

# Numé Cat's

## Unités, dizaines et centaines

### I Principe du jeu

Numé Cat's est un jeu de cartes pour les petits comme les grands (de 6 à 96 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 99 cartes nombre, 30 cartes CDU, 18 cartes spéciales et la carte centrale.

**Les cartes CDU** sont le principal intérêt du jeu.

Il y a 3 sortes de cartes CDU : les cartes Unités (avec 1 carré et le nombre 1), les cartes Dizaines (avec 10 carrés et le nombre 10) et les cartes Centaines (avec 100 carrés et le nombre 100). Sur chaque carte est inscrit un chiffre de 0 à 9. Il correspond au chiffre des unités, des dizaines et des centaines.

Quand une carte CDU est posée, les joueurs regardent vite s'ils sont concernés par cette carte. Par exemple, pour la carte U avec un 3 rouge, le duel sera entre 2 personnes ayant leur chiffre des unités égal à 3. Si plus de 2 personnes sont concernées par le duel, le gagnant partage ses cartes entre tous les perdants. Si personne n'est concerné, on continue à jouer sans s'occuper de la carte CDU.

**La façon de jouer** est simple. La carte centrale est posée au centre de la table, les autres 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 s'il y a une carte CDU.

- **S'il y a correspondance entre la carte CDU et un ou plusieurs nombres**, 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.

- **S'il n'y a pas correspondance**, 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 correspondance. 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.

## II 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 une correspondance suite à une carte CDU, 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 la correspondance 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. Le duel 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 une correspondance 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.

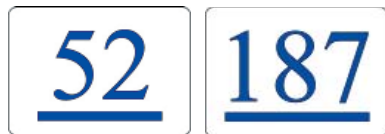
## III Les différentes cartes

Il y a 4 styles de cartes : les cartes « nombre », les cartes « CDU » et les cartes spéciales.

\* **Les cartes « nombre »** : 99 cartes

Il s'agit de nombres entre 1 et 999.

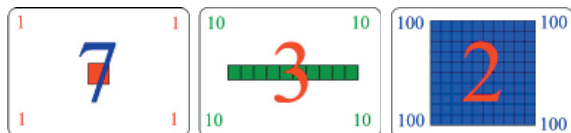
Exemples : 52, 187



\* **Les cartes «CDU»** : 30 cartes

Il s'agit de chiffres entre 0 et 9, allant avec soit l'unité (1), la dizaine (10) ou la centaine (100).

Exemples : 7 unités, 3 dizaines, 2 centaines



\* **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 une somme commune 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 somme avec les sommes des autres. L'échange sera entre la plus grande somme et la plus petite. 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 addition ou une somme, 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 ».

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.

## IV 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.

### Numé Cat's : unités, dizaines et centaines

Conception et infographie de François Petit

Déjà paru : Addi Cat's, Multipli Cat's, Conju Cat's et Ortho Cat's

Allez voir la démo animée d'Addi Cat's sur le site [www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu) pour bien comprendre toutes les subtilités du jeu, les cartes spéciales...

## V D'autres règles

Le jeu a été proposé avec une règle, mais rien n'empêche de jouer avec d'autres règles.

Quelques suggestions pour utiliser toutes les cartes

- **la banque** : jeu pour quatre joueurs

cartes utilisées : cartes «nombre» et cartes «CDU»

un joueur joue le banquier et possède les cartes nombres, les autres joueurs sont les commerçants et possèdent soit les cartes centaines C, soit les cartes dizaines D, soit les cartes unités U.

Le banquier mélange ses cartes puis prend les 20 premières du paquet qu'il pose devant lui, les autres ne servant pas pour cette partie. Les autres joueurs ont en main les 10 cartes C, Dou U. Ensuite, le jeu commence. Le banquier retourne une carte face visible. Les autres joueurs doivent alors donner le plus vite possible poser la carte qu'ils ont et qui correspond au chiffre de la carte du banquier. Le plus rapide gagne la carte du banquier qu'il pose à côté de lui.

Ainsi, si le banquier retourne la carte 356, le joueur U doit poser le plus vite possible la carte 6, le joueur D la carte 5 et le joueur C la carte 3.

Le but est de ramasser le plus grand nombre de cartes du banquier. Le gagnant endosse alors le rôle du banquier et une nouvelle partie commence...

Il est possible de jouer à 2 joueurs en mode plus didactique ; l'un des joueurs joue le banquier, l'autre joueur possède toutes les cartes CDU et doit poser les bonnes cartes en un temps imparti. passé ce délai, la carte est gagnée par le banquier qui la pose à côté de lui.

- En activité : **la monnaie** : pour 2 à 4 joueurs

Chaque joueur reçoit 10 cartes «nombre», les cartes «CDU» sont triées par catégorie et posées sur la table face visible.

Ensuite, chaque joueur retourne une carte. Le joueur ayant le plus grand nombre doit combler la différence entre son nombre et le nombre le plus petit avec les cartes CDU. Puis le joueur ayant le deuxième nombre le plus grand fait de même avec le nombre en 3e position.

Par exemple : les joueurs Arthur, Lise, Thomas et Marie ont retourné chacun une carte : Arthur a tourné 460, Lise 754, Thomas 918 et Marie 191. Thomas doit alors combler la différence entre 918 (le plus grand des nombres) et 191 : il pose donc 7 cartes U, 2 cartes D et 7 cartes C (soit  $191+727=918$ ). S'il réussit, il gagne les 2 cartes 918 et 191, sinon, les 2 cartes sont données à Marie. De même pour Lise. Elle doit combler la différence entre 754 (le deuxième plus grand des nombres) et 460 : elle pose donc 4 cartes U, 9 cartes D et 2 cartes C (soit  $460+294=754$ ). Si elle réussit, elle gagne les 2 cartes 754 et 460, sinon, les 2 cartes sont données à Arthur.

Ensuite, tous les joueurs retournent une nouvelle carte...

Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes «nombre» au bout des 10 tours.