

Nutmeg Cat's®



Junior



Retournez vos cartes
et tapez sur la souris
quand vous avez la
même valeur qu'un
autre joueur !



Profitez des autres règles proposées pour ce
jeu : les mémorys, la bataille, les familles ...

Jeu de mathématiques et de rapidité, Numé
Cat's Junior est un jeu simple et convivial.

A partir de 4 ans. Jeu évolutif jusqu'à 6 ans.
De 2 à 6 joueurs.

Contenu : 70 cartes séries, 10 cartes spéciales,
la carte gruyère et la règle du jeu.

Conception et infographie : François Petit

Conseils artistiques : Christina Phellipon Petit

Dessins de Chettha. Un jeu Cat's Family.

Site Internet : <http://www.catsfamily.eu>

Jouez aux jeux en ligne sur le site !

Toute reproduction interdite. Protégé par le droit
d'auteur suivant le code de la propriété intellectuelle.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Importé par Cat's Family - France

VII D'autres règles supplémentaires

Sur le site www.catsfamily.eu sont proposées différentes règles et activités pour jouer avec Numé Cat's Junior. Pour les enfants les plus jeunes, on commencera par les séries les plus simples : rond, carrés, étoiles et chiffres.

* **La Bataille** : de 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans ; durée de la partie : 20 à 30 mn

Cartes utilisées : toutes les cartes "séries" ou celles adaptées à l'âge des joueurs.

But du jeu : gagner toutes les cartes

Principe du jeu : Après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes en tas égaux et on donne un tas à chaque joueur. Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte. Le joueur ayant le plus grand nombre ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité pour le plus grand nombre, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le joueur ayant le plus grand nombre lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

Fin de la partie : Le gagnant est soit le joueur qui a remporté toutes les cartes, soit celui qui a le plus gros paquet en un temps imparti (30 mn par exemple).

* **Le mémoire** : de 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans ; durée de la partie : 10 à 20 mn, selon les variantes

Cartes utilisées : 2 types de cartes "séries" (les nombres et les carrés par exemple) soit 10 paires maximum

But du jeu : retrouver le plus grand nombre de paires de cartes

Principe du jeu : Mélanger les cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les nombres sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes. Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires. On peut aussi corser le jeu en mettant plus de séries en jeu (4 ou 6).

Variante : le mémoire auditif (à partir de 2 joueurs) : Le principe est le même sauf qu'on ne voit que les cartes retournées par le ou les adversaires. Quand vient son tour, on prend 2 cartes et on les montre aux autres joueurs qui nous disent ce qu'ils voient. Le mémoire est donc aussi auditif.

* **Les familles** : de 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans ; durée de la partie : 15 mn

Cartes utilisées : les cartes "séries" ou celles adaptées à l'âge des joueurs.

But du jeu : gagner le maximum de familles

2 variantes possibles : les familles des cartes ayant la même valeur (par exemple toutes les cartes ayant la valeur "1") et les familles des cartes avec les mêmes symboles (les étoiles ou les carrés par exemple)

Principe du jeu : On distribue autant de cartes que le nombre d'éléments dans la famille (soit 10 cartes si on prend les familles complètes). Le reste forme la pioche. Ensuite, à tour de rôle, chacun peut demander à l'un des autres joueurs une carte. Si le joueur l'a, il la donne et on peut poser une autre question pour avoir une autre carte. Dès que la réponse est négative, on pioche. Si la carte piochée correspond à la carte demandée ("Bonne pioche !"), on peut poser à nouveau une question. Sinon, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus jeune joueur qui commence. Quand la pioche est vide, c'est directement au joueur suivant de jouer.

Numé Cat's Junior est un jeu créé par François Petit et édité par Cat's Family.

Conception et infographie de François Petit - Dessins de Chettha

Conseils graphiques et artistiques : Christina Phellipon Petit

Déjà parus : Addi Cat's (sur les additions) et Multipli Cat's (sur les multiplications)

Ortho Cat's (sur l'orthographe et la grammaire) et Conju Cat's (sur la conjugaison)

Numé Cat's : Les énigmes mathématiques (sur les problèmes mathématiques simples)

Chrono Cat's : Les grandes dates (sur l'histoire et la chronologie au brevet des collégiés)

Découvrez le site web de Cat's Family :

Téléchargez d'autres règles sur www.catsfamily.eu. Il y en a pour tous les goûts !

Regardez les démos des jeux ! Téléchargez et jouez avec des jeux originaux pour les plus petits !

Jouez aux différents quizz en ligne pour vous entraîner !

Numé Cat's®

Sortez vos griffes et attrapez la souris !

I Un peu d'histoire

Ce jeu est apparu il y a des millénaires. Lorsque les chats arrivèrent sur Terre, ils instaurèrent leur célèbre loi : La souris est mangée par le chat. Il s'ensuivit des disputes entre les chats pour savoir comment partager une souris entre plusieurs matous. Un vieux chat avisé inventa alors le Numé Cat's pour mettre fin aux querelles...

