

# Time Cat's

Version française

Sortez vos griffes !

## I Principe du jeu

Time Cat's est un jeu de cartes pour les petits comme les grands (de 6 à 96 ans), sur le principe d'Addi Cat's. 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).

**Time Cat's a été créé pour permettre l'apprentissage des repères temporels (jours de la semaine, mois de l'année).**

**Le but du jeu** est de donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant judicieusement sur la souris dans le gryère, placée au centre de la table. Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes a gagné et est déclaré « Chapion ». 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 plusieurs séries de cartes : **7 cartes jours et 5 cartes repères-jours**, **12 cartes mois et 9 cartes repères-mois**, 18 cartes spéciales, la carte gryère, 1 cadran ainsi que 31 cartes nombres (qui ne sont pas utilisées pour jouer mais pour permettre de créer d'autres règles, de travailler sur les dates...).

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

- Les joueurs jouent sur les jours de la semaine et utilisent donc les cartes jours (7 séries), repères-jours (3 séries) et les cartes spéciales, ainsi que le cadran avec ses 7 cartes jours ; soit un total de 89 cartes.
- Les joueurs jouent sur les mois de l'année et utilisent donc les cartes mois (5 séries), repères-mois (2 séries) et les cartes spéciales, ainsi que le cadran avec ses 12 cartes mois ; soit un total de 108 cartes.

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

Les 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.

Egalement, on mélange les cartes jours/mois posées sur le cadran et on retourne une carte. Celle-ci donnera le jour ou le mois référence. Cette carte change quand la carte spéciale «cadran» est retournée.

Le plus jeune joueur commence. Il pose la 1<sup>ère</sup> 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 jours/mois sont équivalents ou identiques

Par exemple, pour les jours, si le cadran indique «Aujourd'hui, nous sommes un lundi», les cartes «lundi» et «aujourd'hui» sont équivalentes, de même que «hier» serait équivalent à «dimanche».

- Si les jours/mois sont équivalents ou identiques, 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 jours/mois ne sont ni équivalents ni identiques, 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 jours/mois équivalents ou identiques. 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.

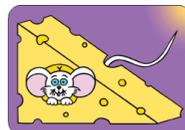
### Autre possibilité de jouer : la partie infinie

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 12 à 24 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 **jour**/ un **mois** 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 **jour/mois** 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 **jour**/ un **mois** 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'équivalence des **jours/mois** 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 « Poursuite » ou la carte « Embuscade », tous les chats doivent taper sur la souris. Ces 2 cartes spéciales sont expliquées dans le paragraphe « V. 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.

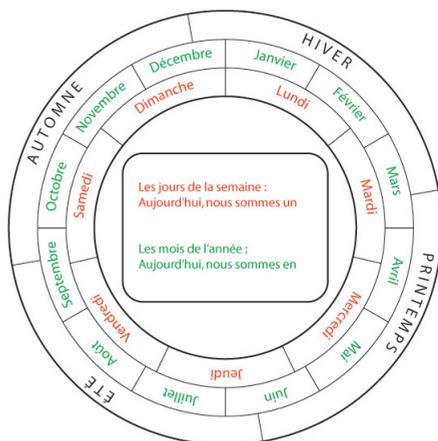
**Le péché de gourmandise :** Si un joueur tape sur la souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par un **jour**/ un **mois** commun ou il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte spéciale), il commet un péché de gourmandise. Pour se faire pardonner, il reçoit toutes 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 Le cadran

Il s'agit d'une feuille avec un cadran présentant les saisons, les mois et les jours.

Selon le jeu **jour/mois**, on utilise les jours ou les mois et les saisons. Egalement, une série de cartes **jours/mois** est mélangée et posée face cachée sur le centre du cadran.

Avant de jouer, on retourne la première carte. **Celle-ci sert de référence** pour les repères temporels des **jours** ou des **mois**. Cette carte changera quand un joueur posera la carte spéciale «cadran» (voir V. Les différentes cartes, les cartes spéciales).



# V Les différentes cartes

Il y a 6 styles de cartes : les cartes « jours » et les cartes « repères-jours », les cartes « mois » et les cartes « repères-mois », les cartes « nombre » et les cartes spéciales.

Rappels : les cartes « nombre » ne sont pas utilisées dans la règle proposée.

- Si les joueurs jouent sur les jours de la semaine et utilisent donc les cartes jours, repères-jours et les cartes spéciales, ainsi que le cadran ;

- Si les joueurs jouent sur les mois de l'année et utilisent donc les cartes mois, repères-mois et les cartes spéciales, ainsi que le cadran ;

\* Les cartes « jours » : 7 cartes différentes

Il s'agit des 7 jours de la semaine.

