

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



A partir de 8 ans. De 3 à 8 joueurs.  
Durée d'une partie : environ 25 minutes.

**But du jeu :** gagnez le maximum de cartes énigmes en tapant le plus vite possible sur le bon nombre posé sur la table.

**Présentation :** 18 cartes "nombre" avec au dos une souris, 60 cartes "énigmes" (18 cartes beiges "Langue française et nombres", 18 cartes bleues "Langage mathématique" et 24 cartes oranges "Opérations") et 2 cartes "Règles".

### Règle :

On pose les 18 cartes "nombre" au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. Puis on répartit de manière égale les 60 cartes "énigmes" entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, **à tour de rôle**, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix une des énigmes. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le nombre qui leur semble être la solution.

**Attention :** on ne peut taper qu'une seule fois par énigme !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors le nombre solution. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celui-ci reçoit la carte "énigmes", qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte "énigmes" est mise de côté.

Quand toutes les cartes "énigmes" ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes "énigmes".

### Remarques :

- On peut, si on le souhaite, ne pas distribuer toutes les cartes "énigmes" pour diminuer le temps de la partie.
- Il n'y a qu'une solution par énigme dans les nombres posés sur la table.
- Le jeu est évolutif. Il va du niveau primaire à partir du CE2 (phrases 1 à 3 en général) au niveau collège (phrase 5). Selon le niveau, les joueurs choisissent l'énigme qu'ils vont dire.

Il existe plusieurs variantes :

### 1) La numération généreuse

**But :** donner le premier toutes ses cartes "énigmes" en tapant le plus vite possible sur le bon nombre pour prendre la main.

La pose des cartes "nombre" et la distribution des cartes "énigmes" sont identiques à la règle précédente. Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte "énigmes" et lit l'énigme de son choix. Les joueurs tapent.

Le joueur le plus rapide à taper sur le bon nombre reçoit la carte et la pose sur la table devant lui, face visible. Puis, à son tour, il retourne une carte "énigmes" et lit une énigme. Le nouveau gagnant reçoit cette carte qu'il pose devant lui, puis retourne la première carte de sa pile...

Dès qu'un joueur n'a plus de carte "énigmes", il gagne la partie.

### Remarques :

- S'il y a 3 ou 4 joueurs, on peut ne pas distribuer toutes les cartes "énigmes".
- Si personne n'a tapé sur le bon nombre, la carte "énigmes" est mise de côté et c'est le joueur à droite qui retourne une carte "énigmes".

### 2) Un pour tous

A l'école, le principe du jeu est le même mais le professeur peut ne distribuer que les cartes "nombre" aux groupes de jeu (4 élèves par groupe). Il propose alors les énigmes du jeu ou des énigmes de son invention ou extraites d'un livre. Des élèves peuvent même proposer leurs propres énigmes. Le professeur peut aussi exiger que personne ne tape avant qu'il ait compté jusqu'à 3, pour que tous prennent le temps de réfléchir.

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

Cat's Family a déjà édité plusieurs jeux de cartes ludo-pédagogiques :

- Addi Cat's & Multipli Cat's (sur les tables d'addition ou de multiplication)
- Conju Cat's (sur la conjugaison) et Ortho Cat's (sur l'orthographe).
- Numé Cat's Junior (sur la numération pour les maternelles)

Pour chaque jeu, plusieurs règles sont disponibles sur [www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu). Des fichiers pédagogiques sont gracieusement mis en téléchargement libre pour la plupart des jeux. Jouez enfin aux jeux en ligne !

# Numé Cat's 1 – l'extension

## Les énigmes mathématiques



À partir de 7 ans. De 3 à 6 joueurs.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

L'extension nécessite le jeu de cartes principal.

**But du jeu :** gagner le maximum de cartes Énigmes en tapant le plus vite possible sur la bonne figure ou le bon nombre posé sur la table.

**Présentation :** 9 cartes Figure, 44 cartes Énigmes (8 cartes beiges Langage française, 10 cartes bleues Langage mathématique, 12 cartes roses Opérations et 14 cartes violettes Géométrie) et 2 cartes Règles.

**Règle pour toutes les énigmes, sauf les énigmes en géométrie :**

On pose les 18 cartes Nombre (du jeu principal) au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. Puis on répartit de manière égale les cartes Énigmes entre les joueurs (sauf les cartes violettes Géométrie). Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, **à tour de rôle**, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix une des énigmes. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le nombre qui leur semble être la solution.

**Attention :** on ne peut taper qu'une seule fois par énigme !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors le nombre solution. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celui-ci reçoit la carte Énigmes, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte Énigmes est mise de côté.

Quand toutes les cartes ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Énigmes.

**Remarques :**

– On peut, si on le souhaite, ne pas distribuer toutes les cartes Énigmes pour diminuer le temps de la partie.

– Il n'y a qu'une solution par énigme dans les nombres posés sur la table.

– Le jeu est évolutif. Il va du CP au CM. Selon le niveau, les joueurs choisissent l'énigme qu'ils vont dire.



## Règle pour les énigmes géométriques :

On pose les cartes Nombre de 2 à 8 (du jeu principal) et les cartes Figure (que les élèves connaissent) au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre ou la figure. Puis on répartit de manière égale les cartes violettes Géométrie. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Le principe de jeu est le même que celui de la règle principale.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes violettes Géométrie.

### Figures proposées :

– 5 quadrilatères : le carré, le rectangle, le parallélogramme, le losange, le quadrilatère quelconque ;

– 4 triangles : le triangle équilatéral, le triangle isocèle, le triangle rectangle, le triangle quelconque.

### Légende des figures :



## Variante : la numération généreuse

**But :** donner le premier toutes ses cartes Énigmes en tapant le plus vite possible sur le bon nombre pour prendre la main.

La pose des cartes Nombre et la distribution des cartes Énigmes sont identiques à la règle principale. Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte Énigmes et lit l'énigme de son choix. Les joueurs tapent.

Le joueur le plus rapide à taper sur le bon nombre reçoit la carte et la pose sur la table devant lui, face visible. Puis, à son tour, il retourne une carte Énigmes et lit une énigme. Le nouveau gagnant reçoit cette carte qu'il pose devant lui, puis retourne la première carte de sa pile...

Dès qu'un joueur n'a plus de carte Énigmes, il gagne la partie.

### Remarques :

– S'il y a 3 ou 4 joueurs, on peut ne pas distribuer toutes les cartes Énigmes.

– Si personne n'a tapé sur le bon nombre, la carte Énigmes est mise de côté et c'est le joueur à droite qui retourne une carte Énigmes.