

Numé 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 Numé Cat's pour mettre fin aux querelles...

II Principe du jeu

Numé Cat's est un jeu de cartes pour les petits comme les grands (de 4 à 104 ans). Le nombre de joueurs varie de 3 pour des parties tranquilles à 6 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 6 séries de 12 cartes (nombre, ronds, carrés, écritures en majuscules et minuscules, addition), 18 cartes spéciales et la carte centrale, qui est placée au centre de la table.

Il existe 2 façons possibles de jouer à Numé Cat's, même si la façon de jouer est la même :

- Les joueurs utilisent toutes les séries ; c'est le mode de jeu le plus courant. Les 90 cartes sont alors distribuées.
- Les joueurs n'utilisent pas toutes les séries. Ce mode de jeu est très intéressant pour apprendre progressivement les différentes possibilités de définir un nombre.

Les 90 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 première 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 nombres sont équivalents.

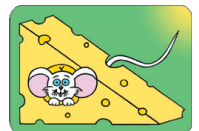
- **Dans le cas d'équivalence**, les 2 joueurs doivent taper sur la souris (pour plus d'informations sur la souris, se reporter à la partie « III. la souris »). Le plus rapide à taper la souris donne sa carte découverte à l'autre joueur qui la met, ainsi que sa propre carte, sous son paquet de cartes.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

- **Si les nombres ne sont pas équivalents**, le troisième joueur joue sa carte. Le processus de comparaison recommence mais pour les 3 joueurs.

Quand tous les joueurs ont posé une carte, le premier joueur pose sa deuxième carte sur la première, seule compte désormais la nouvelle carte. Et ainsi de suite... Il arrive qu'il y ait plusieurs tours sans qu'il y ait de nombres équivalents. 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.

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 des nombres équivalents, 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'équivalence des nombres 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 nombres. L'échange sera entre le plus grand nombre 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 des nombres équivalents 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 7 styles de cartes : les cartes « nombre », les cartes « ronds », les cartes « carrés », les cartes « majuscule », les cartes « minuscule », les cartes « addition » et les cartes spéciales.

* **Les cartes « nombre » :** 12 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre, de 1 à 12.

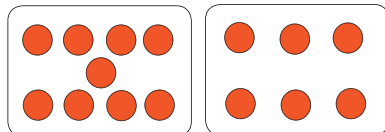
Exemples : 1,4.



* **Les cartes « ronds » :** 12 cartes

Sur la carte sont dessinés des ronds rouges, de 1 à 12.

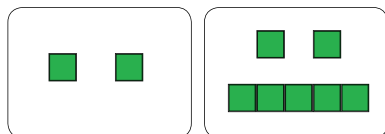
Exemples : 9 ronds, 6 ronds.



* **Les cartes « carrés » :** 12 cartes

Sur la carte sont dessinés des carrés verts, de 1 à 12.

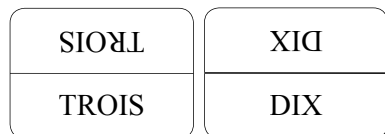
Exemples : 2 carrés, 7 carrés.



* **Les cartes « majuscules » :** 12 cartes

Sur la carte sont écrits en majuscule les nombres de 1 à 12.

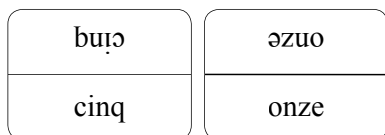
Exemples : TROIS, DIX.



* **Les cartes « minuscules » :** 12 cartes

Sur la carte sont écrits en minuscule les nombres de 1 à 12.

Exemples : cinq, onze.



* **Les cartes « addition »** : 12 cartes

Il s'agit d'additions simples, de sommes allant de 1 à 12.

Exemples : $6 + 3$, $6 + 6$

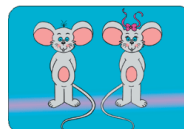
$$6 + 3$$

$$6 + 6$$

* **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.



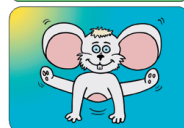
- La carte « Magie » : carte avec le chat magicien qui fait sortir une carte du chapeau. Quand cette carte est découverte sur la table, au tour suivant tous les joueurs posent ensemble une nouvelle carte et regardent rapidement s'il y a un nombre équivalent à 2 joueurs ou s'il y a une carte spéciale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



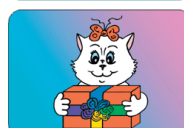
- La carte « Balançoire » : carte avec les 2 chats sur la balançoire. Dès que la carte est découverte sur la table, les joueurs doivent comparer leur nombre avec les nombres des autres. L'échange sera entre le plus grand nombre et le plus petit. Le plus rapide gagne l'échange et donne ses cartes découvertes 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 un nombre, 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 ».

Remarque : 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.

∇ 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 nombre commun. S'il gagne, il donne son tas de cartes découvertes aux 2 perdants.

Numé Cat's : Conception et infographie de François Petit. La règle du jeu et les images sont protégées.

Toute utilisation à des fins commerciales doit avoir l'accord de Cat's Family

Déjà paru : Addi Cat's et Multipli Cat's - A paraître : Conju Cat's

ITéléchargez d'autres jeux sur www.catsfamily.net . Il y en a pour tous les goûts !