II Principe du jeu

Numé Cat's est un jeu de cartes pour les petits comme les grands (de 4 à 94 ans). Le nombre de joueurs varie de 3 pour des parties tranquilles à 6 pour des parties passionnantes. Il est possible de jouer à 2 joueurs si chaque main joue séparément (chaque joueur a alors 2 tas de cartes indépendants). Plusieurs règles sont proposées (voir VI).

Le but du jeu est de donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant judicieusement sur la souris placée au centre de la table. Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes a gagné et est déclaré « Champion ». Cependant, la partie n'est pas pour autant terminée. Les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 joueurs, qui sont alors les 2 perdants.

Le jeu contient 81 cartes : 7 séries de 10 cartes (chiffres, ronds, étoiles, carrés, écritures en majuscules et minuscules, additions), 10 cartes spéciales et la carte centrale, qui est placée au centre de la table.

Il existe 2 façons possibles de jouer à Numé Cat's, même si le principe de jeu est le même :

- Les joueurs utilisent toutes les séries ; c'est le mode de jeu le plus courant. Les 80 cartes sont alors distribuées.
- Les joueurs n'utilisent pas toutes les séries. Ce mode de jeu est très intéressant pour apprendre progressivement les différentes possibilités de définir un nombre, notamment pour les enfants en maternelle.

Les 80 cartes sont distribuées de façon égale (ou presque) aux joueurs. Les cartes sont empilées les unes sur les autres, face cachée. Au départ, le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le plus jeune joueur commence. Il pose la première carte de son paquet devant lui, face découverte ; cependant, dans ce geste, la carte doit être tournée vers l'extérieur (vers les autres) et non vers l'intérieur (vers soi) afin d'éviter de voir sa carte avant les autres. Le joueur suivant fait de même. Les 2 joueurs regardent alors rapidement si les nombres sont équivalents.

- Dans le cas d'équivalence, les 2 joueurs doivent taper sur la souris (pour plus d'informations sur la souris, se reporter à la partie « III. la souris »). Le plus rapide à taper sur la souris donne sa carte découverte à l'autre joueur qui la met, ainsi que sa propre carte, sous son paquet de cartes. Le joueur qui a gagné l'échange recommence.

- Si les nombres ne sont pas équivalents, le troisième joueur joue sa carte. Le processus de comparaison recommence mais pour les 3 joueurs.

Quand tous les joueurs ont posé une carte, le premier joueur pose sa deuxième carte sur la première, seule compte désormais la nouvelle carte. Et ainsi de suite... Il arrive qu'il y ait plusieurs tours sans qu'il y ait de nombres équivalents. Quand quelqu'un perd, il reçoit alors tout le tas de cartes découvertes du gagnant, qu'il met, ainsi que son propre tas, sous son paquet de cartes.

III La souris

La souris est l'objectif principal de tous les chats. Elle est placée au centre de la table. Les chats (les joueurs) doivent à des moments précis taper sur la souris. Celui dont la main touche le plus la souris gagne.



Pour des raisons de sécurité, il est conseillé aux joueurs de ne pas avoir de bague ou chevalière pour ne blesser par mégarde un autre joueur.

- Quand des joueurs ont des nombres équivalents, ils doivent taper sur la souris. Le plus rapide gagne l'échange et donne ses cartes découvertes au perdant qui les place, ainsi que ses cartes découvertes, sous son paquet.

Attention ! Seuls les joueurs concernés par l'équivalence des nombres ont le droit de taper sur la souris. Si un autre chat tape le premier sur la souris, il commet alors un péché de gourmandise.

- Quand apparaît la carte « Sumo », les joueurs doivent comparer leurs nombres. L'échange sera entre le plus grand nombre et le plus petit. Le plus rapide gagne l'échange et donne ses cartes découvertes au perdant qui les place, ainsi que ses cartes découvertes, sous son paquet.

Attention ! Si une tierce personne tape la première sur la souris, c'est un péché de gourmandise.

- Quand apparaît la carte « Poursuite » ou la carte « Piège », tous les chats doivent taper sur la souris. Ces 2 cartes spéciales sont expliquées dans le paragraphe « IV. Les différentes cartes ».

Parfois, il arrive que plusieurs joueurs tapent sur la souris en même temps. Il faut pourtant un seul vainqueur. Est désigné vainqueur celui dont la main recouvre le plus la souris. En cas de litige, celui qui touche la tête gagne.

Le péché de gourmandise : Si un joueur tape sur la souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par des nombres équivalents ou il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte spéciale), il commet un péché de gourmandise. Pour se faire pardonner, il reçoit toutes les cartes découvertes sur la table et les met sous son paquet. C'est le joueur suivant (selon le sens de la partie) qui recommence en posant une nouvelle carte.

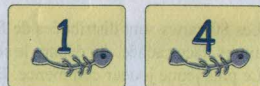
IV Les différentes cartes

Il y a 8 styles de cartes : les cartes « chiffre », les cartes « ronds », les cartes « carrés », les cartes « étoiles », les cartes « majuscules », les cartes « minuscules », les cartes « addition » et les cartes spéciales.

