

***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**



# Détective Mathéo

À partir de 8 ans.

De 2 à 4 joueurs par jeu.

**Durée d'une partie complète** : environ 10 minutes.

**Cartes utilisées** : les cartes Calculs et une carte Détective.

**But du jeu** : Gagner le maximum de cartes en trouvant la bonne paire calcul/résultat.

## **Principe du jeu** :

Prendre une famille de cartes, mélanger les cartes, puis en faire une pile en vérifiant que les faces contenant les calculs soient sur le dessus.

On s'arrangera pour que les cartes soient lisibles dans le bon sens pour tous.

On retourne la carte du dessus du paquet et on la pose à droite de la pile, pour avoir une carte côté «Calculs» et une carte côté «Résultats» visibles. Les joueurs cherchent alors l'unique paire calcul/résultat correcte entre ces deux cartes.

Le joueur qui trouve en premier la bonne paire donne à voix haute le résultat, puis le calcul associé. Il gagne alors la carte «Résultats».

On recommence en retournant à nouveau la carte du dessus du paquet.

Si la réponse donnée par un joueur est incorrecte, il ne peut plus proposer de réponse pour cette carte.

Si aucun joueur ne trouve la bonne réponse, la carte est mise de côté.

Une fois la dernière paire calcul/résultat trouvée, il reste une carte qui est écartée du décompte des points. Les joueurs comptent le nombre de cartes «Résultats» qu'ils ont en leur possession, le gagnant est celui qui en possède le plus, il gagne la carte Détective qu'il mpose à côté de lui et on recommence une partie pour remettre en jeu le détective..

## **Variantes - niveau de difficulté**

Facile : chercher les paires résultat/résultat.

Simple : mettre la pile de cartes avec les faces contenant les résultats sur le dessus.

Difficile : chercher les paires calcul/calcul (pour les additions ou pour les soustractions).

## **Variante pour 2 joueurs :**

Les 2 joueurs se placent côte à côte, afin de mieux voir les cartes.

Si la réponse donnée par un joueur est incorrecte, l'autre joueur gagne la carte «Résultats».

## **Duel pour 2 joueurs**

Le premier joueur prend la carte côté «Calculs» et la tient devant lui. L'autre joueur voit les résultats.

Le premier joueur doit annoncer les 5 (ou 6) calculs et trouver les 5 (ou 6) résultats corrects pour gagner la carte. S'il réussit, il gagne la carte et on inverse les rôles. Sinon, la carte est mise de côté et on inverse les rôles.

Le premier joueur qui gagne 10 cartes gagne la partie.