Il faut comparer sa carte avec les cartes des autres joueurs pour voir s'il y a une équivalence ou le même jour.

Exemple : 2 cartes «lundi» ; «jeudi» et «demain» si la carte «mercredi» a été retournée sur le cadran.

ICEMVS	IGNUI
SAMEDI	LUNDI

\* Les cartes « repères-jours » : 5 cartes différentes

Il s'agit des repères temporels liés aux jours :

avant-hier, hier, aujourd'hui, demain, après-demain.

Il faut comparer sa carte avec les cartes des autres joueurs pour voir s'il y a une équivalence ou le même jour.

Exemple : 2 cartes «hier» ; «après-demain» et «vendredi» si la carte «mercredi» a été retournée sur le cadran.

INHJRD'HI	HER
AUJOURD'HUI	HIER

\* Les cartes « mois » : 12 cartes différentes

Il s'agit des 12 mois de l'année.

Il faut comparer sa carte avec les cartes des autres joueurs pour voir s'il y a une équivalence ou le même mois.

Exemple : 2 cartes «janvier» ; «mars» et «le mois précédent» si la carte «avril» a été retournée sur le cadran.

IRVL	SEPTMBRE
AVRIL	SEPTEMBRE

\* Les cartes « repères-mois » : 9 cartes différentes

Il s'agit des 4 saisons et des repères temporels liés aux mois : le mois d'avant, le mois précédent, ce mois-ci, le mois suivant, le mois d'après.

Il faut comparer sa carte avec les cartes des autres joueurs pour voir s'il y a une équivalence ou le même mois, ou si un mois appartient à la saison. retournée (par ex. janvier et hiver)

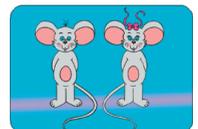
Exemple : 2 cartes «ce mois-ci» ; «le mois suivant» et «juillet» si la carte «juin» a été retournée sur le cadran.

SPINTEMPS	AUTOMNE
PRINTEMPS	AUTOMNE
CE MOIS-CI	D'AVANT LE MOIS
CE MOIS-CI	LE MOIS D'AVANT

\* 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.



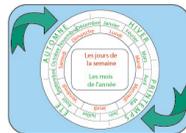
- La carte « Sans issue » : carte avec le chaton accroché au panneau « Voie sans issue ». Quand la carte est découverte sur la table, le sens du jeu change. Ainsi, si précédemment les joueurs jouaient dans le sens des aiguilles d'une montre, dès cette carte les joueurs jouent dans le sens inverse des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



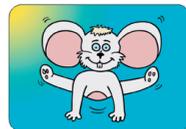
- La carte « Magie » : carte avec le chat magicien qui fait sortir une carte du chapeau. Quand cette carte est découverte sur la table, au tour suivant tous les joueurs posent ensemble une nouvelle carte et regardent rapidement s'il y a un **jour**/ un **mois** commun à 2 joueurs ou s'il y a une carte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



- La carte « Cadran » : carte avec le cadran des jours et des mois. **Le joueur qui la retourne met la carte visible du cadran sous le paquet du cadran et retourne la carte suivante, qui devient ainsi la nouvelle référence.** Alors, les autres joueurs doivent comparer leur carte avec celles des autres pour voir s'il y a un nouveau duel (notamment avec les cartes **repères-jours** ou **repères-mois**). Si duel il y a, 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.



- 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 « Cadran », 1 carte « Embuscade » et 1 carte « Cadeau ».

\* **Les cartes « nombre »** : 31 cartes

Ces cartes ne sont pas utilisées pour jouer mais sont un supplément pour d'autres règles du jeu ou des activités sur le calendrier, les dates...que pourra proposer le professeur.



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 une somme commune. S'il gagne, il donne son tas de cartes découvertes aux 2 perdants.

**Ce jeu ayant été conçu pour les écoles et orthophonistes, n'hésitez pas à changer la règle si elle vous paraît trop difficile, et inventez d'autres règles que vous pouvez proposer à [www.catsfamily.net](http://www.catsfamily.net).**

## Time Cat's

Conception et infographie de François Petit  
Déjà paru : Addi Cat's, Multipli Cat's

Il existe bien d'autres façons d'utiliser ces cartes ! Téléchargez d'autres règles sur [www.catsfamily.net](http://www.catsfamily.net) .  
Il y en a pour tous les goûts ! Vous pouvez télécharger d'autres jeux de cartes : dénombrement, langues...