



# Jeux de cartes : Catch it !



**Voici une série de fiches présentant des jeux de société inédits à découvrir et à réaliser facilement avec un groupe d'enfants. Le premier proposé, *Catch it*, est un jeu de cartes rythmé mêlant vitesse et mémorisation, qui reprend en partie le principe du célèbre jeu de Memory.**

• Ces cartes peuvent aussi être créées par les participants. Dans ce cas, la décoration des cartes peut se faire de nombreuses façons : feutres, peinture, gommettes, image collée sur la carte. Veillez à indiquer au verso des cartes « *Mémoire* » ou « *Action* ».

- **Nombre de joueurs :** de 2 à 10.
- **Durée :** moins de 30 minutes.

## But du jeu

- Être le plus rapide à retrouver la carte demandée.
- Le premier joueur qui gagne quatre cartes remporte la manche.
- Le jeu se déroule en trois manches au terme desquelles la personne comptabilisant le plus de cartes gagnées au total devient le nouveau champion de *Catch it* !

## Construction du jeu

- *Catch it* ! est uniquement composé de cartes. Vous trouverez les modèles à imprimer à partir de la page 4 de cette fiche.
- Quel que soit le nombre de joueurs, il faut avant tout imprimer en deux exemplaires chaque carte « *Mémoire* » et en un exemplaire les deux cartes « *Pile* », soit 20 cartes au total. Ces cartes seront celles qui seront posées sur le plan de jeu. Il faut ensuite préparer en plus : 5 exemplaires de chaque carte « *Mémoire* » (soit 45 cartes au total), 3 exemplaires des cartes « *Joker* » (soit 6 cartes), 3 exemplaires de chaque carte thématiques (soit 9 cartes) et 12 cartes « *Catch it* ! ». Cela vous donne un total de 72 cartes « *Action* », de quoi faire jouer sans problème une dizaine de joueurs.
- Pour les reproduire, nous vous conseillons d'utiliser un papier à fort grammage (140 g/m<sup>2</sup>) puis de les plastifier.

## Mise en place du jeu

- Première étape : séparer les cartes « *Action* » des cartes « *Mémoire* ».
- Distribuer les cartes « *Action* » entre les différents participants en prenant soin qu'ils ne voient pas leurs cartes. En fonction du nombre de joueurs, il se peut que certains aient plus de cartes que d'autres, cela n'a pas d'incidence.
- Chaque joueur constitue alors devant lui une pile avec les cartes distribuées. Les cartes doivent demeurer face cachée.
- Placer les deux cartes « *Pile 1* » et « *Pile 2* » au centre de la table comme indiqué sur le schéma en haut de la page suivante.
- Puis mélanger les cartes « *Mémoire* ». Elles sont ensuite disposées aléatoirement face visible au centre de la table dans la configuration suivante : trois lignes de trois cartes de part et d'autres des cartes « *Pile 1* » et « *Pile 2* ».





## Déroulement du jeu

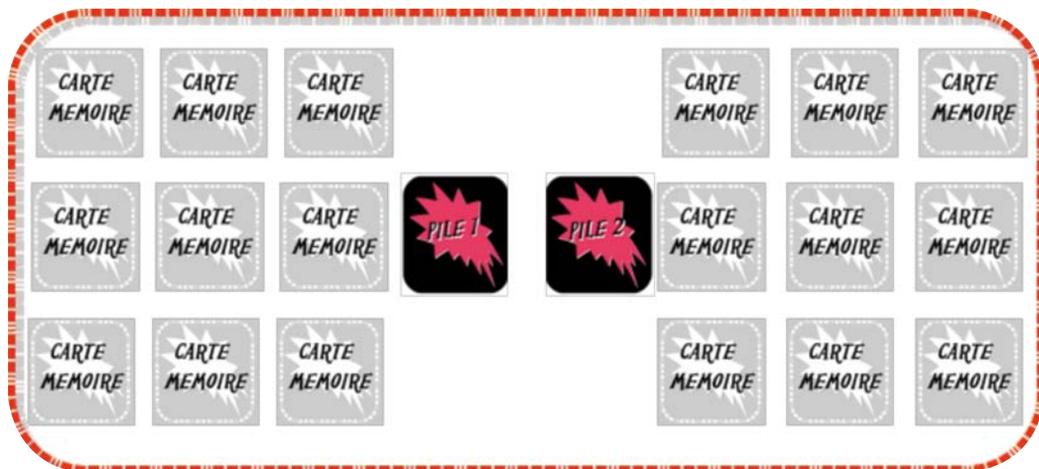
- Les joueurs disposent ensuite de deux minutes pour mémoriser au mieux l'emplacement des cartes « Mémoire ».
- Au terme des deux minutes, les cartes « Mémoire » sont retournées (comme sur le schéma ci-dessous). Les cartes « Pile » restent quant à elles face visible.
- Chaque joueur va ensuite tour à tour poser la première carte de sa pile face visible sur l'une des deux piles centrales en veillant à l'alternance. Ex. : Jérémy pose une carte sur la « Pile 1 » son voisin posera donc une carte sur la « Pile 2 », etc.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le jeu prend tout son intérêt lorsqu'un joueur pose sur l'une des deux piles centrales une

carte « Catch it ! ». Il faut alors être attentif à la carte présente sur l'autre pile car c'est une carte similaire à cette dernière que les joueurs doivent être le plus rapide à retrouver parmi les cartes « Mémoire ». Ex. : Tristan pose une carte « Catch it ! » sur la pile 1 ; sur l'autre pile se trouve une carte « serpent ». Il va donc falloir deviner où se trouve l'une des cartes « serpent » parmi les cartes « Mémoire » et être le premier à poser la paume de sa main dessus.

