

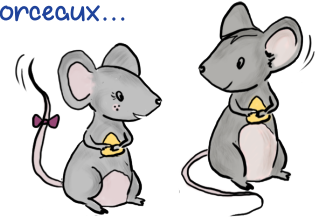
KARTATROU

+ 4
ANS

A partir de 2 joueurs



Mimi et Lili, deux petites souris se régalaient avec ces bons morceaux de gruyère ! Elles grignotent, se faufilent, se cachent... à travers les petits trous du fromage ! Que c'est rigolo ! Viens jouer avec elles à compter les petits trous et trouver les meilleurs morceaux... C'est parti pour la chasse aux trous !



But du jeu :

Le but du jeu est d'être le premier joueur à poser devant soi 3 tas de cartes de 10 points chacun, soit au total 30 points.

Contenu du jeu :

Le jeu comporte 59 cartes comme suit et la règle du jeu.

-8 cartes avec des trous sans calcul

1 trou = 1 point. Par exemple, la carte à 3 trous vaut 3 points...

-36 cartes avec des trous et un calcul (chiffres ou doigts)

On compte les points en prenant en compte le nombre de trous de la carte et en faisant le calcul sur la carte.

La comptabilisation des trous visibles et du petit calcul (addition ou soustraction) donne la valeur de la carte.



Par exemple, la carte avec « trois trous et le calcul plus deux » vaut 5 points (3+2).

Les cartes ont toutes de 1 à 4 trous par carte.

Les valeurs des cartes vont de 0 à 5 points.

-15 cartes spéciales : 3 verte, 3 rouge, 3 bleu, 3 violette et 3 orange à poser devant soi, devant un autre joueur ou à utiliser comme une autre carte en cours de jeu.



3 cartes bleu « Je devine » (?)

Je peux poser la carte « ? » devant un joueur de mon choix. Je choisis et montre une carte dans son jeu sans la regarder. Il me dit combien vaut la carte. Je devine alors et annonce le calcul qui est écrit sur sa carte (chiffres ou doigts, peu importe) par exemple « c'est écrit moins 2 ».

* Si je tombe sur une carte sans calculs, alors je dis : « il n'y a pas de calcul ».

* Si je tombe sur une carte spéciale, je choisis une autre carte dans son jeu.

* Si le joueur n'a que des cartes spéciales, il l'annonce, me montre son jeu,

prend une carte dans la pioche et me la fait deviner.

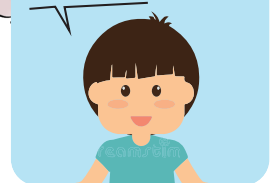
Vérification collective : si c'est juste, je gagne la carte (et il en pioche une autre).

Si c'est faux, il garde sa carte et j'en prends une dans la pioche.



ma carte vaut 1...

C'est écrit -2 !



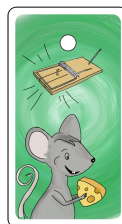
3 cartes rouge « Tu ne joues pas »

Je peux poser la carte rouge devant un joueur de mon choix en faisant un tas de cartes spéciales puis je prends une carte dans la pioche.

S'il a une carte verte qui l'annule (voir la description de la carte ci-après) il la pose dessus immédiatement et pioche une autre carte.

S'il n'a pas de carte verte, il ne joue pas le prochain tour.

Dès que son tour a été sauté, il peut retourner cette carte rouge, ceci signifiant que la carte n'est plus valide.



3 cartes verte « Si, je joue ! »

C'est une contre-carte. Je peux poser cette carte verte sur une carte rouge que quelqu'un m'a mis devant moi tout de suite, même si ce n'est pas mon tour de jouer. Je complète alors mon jeu.

Cette carte verte « Si, je joue ! » annule la carte rouge « Tu ne joues pas ».

3 cartes orange « JOKER »

Je peux utiliser cette carte pour faire des points comme une carte normale.

Je choisis alors la valeur que je lui attribue comme proposé sur la carte : les cartes ont pour valeur 1 ou 2, 1 ou 3 et 2 ou 3.

Le trou de la carte ne compte pas dans la comptabilisation des points.

La valeur de la carte est seulement un des 2 chiffres indiqués sur la carte, que je choisis.



3 cartes violette « Je pioche une carte dans ton jeu »

Je peux poser cette carte devant un autre joueur (mais pas sur une carte rouge visible qui est encore valide). Je pioche une carte dans son jeu, les trous des cartes étant bien visibles. Il complète alors son jeu.

