

Addi Cat's

Il gioco dell' « Addi-Catto »

Fate uscire fuori le vostre grinfie !

I Un po' di storia

Questo gioco è apparso migliaia di anni fa, quando i gatti apparvero sulla terra instaurando la loro celebre legge: il topo è mangiato dal gatto. Ne seguirono dispute tra i gatti per sapere come dividere un topo tra diversi gatti. Un vecchio gatto, il saggio, inventò allora il gioco dell'Addi-gatto per mettere fine alle liti...

II Principio del gioco

L'Addi-gatto è un gioco per i piccoli come per i grandi (ci si diverte dai 6 ai 96 anni). Il numero dei giocatori varia da tre (per le partite tranquille) ad otto per le partite memorabili. Ma si può anche giocare in due a condizione che ogni mano giochi separatamente (ogni giocatore dispone allora di due mucchi di carte indipendenti).

Lo scopo del gioco è di dare agli avversari le proprie carte picchiando giudiziosamente il topo. Il primo giocatore che si libera delle sue carte vince ed è dichiarato campione. Ciò non ostante la partita finisce solo quando rimangono in gioco due giocatori, che diventano allora i perdenti.

Il gioco contiene 100 carte « addizione », 19 carte « somma », 18 carte « speciali », la carta centrale et 19 carte « correzione ».

Esistono due modi di giocare all'Addi-gatto :

- I giocatori usano tutte le carte "addizione" : è il modo più comune di giocare. Le 137 carte sono allora distribuite nella loro totalità.
- I giocatori non usano tutte le carte « addizione ». Questo metodo è interessante per imparare progressivamente le diverse tavole dell'addizione. Esso è spiegato nella parte « V » per imparare le tavole.

La maniera di giocare è la stessa per i due modi del gioco.

Ogni persona ha avuto all'inizio un numero uguale di carte. Queste sono amucchiate dalla parte nascosta. All'inizio, il senso del gioco è quello delle lancette dell'orologio. Comincia il giocatore più giovane.

Posa la prima carta del suo mucchio dalla parte scoperta e verso gli altri, in modo tale da non vedere lui per primo la carta che ha posato. Il giocatore seguente fa lo stesso. I due giocatori guardano allora rapidamente se le somme sono uguali.

- **Se i due giocatori sono alla pari**, devono dare un colpo al topo (per maggiori informazioni sul topo, riferirsi alla parte « 3 »). Il topo). Il più rapido a dare una botta al topo dà la sua carta scoperta all'altro giocatore che la mette, così come la sua propria, sotto il suo mucchio di carte. Il giocatore che ha vinto lo scambio ricomincia..

- **Se le somme sono diverse**, il 3° giocatore gioca la sua carta. Il processo di paragone ricomincia ma in tre.

Quando tutti i giocatori hanno posato una carta, il 1° giocatore posa la sua seconda sulla prima, solo conta ormai la nuova carta. E così via. Succede che vi siano diversi giri di carte senza che vi siano somme comuni. Chi perde, riceve il mucchio delle carte scoperte del vincitore ; cosicché posiziona sotto il suo mucchio, quello delle sue carte scoperte più quelle degli altri giocatori.

Altra possibilità di giocare : **la partita infinita**.

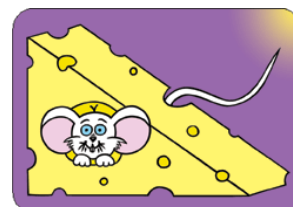
Quando un giocatore non ha più carte, marca un punto e prende delle carte ai giocatori più forniti (da 15 a 30 carte od anche di più, secondo il numero dei giocatori). I giocatori smettono allora la partita quando lo desiderano ed i due perdenti sono quelli che hanno fatto meno punti.

Regola supplementare per giocatori esperti : se due giocatori hanno una somma comune e non reagiscono, gli altri possono aspettare che il giocatore successivo posi una carta per annunciare : « topo ! ». In questo caso, i due giocatori toccati mettono le loro carte sotto il mucchio, mentre il giocatore che ha fatto l'annuncio più rapido posa una nuova carta. Se il giocatore che ha fatto l'annuncio si è sbagliato, (non c'è somma comune),mette le carte scoperte sotto il suo mucchio.

III Il topo

Il topo è l'obiettivo principale di tutti i gatti. I gatti (cioè i giocatori) devono dare una botta al topo in certi momenti. Colui la cui mano tocca di più il topo vince.

