

NUMÉCAT'S JUNIOR

Auteur : François Petit

Illustrations : Irene Mark Gilo

Présentation : 60 cartes Série 10, 30 cartes Série 20, 10 cartes Wagon, 1 carte Locomotive, 1 carte Bandit, 8 cartes Action.



Chiffre (10 et 20)



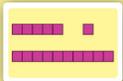
Cônes



Boules



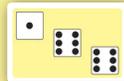
Mains



Carrés (10 et 20)



Étoiles



Dés (20)



Wagon



Locomotive



Bandit

Les cartes Action sont présentées dans la règle Identocats.

TriCats – La réussite

À partir de 4 ans – De 1 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : Cartes Chiffre (1 à 10 ou 11 à 20), 2 à 5 séries pour les 1 à 10, 2 séries pour les 11 à 20. Cartes Wagon pour la variante.

But du jeu : Trouver toutes les cartes ayant la même valeur.

Principe du jeu : Les joueurs sélectionnent d'abord les cartes Chiffre et les rangent sur plusieurs lignes. Puis ils prennent les cartes Série correspondantes, comptent les objets, et placent les cartes sous la carte Chiffre qui correspond.

À la fin, ils vérifient auprès d'un adulte s'ils ont gagné.

Variante pour les nombres de 1 à 10 : on pourra utiliser les cartes Wagon au lieu des cartes Chiffre, en choisissant si on voit ou non le nombre sur les wagons.

1

Les Familles

À partir de 4 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : Les cartes Série 10 adaptées aux 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 6 cartes si on prend les valeurs pour 10, ou 10 cartes si on prend les familles de symboles). 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 au joueur suivant de jouer. Quand un joueur termine une famille, il la pose sur la table et rejoue. S'il n'a plus de cartes, il pioche. Le gagnant est celui qui gagne le plus de familles..

Mistry

À partir de 4 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : 4 paires de cartes par joueur et la carte Souris.

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

Principe du jeu : Un des joueurs mélange les cartes choisies puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes nombres, s'il le peut. Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes nombres, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Souris ou de ne pas la garder

2

en main, la carte Souris ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Souris), qui est le perdant de cette manche.

La Bataille

À partir de 4 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 10 à 20 minutes

Cartes utilisées : Les 60 cartes Série 10 ou les 30 cartes Série 20, 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 en donne un à chaque joueur. Puis, les joueurs retournent une carte en même temps. Celui ayant le plus grand nombre ramasse les cartes des autres 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 en découvrent une troisième. 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 celui qui remporte toutes les cartes ou qui a le plus gros paquet en un temps imparti (20 minutes par exemple).

MémoCats

À partir de 4 ans – De 1 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : 4 à 10 paires de cartes (2 séries avec les cartes ayant la même valeur).

But du jeu : Trouver le maximum de paires de cartes.

Principe du jeu : Mélanger les paires de 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.

3

Les Défis

À partir de 5 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : Cartes Série 10 ou 20, cartes Wagon possibles. On ne posera que les nombres que les joueurs connaissent.

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

Principe du jeu : On pose les différentes cartes Chiffre au centre de la table (ou les cartes Wagon, le nombre étant visible), puis on répartit de manière égale les cartes Série 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 la pile et retourne la carte. Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le nombre qui leur semble être la solution.

Attention : on ne tape qu'une seule fois par nombre !

Le joueur qui a tapé le plus vite sur le bon nombre reçoit la carte Série, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Série est mise de côté. Quand toutes les cartes Série 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 Série.

IdentiCats

À partir de 5 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : cartes Série 10 ou 20 et 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 carte 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 (même nombre), 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 nombres sont différents, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle 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 un nombre commun, il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte Action), il commet un péché de gourmandise. Il reçoit alors les cartes découvertes de tous les joueurs 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. 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).

Remarque : pour jouer avec de jeunes enfants, on jouera d'abord sans les cartes Action, pour qu'ils aient le temps de comprendre le principe du jeu.

Les 6 cartes Action



Souris : Elle est placée au centre de la table. Les joueurs tapent dessus quand ils ont des nombres communs ou pour certaines cartes Action. Celui qui tape le premier gagne. En cas d'égalité, celui qui touche la tête gagne.



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



Demi-tour : 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.



Sumo : Il y a un duel entre le plus petit nombre et le plus grand. 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).



Piège : 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.



Cadeau : Le joueur qui la pose donne une carte à chacun des autres joueurs, qui la mettent sous leur paquet.

L'attaque du train – jeu coopératif

À partir de 5 ans – De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Série 10, carte Locomotive, cartes Wagon, carte Bandit.

But du jeu : mettre les cartes Série dans les bons wagons pour que le bandit ne rattrape pas la locomotive.

Principe du jeu : Le train est formé de la locomotive (tout à gauche) et des 10 wagons (qu'on pourra ranger dans l'ordre croissant pour plus de facilité, et avec les nombres visibles). Le bandit est posé au-dessous du dernier wagon, roulant vers la gauche. Les cartes Série sont mélangées et posées en une pile, face cachée.

Les joueurs prennent une carte Série à tour de rôle et doivent la poser au-dessus du bon wagon. Un des joueurs (maître du jeu pour cette partie) vérifie que le compte est bon. En cas d'erreur, le bandit avance d'un wagon.

Si le bandit parvient au niveau de la locomotive avant la fin du jeu (30 cartes Série posées, qu'on pourra augmenter pour un niveau supérieur), les joueurs perdent. Sinon, tous les joueurs gagnent.

Découvrez la vidéo du jeu sur www.catsfamily.eu !