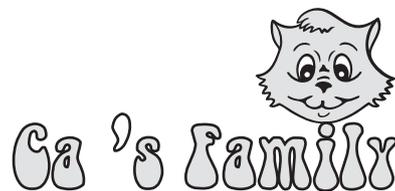


La règle principale de Multipli Cat's

www.catsfamily.eu



A partir de 8 ans. De 3 à 6 joueurs. Variante pour 2 joueurs.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

Présentation : 100 cartes Multiplication, 42 cartes Produit, 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 : 4×3 , 6×2 , 3×4 ou 12), 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 produits sont différents**, 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 un produit 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 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 un produit commun. 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 3 styles de cartes : les cartes Multiplication, les cartes Produit et les cartes Action.

Les cartes Multiplication : 100 cartes

Il faut effectuer la multiplication et trouver le produit (résultat de la multiplication) pour pouvoir comparer sa carte avec les produits des autres joueurs. Ex : 8×4 .

8 x

Les cartes **Produit** : 42 cartes

Au centre de la carte est inscrit un nombre, le produit, auquel correspondent de 1 à 4 multiplications (écrites en diagonale).

Exemple : $24 = 3 \times 8 = 4 \times 6 = 6 \times 4 = 8 \times 3$.

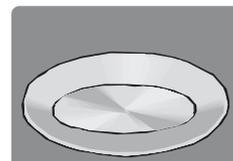
Les cartes **Action** : 19 cartes

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 produits communs 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 le plus petit produit 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).

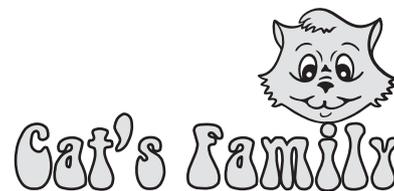
- **la carte «Piège»** : avec le piège à souris. Tous les joueurs tapent vite sur la Souris. Si le joueur qui tape le premier est celui qui a posé la carte, il ne lui arrive rien. Sinon, les autres lui donnent la première carte de leur paquet et il les met sous son paquet.

- **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

Les Défis des multiplications



autre règle du jeu de cartes Multipli Cat's

De 3 à 6 joueurs. Variante pour 2 joueurs.

A partir de 8 ans.

Durée de la partie : 10 à 20 minutes, selon le nombre choisi de cartes «multiplication».

Cartes utilisées : les cartes «multiplication» et la moitié des cartes «produit».

But du jeu : gagner le maximum de cartes «multiplication» en tapant le plus vite possible sur le bon nombre posé sur la table.

Principe du jeu :

Pour 3 à 6 joueurs :

On pose les 21 cartes «produit» au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. On choisit les cartes «multiplication» qui correspondent puis on les répartit de manière égale 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 la multiplication. 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 multiplication !

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 «multiplication», qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte «multiplication» est mise de côté.

Quand toutes les cartes «multiplication» 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 «multiplication».

Remarques :

- On peut bien sûr en prendre moins si on souhaite une partie plus courte, ou prendre seulement les multiplications que l'on veut faire assimiler (les plus difficiles par exemple).
- S'il y a des joueurs malentendants ou sourds, ou tout simplement s'il le souhaite, le joueur peut montrer la carte au lieu de la lire, ou l'annoncer en langue des signes.

Pour 2 joueurs :

Au lieu de lire la carte «multiplication», le joueur la retourne rapidement, comme dans la règle principale de Multipli Cat's. Cela permet aux 2 joueurs de voir la carte en même temps.

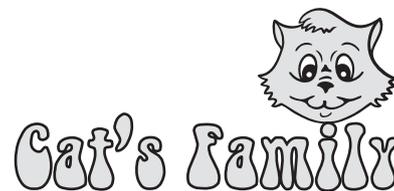
Variante jeu : Un pour tous

Le professeur peut ne distribuer que les cartes «produit» aux groupes de jeu (4 élèves par groupe). Il propose alors des multiplications et tous les élèves doivent taper sur le bon produit. Cela peut être très bien pour vérifier l'apprentissage de certaines tables. Le professeur peut aussi proposer des divisions, ou des calculs mélangeant multiplications et divisions.