- Le joueur qui retrouve la bonne carte la remporte et la place près de lui, face visible.

## Règles à ne pas oublier

- Le premier joueur à gagner quatre cartes remporte la manche.
- Si plusieurs joueurs sont en concurrence pour la même carte c'est celui dont la main couvre le plus de surface de la carte qui la remporte.



- On ne peut prendre qu'une seule carte et plusieurs joueurs peuvent gagner en même temps puisqu'il y a deux exemplaires de chaque carte. Si l'on reprend l'exemple ci-dessus, il y a deux cartes avec un serpent parmi les cartes « Mémoire ».

- Lorsqu'on touche une carte, on ne peut pas poser sa main sur une autre juste après, le joueur est dans l'obligation de conserver la première. Chaque joueur ayant mis la main sur une carte, la retourne ensuite à la vue de tous.

- Dans le cas où le joueur n'a pas choisi la bonne carte, il la replace là où elle était (face cachée) et remet en jeu l'une de ses cartes gagnées comme pénalité (à condition qu'il possède encore une carte bien sûr). Il la place dans l'une des séries de cartes « Mémoire » n'étant plus au complet (qui ne comptent donc plus trois cartes) en ayant pris soin au préalable de la montrer à tous les joueurs.

### Autres combinaisons de cartes possibles

- Il faut impérativement qu'il y ait une carte « Catch it ! » sur l'une des piles centrales pour lancer le jeu de vitesse. De ce fait, les joueurs continuent de poser une carte tour à tour jusqu'à ce qu'une carte « Catch it ! » ou une carte « Joker » (présentée ci-dessous) apparaisse.

- Si deux cartes « Catch it ! » sont en même temps sur les piles centrales, il ne se passe rien. De plus lorsqu'une carte « Joker » est posée, on ne se préoccupe pas de la carte de l'autre pile centrale.



- Les cartes représentant des animaux sont réparties en trois thématiques : Maya, Afrique, Asie.

- Chaque thématique comprend trois animaux différents. Dans le cas de figure présenté ci-dessus, carte « Catch it ! » + une carte thématique sans animal présent dessus, vous pouvez rechercher parmi les cartes « Mémoire » l'une des trois cartes « Animal » de la catégorie qui a été tirée. Ex. : il y a une carte « Catch it ! » et la carte « Afrique » (celle au fond jaune) sur les piles centrales, cela signifie que les joueurs peuvent rechercher l'une des trois cartes (héron, singe, gecko) de cette catégorie dans les cartes « Mémoire ».

### Les cartes « joker »

- Dès qu'un joker est joué, le jeu reprend ensuite son cours normal, par le voisin de celui qui a posé la carte joker.



- Ce « Joker » permet au joueur qui le pose de regarder pendant cinq secondes l'identité des trois cartes de son choix parmi les cartes « Mémoire ».

- Cette carte « Joker » permet à tous les joueurs de visualiser pendant cinq secondes, quatre cartes « Mémoire » choisies par le joueur l'ayant posée. Elles sont dévoilées rapidement les unes après les autres en prenant soin de n'en montrer qu'une à la fois.



- Cette carte permet à celui qui la pose d'intervir les positions de deux cartes « Mémoire » (au choix) mais sans les dévoiler à l'ensemble des joueurs. ▶

### Des questions ?

Si vous avez des questions concernant ce jeu, n'hésitez pas à contacter l'auteur de cette fiche par courriel : [sportsdecouvertes69@yahoo.fr](mailto:sportsdecouvertes69@yahoo.fr)

Quetzal



Poisson



Hyène



Héron



Héron



Singe





**CARTE  
MEMOIRE**



**CARTE  
MEMOIRE**



**CARTE  
MEMOIRE**



**CARTE  
MEMOIRE**



**CARTE  
MEMOIRE**

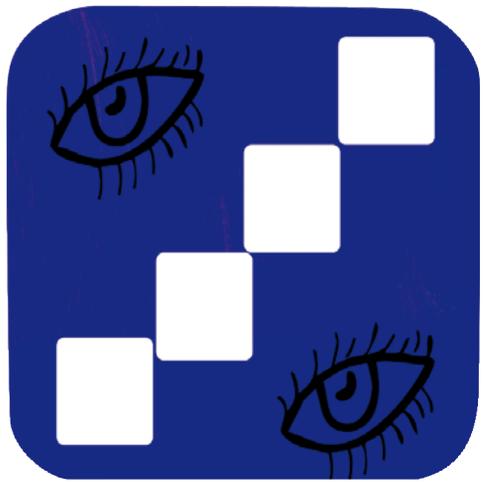
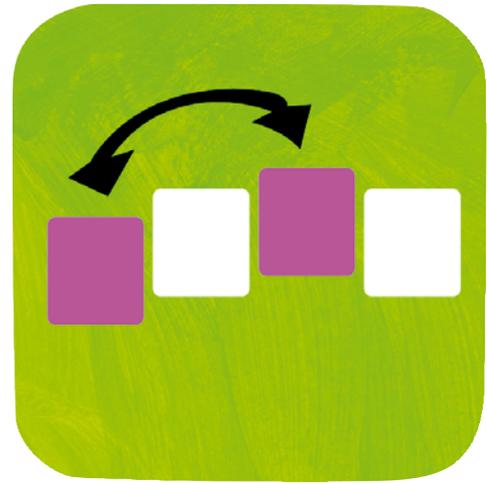


**CARTE  
MEMOIRE**











**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



Quetzal



Poisson



Hyène



Héron



Héron



Singe





**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



**CARTE  
ACTION !**



