

Addi Cat's - la regla principal

www.catsfamily.eu



A partir de 6 años.

De 3 a 6 jugadores. Variante para 2 jugadores.

Duración de una partida : ~ 20 min

Objetivo del juego : entregar todas las cartas a los otros jugadores pegando el ratón en el momento justo.

Presentación : 100 cartas Adición, 19 cartas Suma, 19 cartas Corrección y 19 cartas Acción.

Principio del juego : El ratón es colocado en el centro de la mesa.

Se distribuye un número igual de cartas a los jugadores. Las cartas se apilan las unas sobre las otras, con la cara escondida. Pone la primera carta de su pila frente a él, con la cara descubierta. Hace falta sacar la carta hacia lo exterior (hacia los otros) y no hacia lo interior (hacia sí mismo), esto para evitar que uno vea la carta antes de los otros. Entonces los dos jugadores echan una mirada rápida para ver si las sumas resultan iguales.

- **En caso de sumas iguales** (ex : 5+9 y 7+7, 5+9 y 14), los dos jugadores tienen que pegar el ratón. El primero en pegarlo entrega su carta descubierta al otro jugador que la guarda, con su propia carta, debajo de su pila personal.

- **En caso de sumas distintos**, el tercer jugador saca su carta. El proceso de comparación sigue igual pero entre los tres jugadores. Sólo se tiene en cuenta la nueva carta.

El pecado de gula : Si un jugador pega el ratón sin derecho a hacerlo (no tiene una suma en común con otro jugador, se ha equivocado en una comparación de sumas o en relación con una carta Acción), es culpable de gula. Para que lo perdonen, **recibe todas las cartas descubiertas de la mesa y las guarda debajo de su pila.** Al jugador siguiente (según el sentido del partido) le toca volver a empezar sacando una nueva carta.

Fin del partido : Para ganar, uno tiene que entregar todas sus cartas. **En el caso en el que la última carta es una carta Acción**, el jugador puede pegar el ratón en cuanto dos otros jugadores tengan una suma común. Si gana, entrega su pila de cartas descubiertas a los 2 perdedores.

Nota : - Para jugar con unos niños, se puede jugar primero sin las cartas Acción, para que puedan entender las bases del juego poquito a poco. Luego, se pueden añadir las cartas Acción, explicándolas claramente.

- Variante para 2 jugadores : También es posible jugar entre 2 personas si cada mano juega de modo separado (entonces cada jugador cuenta con dos pilas de cartas independientes).

Las diferentes cartas :

Hay 4 tipos de cartas : las cartas Adición, las cartas Suma, las cartas Corrección y las cartas Acción.

Las cartas Adición : 100 cartas

Hay que realizar l'adición y encontrar la suma (resultado de l'adición) para poder compararlo con las sumas de los otros jugadores.

Ejemplo : 5 + 9.

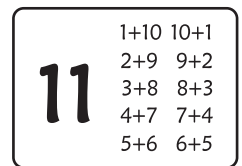
$$\underline{5 + 9}$$

Las cartas Suma : 19 cartas : al centro de la carta está escrito un número, la suma.
Las sumas corresponden a dos adiciones . Ejemplo : 14.



Las cartas Corrección : 19 cartas : estas cartas no se usan para jugar sino para comprobar un resultado en caso de que haya una duda.

Ejemplo : $11 = 1+10 = 2+9 = 3+8$.



Las cartas Acción : 19 cartas

Excepto el ratón, existen 6 tipos de cartas Acción y las propiedades se aplican inmediatamente.

- **la carta «ratón»** : carta violeta con el ratón delante del queso, colocado en el centro de la mesa. Cuando unos jugadores tienen una suma común o para ciertas cartas Acción, tienen que pegar el ratón. El más rápido gana. En caso de discusión, se puede designar como ganador al que ha tocado la cabeza del ratón.



Por razones de seguridad, se aconseja que no lleven anillos los jugadores para no herir a los otros jugadores.

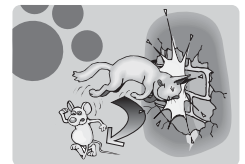
- **la carta «Persecución»** : con los 3 gatos y el ratón sobre la manzana.

Todos los gatos pegan el ratón. El más lento guarda su pila de cartas descubiertas debajo de su otra pila. El más rápido vuelve a empezar sacando una nueva carta.



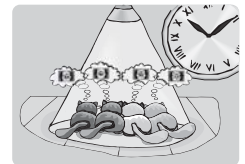
- **la carta «Media Vuelta»** : con el gato que se da un golpe contra la pared.

El sentido del juego cambia. Si se jugaba en el sentido de las manillas de un reloj, se tiene que jugar en el sentido contrario.



- **la carta «Reloj»** : con los 4 gatos y el reloj.

Todos los jugadores cuentan hasta 3, sacan una nueva carta y comparan sus nuevas cartas...



- **la carta «Sumo»** : con los 2 gatos y los 2 quesos.

Cuando se descubre esta carta en la mesa, los jugadores tienen que comparar sus sumas con las de los otros. El intercambio se hace entre la suma más grande y la más pequeña. El más rápido gana el intercambio y entrega sus cartas descubiertas al perdedor que las guarda, junto con sus cartas descubiertas, debajo de su pila. Naturalmente, las cartas Acción no pueden jugar cuando sale esta carta.