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

La Bataille

Les Mémoires



autre règle du jeu de cartes Multipli Cat's

De 1 à 4 joueurs.

A partir de 7 ans (si tri des cartes).

Variante visuelle et auditive.

Durée de la partie : entre 5 et 15 minutes, selon le nombre de paires.

Cartes utilisées : les cartes «multiplication» et les cartes «produit».

Parmi celles-ci, choisir de 2 à 19 paires (1 carte «multiplication» et 1 carte «produit»).

Le nombre de paires dépendra du niveau de mémoire des élèves.

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

Principe du jeu :

Pour un joueur :

Le joueur mélange les cartes qu'il a choisies puis les pose face cachée sur la table. Ensuite il en retourne 2. Si les résultats sont identiques, le joueur laisse les cartes retournées et en retourne 2 autres. Sinon, il les remet face cachée et retourne 2 cartes. Le jeu s'arrête quand le joueur a découvert toutes les paires.

Pour plusieurs joueurs :

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les pose face cachée sur la table. Le joueur à sa gauche commence à jouer et retourne 2 cartes.

Si les résultats sont identiques, le joueur prend les cartes retournées et les met à côté de lui. Puis il retourne 2 autres cartes.

Si les résultats sont différents, il remet les cartes face cachée. C'est au joueur suivant de jouer. A son tour, il retourne 2 cartes...

Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Variante Jeu : memory version visuelle et auditive : se joue au minimum à 2 joueurs.

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les pose face cachée sur la table. Le joueur à sa gauche commence à jouer et retourne 2 cartes. Mais cette fois-ci il ne les regarde pas, il les montre aux autres joueurs, qui lui lisent ce qu'il y a sur les cartes.

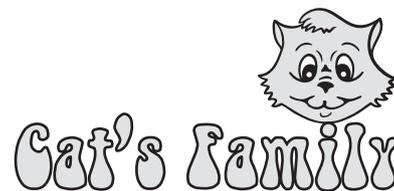
Si les résultats sont identiques, le joueur prend les cartes retournées et les met à côté de lui. Puis il retourne 2 autres cartes et il les montre aux autres joueurs, qui lui lisent ce qu'il y a sur les cartes...

Si les résultats sont différents, il remet les cartes face cachée. C'est au joueur suivant de jouer. A son tour, il retourne 2 cartes...

Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

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

Le Misty des multiplications



autre règle du jeu de cartes Multipli Cat's

De 2 à 6 joueurs.

A partir de 7 ans (si tri des cartes).

Durée de la partie : 10 minutes.

Cartes utilisées : les cartes «multiplication» et les cartes «produit» ainsi qu'une des cartes «Sans issue». Parmi les cartes «multiplication» et les cartes «produit», choisir 7 paires (pour 2 joueurs), 10 paires (pour 3 joueurs), 14 paires (pour 4 joueurs), les 19 paires (pour 5 joueurs) et 18 paires (pour 6 joueurs).

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

Principe du jeu :

Pour 2 joueurs :

Un des 2 joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Le distributeur a 8 cartes, l'autre 7 cartes. Une fois les cartes distribuées, l'autre joueur commence la partie.

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant le même nombre, s'il le peut. Ensuite, le distributeur pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin et pose des paires s'il en a.

La carte «Sans issue» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. A ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou que l'autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand un joueur a réussi à donner toutes ses cartes. L'autre joueur devient le «Misty des Multiplications».

Pour 3 à 6 joueurs :

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Une fois les cartes distribuées, le joueur ayant le moins de cartes en main commence la partie. (dans le cas d'égalité, le distributeur commence).

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant le même nombre, s'il le peut. Ensuite, le joueur à sa gauche joue et pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin puis pose des paires s'il en a. Et ainsi de suite...

La carte «Sans issue» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. A ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou que l'autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main. Ce joueur devient le «Misty des Multiplications».

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

La Course des multiplications

