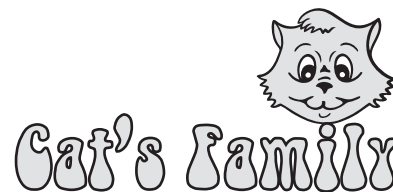


Le Misty des multiplications



autre règle du jeu de cartes Multipli Cat's

De 2 à 6 joueurs.

A partir de 7 ans (si tri des cartes).

Durée de la partie : 10 minutes.

Cartes utilisées : les cartes «multiplication» et les cartes «produit» ainsi qu'une des cartes «Sans issue». Parmi les cartes «multiplication» et les cartes «produit», choisir 7 paires (pour 2 joueurs), 10 paires (pour 3 joueurs), 14 paires (pour 4 joueurs), les 19 paires (pour 5 joueurs) et 18 paires (pour 6 joueurs).

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes en faisant des paires.

Principe du jeu :

Pour 2 joueurs :

Un des 2 joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Le distributeur a 8 cartes, l'autre 7 cartes. Une fois les cartes distribuées, l'autre joueur commence la partie.

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant le même nombre, s'il le peut. Ensuite, le distributeur pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin et pose des paires s'il en a.

La carte «Sans issue» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. A ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou que l'autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand un joueur a réussi à donner toutes ses cartes. L'autre joueur devient le «Misty des Multiplications».

Pour 3 à 6 joueurs :

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Une fois les cartes distribuées, le joueur ayant le moins de cartes en main commence la partie. (dans le cas d'égalité, le distributeur commence).

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant le même nombre, s'il le peut. Ensuite, le joueur à sa gauche joue et pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin puis pose des paires s'il en a. Et ainsi de suite...

La carte «Sans issue» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. A ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou que l'autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main. Ce joueur devient le «Misty des Multiplications».

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