

Les différentes manières de jouer avec Alpha Cat's

Les Mémoires :

De 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans ; durée de la partie : 10 à 20 mn, selon les variantes

Cartes utilisées : cartes "Majuscule" et "Minuscule" ou seulement "minuscule", de 4 paires minimum à 26 paires maximum

But du jeu : retrouver le plus grand nombre de paires de cartes

Principe du jeu :

Mélanger les cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les lettres sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes. Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires.

On peut aussi corser le jeu en mettant plus de paires en jeu.

Variante : le memory auditif (à partir de 2 joueurs) : Le principe est le même sauf qu'on ne voit que les cartes retournées par le ou les adversaires.

Quand vient son tour, on prend 2 cartes et on les montre aux autres joueurs qui nous disent ce qu'ils voient. Le memory est donc aussi auditif.

Donne ta langue au chat ! :

Pour 2 joueurs, à partir de 7 ans ; durée de la partie : moins de 5 mn

Cartes utilisées : cartes Lettre et cartes Action.

But du jeu : deviner le mot caché de l'autre joueur en recevant le minimum de cartes Action.

Principe du jeu :

L'un des joueurs (le Chat) choisit un mot à faire deviner et pioche les cartes Lettre correspondantes (1 majuscule puis des minuscules) qu'il pose face cachée et dans l'ordre sur la table. Les cartes Action sont posées en pile. Le second joueur (la Souris) propose des lettres pour trouver le mot.

Si la lettre est bonne, le Chat la retourne ; si elle est mauvaise, il donne une carte Action à la Souris.

Si la Souris reçoit toutes les cartes Action, elle perd et donne sa langue au chat. Sinon, elle compte ses cartes Action puis on échange les rôles.

Remarques :

- Pour de jeunes joueurs, on peut choisir de retourner la majuscule.
- Attention à l'orthographe ! Si le Chat se trompe dans l'orthographe, c'est lui qui perd.

Le Rapide :

Pour 2 joueurs, et jusqu'à 4 joueurs ; à partir de 6 ans ; durée de la partie : 10 mn

Cartes utilisées : les cartes "Lettre" (selon l'âge des joueurs on utilisera ou non les minuscules)

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes

Principe du jeu :

Après avoir mélangé le jeu, on le partage en 3 tas égaux que l'on met devant les joueurs. Chaque joueur reçoit ensuite 3 cartes de chaque paquet (soit 9 cartes au total). Puis les joueurs découvrent une carte de chaque tas.

A tour de rôle, les joueurs peuvent poser, sur l'une des 3 cartes découvertes, une carte dont la lettre précède ou suit l'une des 3 lettres découvertes. Si un joueur est bloqué, il passe son tour.

Quand les 2 joueurs sont bloqués, on découvre une nouvelle carte de chaque tas.

Le gagnant est le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes.

Le Ch'ami des Lettres :

De 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans ; durée de la partie : 15 mn

Cartes utilisées : les cartes "Lettre" et les cartes "Action"

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes

Principe du jeu :

Après avoir mélangé le jeu, on distribue 10 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs piochent une carte et peuvent poser sur la table des mots d'au moins 3 lettres ou encore compléter les mots déjà posés sur la table, avant de rejeter une carte sur le talon.

Les cartes spéciales ne peuvent avoir d'effet qu'une fois posées sur le talon, la carte "cadeau" mise à part. Le gagnant est le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes.

Les propriétés des cartes Action et Souris :

- « Poursuite » : le joueur pioche 2 cartes supplémentaires.
- « Demi-tour » : le sens du jeu change.
- « Horloge » : les autres joueurs piochent une carte supplémentaire (possibilité de contrer avec l'autre carte Horloge ou la carte Cadeau, qui est alors posée sur le talon).
- « Sumo » : chaque joueur pose une carte face cachée sur la table et la donne à son voisin de droite.
- « Piège » : les autres joueurs piochent 2 cartes (pour contrer : la carte Cadeau, à poser sur le talon).
- « Souris » : un des joueurs au choix pioche 3 cartes (pour contrer : la carte Cadeau, à poser sur le talon).
- « Cadeau » : permet de contrer les cartes Horloge, Piège et Souris ; cette carte peut aussi remplacer n'importe quelle lettre.

