

A partir de 10 ans. De 3 à 8 joueurs.  
Durée d'une partie : environ 20 minutes.

**But du jeu :** gagnez le maximum de cartes "événements" en tapant le plus vite possible sur la bonne date.

**Présentation :** 52 cartes "date" avec au dos une souris, 52 cartes "événements" et la règle du jeu.

**Principe :** On pose les 52 cartes "date" au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant la date. Puis on répartit de manière égale les 52 cartes "événements" entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, **à tour de rôle**, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix le ou les événements. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la date qui leur semble être la solution.

**Attention :** on ne peut taper qu'une seule fois par carte "événements" !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors la date solution. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celle-ci reçoit la carte "événements", qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte "événements" est mise de côté. Egalement, la carte "date" est mise de côté, pour faciliter la lecture des autres cartes "date", jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 15 cartes "événements".

Quand toutes les cartes "événements" ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes "événements".

**Remarque :** On peut, si on le souhaite, ne pas distribuer toutes les cartes "événements" pour diminuer le temps de la partie.

Il existe plusieurs variantes :

### 1) Chrono Speed

**But :** donner le premier toutes ses cartes "événements" en tapant le plus vite possible sur la bonne date pour prendre la main.

La pose des cartes "date" et la distribution des cartes "événements" sont identiques à la règle précédente. Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte "événements" et lit l'événement. Les joueurs tapent. Le joueur le plus rapide à taper sur la bonne date reçoit la carte et la pose sur la table devant lui, face visible. Puis, à son tour, il retourne une carte "événements" et lit l'événement. Le nouveau gagnant reçoit cette carte qu'il pose devant lui, puis retourne la première carte de sa pile...

Dès qu'un joueur n'a plus de carte "événements", il gagne la partie.

### Remarques :

- S'il y a 3 ou 4 joueurs, on peut ne pas distribuer toutes les cartes "événements".
- Si personne n'a tapé sur la bonne date, la carte "événements" est mise de côté et c'est le joueur à droite qui retourne une carte "événements".

### 2) Un pour tous

A l'école, le principe du jeu est le même mais le professeur peut ne distribuer que les cartes "date" aux groupes de jeu (4 élèves par groupe). Il lit alors les événements et les élèves doivent taper le plus rapidement possible sur la bonne date.

Le professeur peut aussi exiger que personne ne tape avant qu'il ait compté jusqu'à 3, pour que tous prennent le temps de réfléchir.

**Chrono Cat's** est un jeu créé par François Petit, dessiné par Daniel Vongsavath et édité par Cat's Family.

Cat's Family a déjà édité plusieurs jeux de cartes ludo-pédagogiques :

- Addi Cat's & Multipli Cat's (sur les tables d'addition ou de multiplication)
- Conju Cat's (sur la conjugaison) et Ortho Cat's (sur l'orthographe).

- Numé Cat's Junior (sur la numération pour les maternelles) - Numé Cat's : les énigmes mathématiques

Pour chaque jeu, plusieurs règles sont disponibles sur [www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu). Des fichiers pédagogiques sont gracieusement mis en téléchargement libre pour la plupart des jeux. Jouez enfin aux jeux en ligne !