PREPARATION:

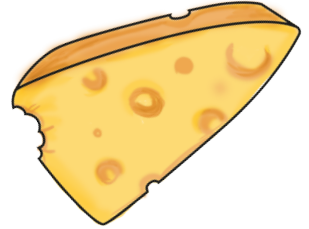
- Un joueur distribue 5 cartes à chacun.
 - Chacun des joueurs calcule et regroupe des cartes pour essayer de faire 10 points. Chacun pose le ou les petits tas de cartes qui font 10 devant soi, faces visibles.
 - Tous les joueurs vérifient ensemble s'il n'y a pas d'erreur.
 - Ensuite, les joueurs qui ont posé des cartes prennent le nombre de cartes nécessaire dans la pioche pour que chacun ait 5 cartes.
- Il faut toujours avoir 5 cartes dans les mains à la fin de son tour et au cours de la partie.**

C'EST PARTI POUR LA CHASSE AUX TROUS DE SOURIS DANS LE GRUYERE !

- Le joueur le plus jeune débute la partie.
- Lorsque c'est son tour, le joueur peut :
 - poser un tas de cartes qui fait 10 points puis complète son jeu pour en avoir 5.
 - ou poser une carte dans la pioche et en prendre une autre.
 - ou poser devant un autre joueur une carte spéciale que l'on utilise de suite.

Les cartes spéciales sont posées devant le joueur en faisant un autre tas à côté ou au-dessus des tas de 10. Chacun complète son jeu en prenant les cartes dans la pioche pour en avoir 5 à la fin du tour.

- A chaque fois qu'un joueur pose un tas de cartes qui fait 10, **vérification collective**. Si c'est juste, il complète son jeu en prenant les cartes nécessaires dans la pioche pour en avoir 5. S'il y a une erreur, il reprend ses cartes.



- Puis c'est au joueur suivant et ainsi de suite.
- Un joueur ne peut poser qu'une seule carte spéciale par tour.
- Un joueur ne peut faire qu'un seul tas de 10 par tour.
- Le joueur qui fait 30 points le premier a gagné.
- Le jeu continue avec les joueurs restants.

Il est possible de décider ensemble d'aller jusqu'à 40 en faisant 4 tas de 10 ou jusqu'à 50 (avec 5 tas de 10...)

VARIANTES DU JEU :

A plusieurs joueurs, « Les cartes jumelles » :

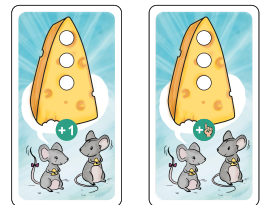
Les cartes sans calculs et les cartes spéciales ne sont pas utilisées dans ce jeu.

Etaler sur la table les cartes /chiffres faces visibles, la pioche étant composée des cartes /doigts, ou inversement.

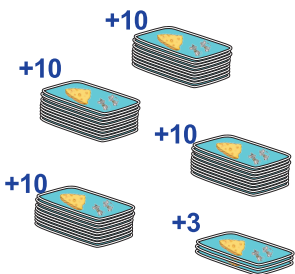
Un joueur retourne une carte de la pioche et la pose sur la table visible de tous. Il faut être le premier à prendre sa « jumelle »

Le joueur garde alors les 2 cartes. Et ainsi de suite avec toutes les cartes de la pioche.

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



Par exemple « la carte à 3 trous +le chiffre 1 » est la jumelle de « la carte à 3 trous + un doigt ».



A plusieurs, jeu de rapidité « Mes 10 et plus » :

Distribuer toutes les cartes à tous les joueurs face cachée.

Au top départ, tous les joueurs regardent leurs cartes et les posent le plus rapidement possible en calculant et en faisant le maximum de tas de 10 et/ou un dernier tas en annonçant les points de celui-ci en dessous de 10 s'il ne fait pas 10. Puis il annonce le total de ses points (par exemple il pose 4 tas de 10 et un tas de 3 : il dit « un dernier tas de 3 donc 43 en tout »). Si on a des cartes spéciales, on les pose au milieu de la table.

Celui qui pose toutes ses cartes en premier et qui annonce sans erreur le nombre de points total de ses cartes a gagné. Vérification ensemble : si un joueur a fait une erreur de calcul, il a perdu.

A deux, jeu de rapidité « De 0 à 5 » :

Les cartes spéciales ne sont pas utilisées pour ce jeu.

Distribuer les cartes/chiffres à un joueur et les cartes/doigts à l'autre joueur.

Chaque joueur pose devant lui les cartes sans calcul dans l'ordre 1,2,3,4 de gauche à droite.

Au top départ, les deux joueurs posent le plus rapidement possible les kartatrous sous la bonne carte sans calcul qui correspond au même nombre de points.

Les cartes qui font 0 sont placées à gauche de la carte à 1 point et celles qui font 5 à droite de la carte à 4 points.

Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes en premier.

Vérification ensemble des calculs : s'il y a une erreur, le joueur a perdu et c'est l'autre qui a gagné. Puis on échange de sortes de cartes : celui qui avait joué avec les cartes/chiffres joue cette fois avec les cartes/doigts et inversement.