Le Gros Bêta :

De 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans ; durée de la partie : 20 mn

Cartes utilisées : les cartes "Lettre" et les cartes "Action"

But du jeu : trouver des mots correspondant à une suite de lettres posées à tour de rôle.

Principe du jeu :

On mélange les cartes Lettres et on distribue 8 cartes à chaque joueur, le reste formant la pioche. Les cartes Action sont posées en pile à part.

Le plus jeune joueur commence. Il annonce une lettre par oral ou par signe (en pensant à un mot qui commence par cette lettre ou contient cette lettre) et la pose sur la table. Puis il pioche.

Le joueur suivant doit poser une lettre, avant ou après la première carte, en pensant à un mot commençant par ces 2 lettres (ou contenant ces 2 lettres) puis pioche. Et ainsi de suite...

Quand un joueur ne trouve pas de mot avec la suite de lettres posées et/ou en ajoutant une lettre, il a 3 choix :

- 1 : il demande au joueur précédent à quel mot celui-ci pensait pour savoir s'il bluffait. Si l'autre n'a pas de mot, il gagne une carte Action. Sinon, il doit abandonner (3)
- 2 : il bluffe et pose une carte Lettre vraisemblable.
- 3 : il abandonne et reçoit une carte Action.

Après abandon d'un joueur, les cartes Lettre sont mélangées puis redistribuées. Le perdant commence. Quand toutes les cartes Action ont été distribuées, le joueur le plus riche en cartes Action devient le Gros Bêta.

Remarques :

- l'intérêt du jeu est de pouvoir jouer avec les pluriels, verbes conjugués...
 - le jeu devient particulièrement intéressant si on rajoute la règle suivante : on a le droit aux anagrammes. Ainsi, si la suite de lettres posées donne ZOO, on peut la transformer en OZO puis poser le N (ozone)...
- Le jeu est passionnant pour ceux qui aiment jouer avec les lettres et les combinaisons.

Le Défi alphabétique :

Pour 3 à 6 joueurs ; à partir de 6 ans ; durée de la partie : 25 mn

Cartes utilisées : les cartes "Lettre"

But du jeu : gagner le maximum de cartes Minuscule en tapant le plus vite possible sur la bonne Majuscule posée sur la table.

Principe du jeu :

Chaque joueur a un tas de cartes cachées avec les cartes Minuscule devant lui. Les 26 cartes bleues avec les majuscules sont, elles, posées au centre de la table.

A tour de rôle, les joueurs retournent une carte et annoncent la lettre. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur la bonne majuscule.

Le plus rapide reçoit la carte "Lettre". Et on recommence, le joueur suivant retourne une carte...

Quand toutes les cartes "Lettre" ont été données, chacun compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes.

Les Défis Signés :

Pour 3 à 6 joueurs ; à partir de 7 ans ; durée de la partie : 25 mn

Cartes utilisées : les cartes "Lettre"

But du jeu : gagner le maximum de cartes Minuscule en tapant le plus vite possible sur la bonne Majuscule posée sur la table.

Principe du jeu :

Chaque joueur a un tas de cartes cachées avec les cartes Minuscule devant lui. Les 26 cartes bleues avec les majuscules sont, elles, posées au centre de la table.

A tour de rôle, les joueurs retournent une carte et signent la lettre de la main droite (ils reproduisent le geste de main qu'ils voient sur les cartes). Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur la bonne lettre.

Le plus rapide reçoit la carte "Lettre". Et on recommence, le joueur suivant retourne une carte...

Quand toutes les cartes "Lettre" ont été données, chacun compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes