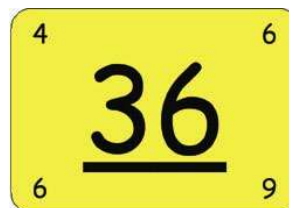
Exemples : 15, 30, 36, 49.

Les produits correspondent à 1, 2, 3 ou 4 multiplications.

Exemples : $49 = 7 \times 7$; $15 = 3 \times 5 = 5 \times 3$;

$36 = 6 \times 6 = 4 \times 9 = 9 \times 4$; $30 = 3 \times 10 = 5 \times 6 = 6 \times 5 = 10 \times 3$.

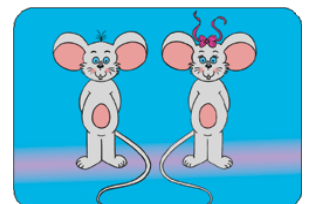
Les multiplications correspondant au produit sont écrites en diagonale sur la carte.



* **Les cartes spéciales** : 18 cartes

Il existe 6 types de cartes spéciales.

- La carte « Poursuite » : carte avec les 2 souris. Dès que la carte est découverte sur la table, tous les chats tapent sur la souris. Le plus lent place son tas de cartes découvertes sous son paquet. Le plus rapide relance le jeu en posant une nouvelle carte.



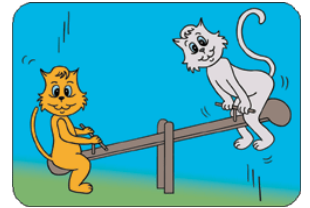
- La carte « Sans issue » : carte avec le chaton accroché au panneau « Voie sans issue ». Quand la carte est découverte sur la table, le sens du jeu change. Ainsi, si précédemment les joueurs jouaient dans le sens des aiguilles d'une montre, dès cette carte les joueurs jouent dans le sens inverse des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



- La carte « Magie » : carte avec le chat magicien qui fait sortir une carte du chapeau. Quand cette carte est découverte sur la table, au tour suivant tous les joueurs posent ensemble une nouvelle carte et regardent rapidement s'il y a un produit commun à 2 joueurs ou s'il y a une carte spéciale demandant de bons réflexes (balançoire, poursuite, embuscade).

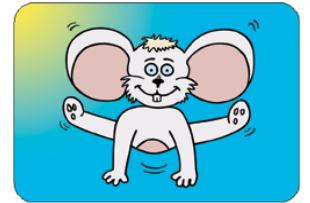


- La carte « Balançoire » : carte avec les 2 chats sur la balançoire. Dès que la carte est découverte sur la table, les joueurs doivent comparer leur produit avec les produits des autres. L'échange sera entre le plus grand produit et le plus petit. Le plus rapide gagne l'échange et donne ses cartes découvertes au perdant qui les place, ainsi que ses cartes découvertes, sous son paquet. Les cartes spéciales ne sont bien sûr pas concernées par cette carte. Dès que quelqu'un d'autre découvre une nouvelle carte, on ne tient plus compte de cette carte.



Remarque : si un seul joueur a une multiplication ou un produit, personne ne tape sur la souris.

- la carte « Embuscade » : carte avec la souris gymnaste. Quand un joueur retourne cette carte, tous les joueurs peuvent taper sur la souris. Si le joueur qui gagne est celui qui a posé cette carte, il ne lui arrive rien. Sinon, tous les joueurs lui donnent la première carte de leur paquet. Il met ces nouvelles cartes sous son paquet.



- la carte « Cadeau » : carte avec la « chatonne » qui tient un cadeau dans ses bras. Quand un joueur retourne cette carte, il donne une carte à chacun des joueurs, qui la mettent sous leur paquet.



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

V Pour apprendre les tables

Si les joueurs ne connaissent pas toutes les tables, ils peuvent choisir les cartes correspondant aux tables qu'ils connaissent. La façon de jouer est la même qu'avec toutes les tables. Seul le nombre de cartes diffère.

- **Tables de 1 à 5** : 50 cartes multiplication (les tables de 1, 2, 3, 4 et 5) ;
 28 cartes produits : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 45, 50 ;
 10 cartes spéciales : 2 « Poursuite », 2 « Sans issue », 2 « Magie », 2 « Balançoire », 1 « Embuscade » et 1 « Cadeau » ;
- **Tables de 1 à 6** : 60 cartes multiplication (les tables de 1, 2, 3, 4, 5 et 6) ;
 32 cartes produits : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 50, 54, 60 ;
 10 cartes spéciales : 2 « Poursuite », 2 « Sans issue », 2 « Magie », 2 « Balançoire », 1 « Embuscade » et 1 « Cadeau » ;
- **Tables de 1 à 7** : 70 cartes multiplication (les tables de 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7) ;
 36 cartes produits : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 49, 50, 54, 56, 60, 63, 70 ;
 14 cartes spéciales : 3 « Poursuite », 3 « Sans issue », 3 « Magie », 3 « Balançoire », 1 « Embuscade » et 1 « Cadeau » ;
- **Tables de 1 à 8** : 80 cartes multiplication (les tables de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8) ;
 39 cartes produits : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 49, 50, 54, 56, 60, 63, 64, 70, 72, 80 ;
 14 cartes spéciales : 3 « Poursuite », 3 « Sans issue », 3 « Magie », 3 « Balançoire », 1 « Embuscade » et 1 « Cadeau » ;
- **Tables de 1 à 9** : 90 cartes multiplication (les tables de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9) ;
 41 cartes produits : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 49, 50, 54, 56, 60, 63, 64, 70, 72, 80, 81, 90 ;
 Les 18 cartes spéciales.

Pour jouer à ce jeu avec de jeunes enfants, il est conseillé de jouer d'abord sans les cartes spéciales, pour que les enfants aient le temps de comprendre le principe du jeu. Ensuite, on peut rajouter les cartes spéciales en les expliquant clairement.

VI Quelques détails pour la fin du jeu

Pour gagner, il faut donner toutes ses cartes. Dans le cas où la dernière carte est une carte spéciale, le joueur peut attraper la souris dès que 2 autres joueurs ont un produit commun. S'il gagne, il donne son tas de cartes découvertes aux 2 perdants.

Multipli 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 : Addi 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 !