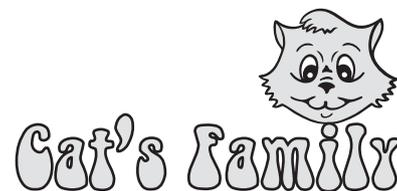


La Course des multiplications



autre règle du jeu de cartes Multipli Cat's

De 2 à 4 joueurs

A partir de 9 ans.

Durée de la partie : entre 15 et 30 minutes, selon le nombre de joueurs.

Cartes utilisées : toutes les cartes du jeu.

But du jeu : arriver le premier à totaliser exactement 400 points sur la table.

Principe du jeu :

Après avoir mélangé les cartes, on distribue une par une 8 cartes à chaque joueur. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur commence par piocher une carte sur le tas de carte non distribuées. Il pose alors une carte «multiplication» ou une carte «produit» pour gagner des points, ou une carte Action devant lui (pour se défendre contre un adversaire) ou devant un adversaire (pour attaquer un adversaire) ou au talon (carte « Horloge »). S'il ne peut rien poser, il jette une carte au talon, afin d'avoir toujours 8 cartes en main. Au cours de la partie, les cartes « Cadeau », « Piège » et « Fromage » ainsi que les cartes « correction » 2 et 20 peuvent être posées en plus d'une autre carte. Dans ce cas, pour avoir toujours 8 cartes, le joueur concerné en pioche une nouvelle.

Pour empêcher les autres joueurs d'avancer, il est possible d'utiliser plusieurs cartes. Dans ce cas, quand c'est son tour, le joueur pose une carte « Attaque » devant l'un des adversaires. Celui-ci ne peut mettre des cartes à points que s'il se défend contre l'attaque à l'aide d'une carte « Défense ».

Les cartes « Points »

Au cours de la partie, le joueur va poser des cartes « multiplication » ou « produit » pour totaliser exactement 400 points, ni plus ni moins. Il faut donc réfléchir, passés les 350 points, pour avoir la combinaison exacte des 50 derniers points, par exemple.

* **Les cartes « multiplication »** : 100 cartes

Il s'agit des 10 tables de multiplication. Exemple : 8×4

Le joueur gagne autant de points que le produit de cette multiplication.

$$8 \times 4$$

* **Les cartes « produit »** : 42 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre. Exemple : 24.

Le joueur gagne autant de points que ce produit.

$$\begin{array}{cc} 3 & 4 \\ & 24 \\ 6 & 8 \end{array}$$

Les cartes « Attaque »

Pour empêcher les autres joueurs d'avancer, il est possible d'utiliser plusieurs cartes. Dans ce cas, quand c'est son tour, le joueur pose une carte « Attaque » devant l'un de ses adversaires : « Poursuite », « Horloge », « Demi-tour » ou « Sumo ».

- La carte « Poursuite » : avec les 3 chats et la souris sur la pomme. On la pose devant un joueur. Celui-ci ne peut poser des cartes « Points » tant qu'il n'a pas posé de carte contenant le nombre 1 sur la carte « Poursuite ».

Contre : la carte « Cadeau ».



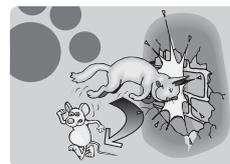
- La carte « Horloge » : avec les 4 chats et l'horloge. On la pose sur le talon. Elle permet de piocher une carte au hasard dans le jeu des autres joueurs, de la garder en donnant une des siennes ou de la rendre.

Contre : les cartes « produit » 1, 2 et 3



- La carte « Demi-tour » : avec le chat qui se tape contre le mur. On la pose devant un joueur. Celui-ci ne peut poser des cartes « Points » tant qu'il n'a pas pioché de carte supérieure à 50.

Contre : la carte « Fromage ».



- La carte « Sumo » : carte avec les 2 chats et les 2 fromages. On la pose devant un joueur. Celui-ci ne peut poser des cartes « Points » supérieures à 10 tant qu'il n'a pas posé de carte avec une multiplication de 2 nombres identiques (ex : 5 x 5) ou les produits correspondants (1, 4, 9,16,25,36,49,64,81,100) sur la carte « Sumo ».

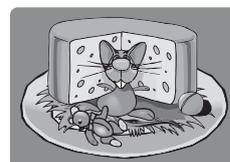
Contre : la carte « Piège ».



Les cartes « Défense »

Pour contrer automatiquement les cartes « Attaque », le joueur dispose de plusieurs cartes : les cartes « produit » 1, 2 et 3, les cartes « Cadeau », « Fromage », « Piège ». Le joueur qui en possède une ou plusieurs peut soit les garder cachées dans son jeu, soit la ou les poser sur la table quand c'est son tour de jouer ou quand il est attaqué. Dans ce cas, il pioche autant de cartes qu'il a posé de cartes « Défense ». A noter que, quand elles sont posées sur la table, les cartes « produit » 1, 2 et 3, « Cadeau », « Fromage », « Piège » empêchent l'attaque jusqu'à la fin de la partie.

- La carte « Fromage » : avec la souris devant le fromage. Elle contre et donc annule l'effet des cartes « Demi-tour ». Une fois cette carte posée sur la table, le joueur propriétaire ne peut être attaqué par des cartes « Demi-tour ».



- la carte « Piège » : avec le piège à souris. Elle contre et donc annule l'effet des cartes « Sumo ». Une fois cette carte posée sur la table, le joueur propriétaire ne peut être attaqué par des cartes « Sumo ».



- la carte « Cadeau » : avec le chat et les arêtes. Elle contre et donc annule l'effet des cartes « Poursuite ». Une fois cette carte posée sur la table, le joueur propriétaire ne peut être attaqué par des cartes « Poursuite ».



Fin du jeu : Le premier joueur à avoir posé exactement 400 points gagne la partie.

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