

Le Ch'ami



Cat's Family

autre règle du jeu de cartes Addi Cat's

De 2 à 6 joueurs.

A partir de 7 ans.

Durée de la partie : 10 à 20 minutes par manche.

Cartes utilisées : les cartes «addition», les cartes «somme» et les cartes action.

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en les posant sur table par 3 (suite de 3 nombres successifs ou brelan de 3 cartes égales) ou en complétant les suites et brelans déjà posés.

Principe du jeu :

On distribue 3 par 3 douze cartes à chaque joueur. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur commence par piocher une carte sur le tas de cartes non distribuées. Il peut, s'il le souhaite, poser des suites (3 cartes dont les nombres se suivent, que ce soit des additions ou des sommes) ou des brelans (3 cartes dont les nombres sont égaux, que ce soit des additions ou des sommes). Il peut également compléter des suites ou des brelans, s'il y en a sur la table. Il termine en jetant une carte à côté de la pioche. S'il jette une carte Action, la propriété de la carte s'applique immédiatement.

* **Les cartes « addition » :** 100 cartes

Il s'agit des 10 tables d'addition. Exemple : $5 + 9$

Il faut effectuer l'addition et trouver la somme (résultat de l'addition) pour pouvoir utiliser la carte dans une suite ou un brelan.

$$\underline{5 + 9}$$

* **Les cartes « somme » :** 19 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre. Exemple : 14.

Les sommes concernent un nombre plus ou moins grand d'additions (d'une seule addition à 10 additions). On les utilise pour faire une suite ou un brelan.

14

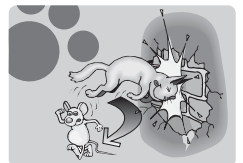
* **Les cartes Action :** 19 cartes

Il existe 7 types de cartes action.

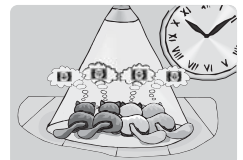
- La carte « Poursuite » : avec les 3 chats et la Souris sur la pomme. Le joueur qui pose cette carte en pioche 2 autres, même si la carte était la dernière qu'il avait en main.



- La carte « Demi-tour » : avec le chat qui se tape contre le mur. 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.



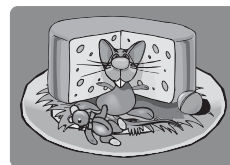
- La carte « Horloge » : avec les 4 chats et l'horloge. Les autres joueurs piochent une carte. Chacun a la possibilité de contrer cette carte s'il possède lui-même une carte « Horloge »; dans ce cas, il pose sa carte « Horloge » sur celle de l'adversaire et ne pioche pas de carte.



- La carte « Sumo » : avec les 2 chats et les 2 fromages. Le joueur peut échanger son paquet contre celui d'un autre (pour contrer, il faut poser une carte « Sumo » ou la carte « Cadeau ») ou créer un échange collectif. Chaque joueur pose alors une carte de son choix face cachée à sa droite, puis prend la carte à sa gauche (pas de possibilité de contrer).



- La carte « Souris » : avec la Souris devant le fromage. Les autres joueurs piochent 2 cartes (possibilité de contrer avec la carte « Cadeau »; dans ce cas, le joueur pose la carte « Cadeau » sur la carte « Souris » et ne pioche pas de cartes).



- la carte « Piège » : avec le piège à souris. Le joueur qui pose cette carte fait piocher les 3 premières cartes de la pioche au joueur de son choix. Possibilité de contrer avec la carte « Cadeau ». Dans ce cas, le joueur pose la carte « Cadeau » sur la carte « Souris » et ne pioche pas de cartes.



- la carte « Cadeau » : avec le chat et les arêtes. Cette carte remplace un nombre ou permet de contrer une bonne partie des cartes Action. Elle n'a aucun effet contre la carte « Demi-tour » ou l'échange collectif de la carte « Sumo ».



Il y a dans le jeu 4 cartes « Poursuite », 4 cartes « Demi-tour », 4 cartes « Horloge », 4 cartes « Sumo », 1 carte « Piège », 1 carte « Cadeau » et 1 carte « Souris ».

Quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il gagne la manche. Les autres joueurs additionnent les nombres qui leur restent en main (une carte Action vaut le nombre maximum qu'un joueur a en main).

Fin du jeu : Le jeu est terminé quand un joueur dépasse 200 points ou quand un seul joueur a moins de 200 points (après, pour des raisons de temps, on peut changer le nombre de points à ne pas dépasser, 100 points par exemple).

Retrouvez d'autres règles sur notre site www.catsfamily.eu