

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



La règle principale d'Addi Cat's

www.catsfamily.eu



A partir de 6 ans. De 3 à 6 joueurs. Variante pour 2 joueurs.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

Présentation : 100 cartes Addition, 19 cartes Somme, 19 cartes Correction, 19 cartes Action.

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la Souris, placée au centre de la table, quand on retourne le même nombre qu'un adversaire.

Principe du jeu : La Souris est placée au centre de la table.

On partage équitablement les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, **à tour de rôle**, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.

- **Dans le cas d'égalité** (ex : 5+9 et 7+7, 5+9 et 14), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte Souris. Le plus rapide à taper sur la Souris donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

- **Si les sommes sont différentes**, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle carte à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : il arrive parfois qu'un joueur tape le premier sur la Souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par une somme commune, il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte Action), il commet un péché de gourmandise. **Il reçoit alors toutes les cartes découvertes et les met sous son paquet.** C'est le joueur suivant qui recommence en posant une nouvelle carte.

La fin du jeu : pour gagner, il faut donner toutes ses cartes. **Dans le cas où la dernière carte est une carte Action**, le joueur peut taper sur la Souris dès que 2 autres joueurs ont une somme commune. S'il gagne, il partage son tas entre les 2 perdants.

La partie se termine soit quand il y a un gagnant, soit dès que 2 joueurs ont gagné (pour des parties de 4 joueurs et plus).

Remarques :

- Pour jouer avec de jeunes enfants, il est conseillé de jouer d'abord sans les cartes Action, pour qu'ils aient le temps de comprendre le principe du jeu. Ensuite, on peut rajouter les cartes Action en les expliquant clairement.

- **Variante pour 2 joueurs** : il est possible de jouer à 2 joueurs si au moins un des joueurs joue pour 2 (il a alors 2 tas de cartes indépendants).

Les différentes cartes :

Il y a 4 styles de cartes : les cartes Addition, les cartes Somme, les cartes Correction et les cartes Action.

Les cartes Addition : 100 cartes

Il faut effectuer l'addition et trouver la somme (résultat de l'addition) pour pouvoir comparer sa carte avec les sommes des autres joueurs. Ex : 5 + 9.

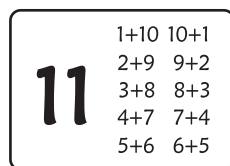
$$\underline{5 + 9}$$

Les cartes Somme : 19 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre, la somme, auquel correspondent de 1 à 10 additions . Exemple : 17.



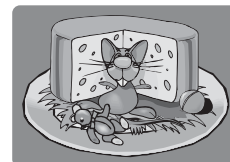
Les cartes Correction : 19 cartes : Ces cartes ne sont pas utilisées pour jouer mais pour vérifier une addition en cas de doute. Chaque somme est associée aux additions qui lui sont égales. Exemple : $18 = 8+10=9+9=10+8$



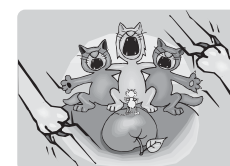
Les cartes Action : 19 cartes

La carte souris mise à part, il y a 6 cartes Action différentes et les propriétés de ces cartes s'appliquent immédiatement.

- **la carte «Souris»** : carte violette avec la Souris devant le fromage. Elle est placée au centre de la table. Les joueurs tapent dessus quand ils ont des sommes communes ou pour certaines cartes Action. Celui qui tape le premier gagne. En cas d'égalité, celui qui touche la tête gagne.

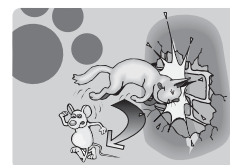


Pour des raisons de sécurité, il est conseillé aux joueurs de ne pas avoir de bague ou de chevalière pour ne pas blesser par mégarde un autre joueur.

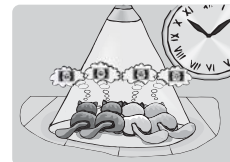


- **la carte «Poursuite»** : avec les 3 chats et la Souris sur la pomme.

Tous les joueurs tapent sur la Souris. Le plus lent place son tas de cartes découvertes sous son paquet et le plus rapide rejoue.



- **la carte «Demi-tour»** : avec le chat qui se tape contre le mur. Le sens du jeu va changer. Ainsi, si précédemment les joueurs jouaient dans le sens des aiguilles d'une montre, dès cette carte les joueurs jouent dans le sens inverse.



- **la carte «Horloge»** : avec les 4 chats et l'horloge. Tous les joueurs comptent jusqu'à 3 et retournent en même temps une nouvelle carte puis ils comparent leurs nouvelles cartes...

- **la carte «Sumo»** : avec les 2 chats et les 2 fromages. Il y a un duel entre la plus petite somme et la plus grande. Le plus rapide donne ses cartes à l'autre joueur (qui ramasse également son paquet) et rejoue. Ensuite, cette carte reste posée mais on ne joue plus sa propriété.



Remarques : - si 3 joueurs sont concernés par le duel, le gagnant fait perdre les 2 autres et partage ses cartes entre eux.

- Les cartes Action ne sont bien sûr pas concernées par cette carte.

- il peut ne pas y avoir de duel (moins de 2 cartes avec des nombres sur la table).



- **la carte «Piège»** : avec le piège à souris. Tous les joueurs tapent vite sur la Souris. Si le joueur qui tape le premier est celui qui a posé la carte, il ne lui arrive rien. Sinon, les autres lui donnent la première carte de leur paquet et il les met sous son paquet.

- **la carte «Cadeau»** : avec le chat et les arêtes. Le joueur qui la pose donne une carte à chacun des autres joueurs, qui la mettent sous leur paquet.



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

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