* Les cartes « chiffre » : 10 cartes

Au centre de la carte sont inscrits un chiffre (1 à 9) ou deux chiffres (10).

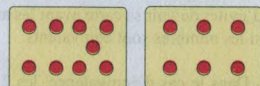
Exemples : 1, 4.



* Les cartes « ronds » : 10 cartes

Sur la carte sont dessinés un ou plusieurs ronds rouges, de 1 à 10.

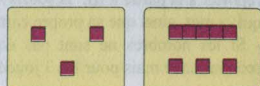
Exemples : 9 ronds, 6 ronds.



* Les cartes « carrés » : 10 cartes

Sur la carte sont dessinés un ou plusieurs carrés mauves, de 1 à 10.

Exemples : 3 carrés, 8 carrés.



* Les cartes « étoiles » : 10 cartes

Sur la carte sont dessinées une ou plusieurs étoiles colorées, de 1 à 10.

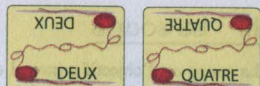
Exemples : 5 étoiles, 7 étoiles.



* Les cartes « majuscules » : 10 cartes

Sur la carte sont écrits en majuscules les nombres, de 1 à 10.

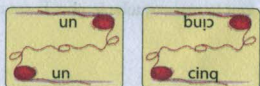
Exemples : DEUX, QUATRE.



* Les cartes « minuscules » : 10 cartes

Sur la carte sont écrits en minuscules les nombres, de 1 à 10.

Exemples : un, cinq.



* Les cartes « addition » : 10 cartes

Sur la carte sont écrits des additions dont le résultat est compris entre 1 et 10.

Exemples : 2+1, 5+5.



* Les cartes spéciales : 10 cartes

Il existe 6 types de cartes spéciales.

- La carte « Poursuite » : carte avec les 3 chats et la souris. Dès que la carte est découverte sur la table, tous les chats tapent sur la souris. Le plus lent place son tas de cartes découvertes sous son paquet. Le plus rapide relance le jeu en posant une nouvelle carte.



- La carte « Demi-tour » : carte avec le chat qui se tape la tête 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 » : carte avec les 4 chats et l'horloge. Quand cette carte est découverte sur la table, tous les joueurs comptent jusqu'à 3 puis posent ensemble une nouvelle carte et chacun regarde rapidement s'il a le même nombre qu'un adversaire ou s'il y a une carte spéciale demandant de bons réflexes (sumo, poursuite, piège).



- La carte « Sumo » : carte avec les 2 chats et les 2 fromages. Dès que la carte est découverte sur la table, les joueurs doivent comparer leur nombre avec les nombres des autres. L'échange sera entre le plus grand nombre et le plus petit. Le plus rapide gagne l'échange et donne ses cartes découvertes au perdant qui les place, ainsi que ses cartes découvertes, sous son paquet. Les cartes spéciales ne sont bien sûr pas concernées par cette carte. **Dès que quelqu'un d'autre découvre une nouvelle carte, on ne tient plus compte de cette carte.**



Remarques : - si un seul joueur a un nombre, personne ne tape sur la souris.

- si 3 joueurs ont le même nombre, le gagnant fait perdre les 2 autres.

- la carte « Piège » : carte avec le piège à souris. Quand un joueur retourne cette carte, tous les joueurs peuvent taper sur la souris. Si le joueur qui gagne est celui qui a posé cette carte, il ne lui arrive rien. Sinon, tous les joueurs lui donnent la première carte de leur paquet. Il met ces nouvelles cartes sous son paquet.



- la carte « Cadeau » : carte avec le chat et les arêtes de poisson. Quand un joueur retourne cette carte, il donne une carte à chacun des joueurs, qui la mettent sous leur paquet.



Il y a dans le jeu 2 cartes « Poursuite », 2 cartes « Demi-tour », 2 cartes « Horloge », 2 cartes « Sumo », 1 carte « Piège » et 1 carte « Cadeau ».

Remarque : Pour jouer à ce jeu avec de jeunes enfants, il est conseillé de jouer d'abord sans les cartes spéciales, pour que les enfants aient le temps de comprendre le principe du jeu. Ensuite, on peut rajouter les cartes spéciales en les expliquant clairement.

V Quelques détails pour la fin du jeu

Pour gagner, il faut donner toutes ses cartes et donc n'avoir ni carte cachée, ni carte découverte. Quand un joueur n'a plus de carte cachée, il attend le prochain duel et ne pose plus de nouvelle carte. S'il a un nombre, il peut gagner par un duel ou la carte "sumo". Dans le cas où la dernière carte est une carte spéciale, un duel étant impossible, le joueur peut attraper la souris dès que 2 autres joueurs ont un nombre commun. S'il gagne, il donne son tas de cartes découvertes aux 2 perdants.