Per motivi di sicurezza è consigliabile non portare anelli che potrebbero ferire gli altri giocatori durante la partita.



- Quando i giocatori hanno una somma comune, devono colpire il topo. Il più rapido vince lo scambio e dà le sue carte scoperte al perdente, che le piazza, insieme con le sue scoperte, sotto il suo mucchio. **Attenzione ! Solo i giocatori toccati dall'uguaglianza della somma hanno il diritto di dare un colpo sul topo. Se un altro gatto colpisce il topo, commette allora un peccato di gola.**

- Quando appare la carta «altalena », i giocatori devono comparare le loro somme. Lo scambio sarà tra la somma più grande e quella più piccola. Il più rapido vince lo scambio e dà le sue carte scoperte al perdente, il quale le piazza così come le sue scoperte, sotto il suo mucchio.

Attenzione ! Se una terza persona picchia il topo, si tratta di peccato di gola.

- Quando appare la carta « inseguimento », o la carta « trappola », tutti i gatti devono dare una botta al topo. Queste due carte speciali sono spiegate al paragrafo « IV ». Le diverse carte ».

A volte succede che diversi giocatori diano contemporaneamente una botta al topo. Eppure ci vuole un solo vincitore. E' designato vincitore chi la cui mano copre di più il topo. In caso di litigio, quello che tocca la testa del topo vince.

Il peccato di gola : se un giocatore picchia il topo quando non ne ha il diritto (non è toccato da una somma comune, oppure si è sbagliato nel paragone della somma, oppure di fronte ad una carta speciale), commette allora un peccato di gola. Per farsi perdonare, **riceve tutte le carte scoperte sul tavolo et le mette sotto il suo mucchio.** Il giocatore seguente (secondo il senso della partita) ricomincia il gioco gettando una nuova carta.

IV Le diverse carte

Vi sono 4 tipi di carte : le carte « addizione » ; le carte « somma » ; le carte « correzione » e le carte « speciali ».

* **Le carte « addizione » :** 100 carte

Si tratta delle 10 tavole dell'addizione.

Esempi : $2+5$; $7+4$.

Bisogna risolvere l'addizione e trovare la somma (risultato dell'addizione) per poter comparare la propria carta con le somme degli altri giocatori.

$$\underline{7 + 4}$$

$$\underline{2 + 5}$$

* **Le carte « somma » :** 19 carte

Al centro della carta è scritto un numero.

Esempi : 6, 18.

Le somme toccano un numero più o meno grande di addizioni (da una sola addizione a 10 addizioni).

6

18

* **Le carte « correzione » :** 19 carte

Queste carte non sono usate per giocare ma per verificare una addizione in caso di dubbio. Ogni somma è associata alle somme che le sono uguali.

Esempio : la carta correzione 18 dà a sinistra il n. 18 e a destra le somme che le sono uguali : $8+10$; $9+9$; $10+8$.

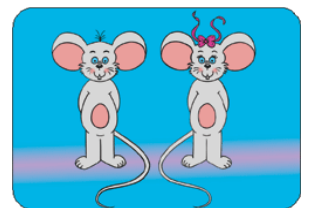
11 $1+10$ $10+1$
 $2+9$ $9+2$
 $3+8$ $8+3$
 $4+7$ $7+4$
 $5+6$ $6+5$

18 $8+10$ $10+8$
 $9+9$

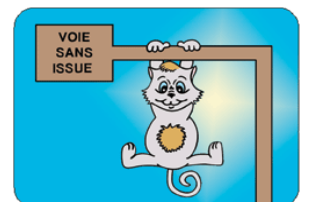
* **Le carte speciali :** 18 carte

Esistono 6 tipi di carte speciali.

- La carta « Inseguimento » : carta con i due topi. Non appena questa carta è scoperta sul tavolo, tutti i gatti danno un colpo al topo. Il più lento piazza le sue carte scoperte sotto il suo mucchio. Il più rapido rilancia il gioco posando una nuova carta.



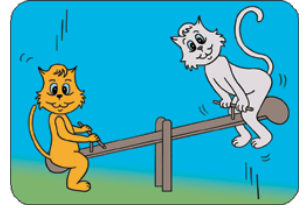
- La carta « Vicolo chiuso » : carta con il gatto appeso al cartello « vicolo chiuso ». Quando questa carta è scoperta sul tavolo, il senso del gioco cambia. Cosicché se prima si giocava nel senso delle lancette dell'orologio, adesso si giocherà nel senso contrario.