Nota : Si tan sólo un jugador tiene una carta Adición o una carta Suma, entonces, nadie debe pegar el ratón..

- **la carta «Emboscada»** : con la trampa a ratón. Cuando un jugador saca esta carta, todos los jugadores pueden pegar el ratón. Si el que ha sacado la carta es el ganador, no le pasa nada. Pero si pierde él, entonces todos los jugadores le dan la primera carta de su pila. Guarda estas cartas debajo de su pila.



- **la carta «Regalo»** : con el gato y las espinas de pez.

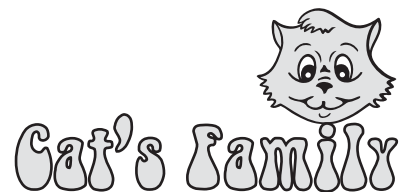
Cuando un jugador saca esta carta, entrega una carta a cada uno de los jugadores que las guardan debajo de sus pilas.



En el juego, hay 4 cartas « Persecución », 4 cartas « Media Vuelta », 4 cartas « Reloj », 4 cartas « Sumo », 1 carta «Trampa» y 1 carta « Regalo ».

Jugar con otras reglas sobre nuestra site web www.catsfamily.eu

La Batalla



otra regla del juego de cartas Addi Cat's

2 a 6 jugadores.

6 años y +.

Duración del partido : 20-30 min.

Cartas utilizadas : las cartas Adición y las cartas Suma

Objetivo del juego : ganar todas las cartas puestas en juego

Principio del juego :

después de mezclar el juego, se dan 20 cartas a cada jugador. Luego, al mismo tiempo, todos los jugadores vuelven una carta. El jugador que consigue el mayor número recoge las cartas de los demás y las pone debajo de su paquete.

En caso de empate entre varios jugadores, éstos ponen una carta con la cara oculta en la carta descubierta y descubren una tercera carta. El jugador que consigue el mayor número en esta nueva batalla gana las cartas de los demás y las pone debajo de su paquete.

Jugar con otras reglas sobre nuestra site web www.catsfamily.eu

El Memory



otra regla del juego de cartas Addi Cat's

1 a 4 jugadores.

6 años y +.

Duración del partido: 10-20 min.

Cartas utilizadas : escoger entre 4 y 19 pares como máximo (una carta Adición (+) y una carta Suma)

Objetivo del juego : encontrar el mayor número de pares de cartas

Principio del juego :

mezclar las cartas escogidas y ponerlas en la mesa con la cara oculta. Se vuelven dos de ellas. Si los números son idénticos, dejar la cartas vueltas (cuando se juega solo) o recoger el par (cuando juegan varios), y volver dos otras cartas. Si no, colocarlas de nuevo con la cara oculta. Al jugador siguiente le toca volver 2 cartas.

El juego termina cuando todos los pares han sido descubiertos. El ganador es el que ha descubierto el mayor número de pares. Se puede poner más difícil el juego escogiendo sólo cartas Adición.

Otra variante: el memory de oídas (a partir de 2 jugadores).

El principio es el mismo, lo único que cambia es que uno sólo ve las cartas que vuelve(n) su(s) adversario(s). Cuando le toca a uno, vuelve sus cartas y, sin verlas, las enseña a los demás que le dicen lo que ven. Así el memory se hace de oídas.

Jugar con otras reglas sobre nuestra site web www.catsfamily.eu

Los desafíos de sumar



otra regla del juego de cartas Addi Cat's

De 3 a 6 jugadores.

Variante para 2 jugadores.

A partir de los 6 años.

Duración del juego : de 10 a 20 minutos, según el número de cartas Adición puestas en juego.

Cartas utilizadas : las cartas Adición (+) y las cartas Suma

Objetivo del juego : ganar el mayor número de cartas Adición pegando lo más rápido posible sobre la suma correcta puesto en la mesa.

Principio del juego :

3 a 6 jugadores : Se ponen las 19 cartas Suma al centro de la mesa, sin disposición especial, siendo visible la cara de los números. Se escogen las cartas + que corresponden y se reparten entre los jugadores. Cada jugador pone su paquete por delante, con la cara oculta.

Luego, por turno, cada jugador saca la carta superior de su paquete y lee l'adición en voz alta. Los otros jugadores tienen que pegar lo más rápido posible sobre el número que les parece correcto.

Atención: se puede pegar una sola vez por adición.

El jugador que ha leído la carta anuncia el número correcto. El jugador que ha pegado lo más rápido recibe la carta + y la pone por delante con la cara visible. Si nadie ha encontrado la buena solución, la carta + se pone aparte.

Una vez que todas las cartas + han sido distribuidas (o puestas aparte), cada jugador cuenta el número de cartas que se ha ganado. El ganador es el que tiene el mayor número de cartas +.

Para 2 jugadores : En vez de leer la carta +, el jugador la vuelve rápido, como en la regla principal de Addi Cat's. Así ambos jugadores pueden ver la carta al mismo tiempo.

Jugar con otras reglas sobre nuestra site web www.catsfamily.eu