

La Chasse aux Souris



autre règle du jeu de cartes Addi Cat's

Cat's Family

De 2 à 6 joueurs.

A partir de 9 ans.

Durée de la partie : entre 15 et 30 minutes.

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

But du jeu : additionner ou soustraire des nombres sans donner de nombre multiple de 10 et sans dépasser 100.

Principe du jeu :

On distribue 3 cartes blanches à chaque joueur. Ces cartes serviront de jeton. Un joueur perd la partie quand il a perdu tous ses jetons.

Après avoir mélangé les autres cartes, on distribue 6 cartes à chaque joueur, une par une. Le reste des cartes est placé au centre de la table et servira de pioche. Le joueur qui commence est le voisin de gauche du joueur qui a distribué. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle.

Le premier joueur pose une carte à côté de la pioche en annonçant tout haut le résultat de l'addition (carte orange) ou de la soustraction (carte verte) ou en nommant la carte spéciale. Puis il pioche une carte, afin d'avoir toujours 6 cartes en main. Le deuxième joueur pose une carte sur la première en donnant le résultat de sa carte avec celle de la carte précédente. Par exemple, si le premier joueur avait annoncé 17 en posant l'addition $10+7$, le second joueur annoncera 32 s'il pose la carte $7+8$ ($17+15=32$). Puis il pioche une carte et c'est le tour du troisième joueur. Et ainsi de suite...

Si un joueur annonce un multiple de 10 (par exemple un joueur qui pose une addition égale à 13 sur un tas de valeur 47 et annonce 60), il perd une carte blanche, que ce soit après une addition ou une soustraction.

Quand le nombre devient proche de 100 (91 par exemple), ne pouvant mettre que peu de cartes « addition », les joueurs peuvent, s'ils en ont, poser des cartes « somme » qui sont soustraites du total, ou des cartes spéciales qui comptent pour 0 et ont, pour certaines, des propriétés intéressantes.

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 100 perd la manche et doit rendre une carte blanche. Les cartes utilisées sont mises sous la pioche et on recommence une nouvelle manche en distribuant 6 nouvelles cartes à chaque joueur.

Quand un joueur a redonné toutes ses cartes blanches, il a perdu la partie. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes blanches.

* **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 additionner ce nombre à la somme des cartes posées au centre de la table.

$$\begin{array}{r} 5 + 9 \\ \hline \end{array}$$

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

Au centre de la carte est inscrit un nombre. Exemple : 14. On soustrait ce nombre à la somme des cartes posées au centre de la table.

$$\begin{array}{r} 14 \\ \hline \end{array}$$

* **Les cartes « correction »** : 19 cartes

Ces cartes sont blanches. Exemple : 11. Elles servent de jetons et sont également réparties entre les joueurs. Quand un joueur annonce un nombre multiple de 10 ou dépasse 100, il doit rendre une carte blanche.

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

* **Les cartes spéciales** : 19 cartes

Il existe 7 types de cartes spéciales dans la Chasse aux souris.

Ici, toutes les cartes spéciales comptent pour 0.

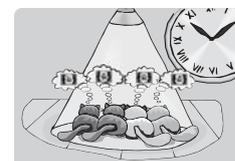
- La carte « Poursuite » : avec les 3 chats et la Souris sur la pomme. Le joueur suivant doit poser 2 cartes (il pioche ensuite 2 cartes s'il n'a pas perdu la manche).



- 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.



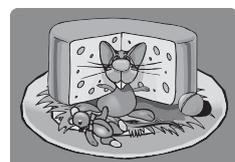
- La carte « Horloge » : avec les 4 chats et l'horloge. Elle permet de contrer les cartes « Poursuite », « Souris » et « Piège ».



- La carte « Sumo » : avec les 2 chats et les 2 fromages. Elle compte comme les autres pour 0 et n'a pas de propriété particulière.



- La carte « Souris » : avec la Souris devant le fromage. Le joueur qui pose cette carte fait poser 2 cartes au joueur de son choix (celui-ci pioche 2 cartes après, s'il n'a pas perdu la manche).



- la carte « Piège » : avec le piège à souris. Le joueur qui pose cette carte fait poser 2 cartes au joueur de son choix (celui-ci pioche 2 cartes après, s'il n'a pas perdu la manche).



- la carte « Cadeau » : avec le chat et les arêtes. Elle permet de contrer les cartes « Poursuite », « Souris » et « Piège » et piocher 2 cartes et ainsi de jouer avec 7 cartes en main, et cela jusqu'à ce qu'un joueur dépasse 100 et perde la manche.



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 ».

Fin de la manche : le premier joueur qui atteint ou dépasse 100 perd la manche et doit rendre une carte blanche. Les cartes utilisées sont mises sous la pioche et on recommence une nouvelle manche en distribuant 6 nouvelles cartes à chaque joueur.

Fin du jeu : Quand un joueur a redonné toutes ses cartes blanches, il a perdu la partie. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes blanches.

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