- La carta « Magia » : carta con il gatto mago che tira fuori una carta dal cappello. Quando questa carta è scoperta sul tavolo, al giro seguente, i giocatori posano insieme una nuova carta e guardano rapidamente se vi è una somma comune a due giocatori o se vi è una carta speciale richiedente buoni riflessi (altalena, inseguimento, trappola).

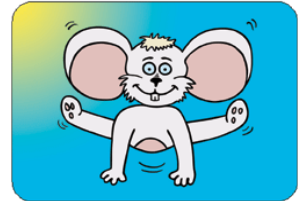


- La carta « Altalena » : carta con due gatti sull'altalena . Quando la carta è scoperta sul tavolo, i giocatori devono comparare la loro somma con quella degli altri. Lo scambio sarà tra la somma più grande e quella più piccola. Il più rapido vince lo scambio e dà le sue cartescoperte al perdente, il quale le piazza insieme con le sue scoperte sotto il suo mucchio. Le carte speciali non sono toccate da questa carta. Quando un altro giocatore scopre una nuova carta, non si tiene più conto della carta speciale.



NB : se un solo giocatore ha una addizione, od una somma, nessuno tocca il topo.

- La carta « Trappola » : carta con il topo atleta. Quando un giocatore gira questa carta, tutti i giocatori possono dare una botta al topo se il giocatore che vince ha posato questa carta, non gli succede niente. Altrimenti tutti i giocatori gli danno la prima carta del loro mucchio.



- La carta « Regalo » : è quella con la gatta che tiene un regalo tra le braccia. Quando un giocatore gira questa carta, dà una carta a ciascuno dei giocatori, che la mette sotto il suo mucchio.



Vi sono nel gioco 4 carte « Inseguimento », 4 carte « Vicolo chiuso », 4 carte « Magia », 4 carte « Altalena », 1 carta « Trappola » ed 1 carta « Regalo ».

Per imparare le tavole

Se i giocatori non conoscono tutte le tavole, possono scegliere le carte corrispondenti alle tavole che conoscono. Il modo di giocare rimane lo stesso con tutte le tavole. Cambia solo il numero delle delle carte.

- **Tavole da 1 a 5** : 50 carte addizione (le tavole dell'1, 2, 3, 4 e 5) ;
14 carte somma : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 ;
10 carte speciali : 2 « Inseguimento », 2 « Vicolo chiuso », 2 « Magia », 2 « Altalena »,
1 « Trappola », ed 1 « Regalo ».
- **Tavole da 1 a 6** : 60 carte addizione (le tavole dell'1, 2, 3, 4, 5 e 6) ;
15 carte somma : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 ;
10 carte speciali : 2 « Inseguimento », 2 « Vicolo chiuso », 2 « Magia », 2 « Altalena »,
1 « Trappola », ed 1 « Regalo ».
- **Tavole da 1 a 7** : 70 carte addizione (le tavole dell'1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7) ;
16 carte somma : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 ;
14 carte speciali : 3 « Inseguimento », 3 « Vicolo chiuso », 3 « Magia », 3 « Altalena »,
1 « Trappola », ed 1 « Regalo ».
- **Tavole da 1 a 8** : 80 carte addizione (le tavole dell'1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8) ;
17 carte somma : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 ;
14 carte speciali : 3 « Inseguimento », 3 « Vicolo chiuso », 3 « Magia », 3 « Altalena »,
1 « Trappola », ed 1 « Regalo ».
- **Tavole da 1 a 9** : 90 carte addizione (le tavole dell'1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9) ;
18 carte somma : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 ;
Le 18 carte speciali.

Per fare questo gioco con i bambini, è consigliabile iniziare senza le carte speciali affinché essi ne capiscano il principio. In seguito si possono aggiungere le carte speciali dopo avere spiegato chiaramente le regole del gioco.

VI Qualehe dettaglio per la fine del gioco

Per vincere, bisogna dare tutte le carte. Nel caso in cui l'ultima carta sia una carta speciale, il giocatore puo' acchiappare il topo non appena due giocatori hanno una somma comune. Se vince, dà il suo mucchio di carte scoperte ai due perdenti.

Addi Cat's

Un jeu Cat's Family

Conception et infographie de François Petit

Dessins de Jennifer Ricard

Traduction de Patricia Lebras

Un grand merci à la famille et aux amis pour leurs conseils

Déjà paru : Multipli Cat's

Il existe bien d'autres façons d'utiliser ces cartes ! Téléchargez d'autres règles sur
www.catsfamily.net . Il y en a pour tous les goûts !