



Détective Mathéo Quadrilatères

Mélanger les cartes, puis faire une pile en vérifiant que les faces blanches, contenant les dessins, soient toujours sur le dessus. On s'arrangera pour que les cartes soient lisibles dans le bon sens pour tous les joueurs.

On retourne la carte du dessus du paquet et on la pose à droite de la pile, pour avoir une carte côté "Dessins" et une carte côté "Noms" visibles.

Les joueurs cherchent alors l'unique paire dessin/nom correcte entre ces 2 cartes. Le joueur qui la trouve en premier donne à voix haute le nom, puis montre le dessin associé. Il gagne alors la carte "Noms".

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

Cette version de Détective Mathéo, les quadrilatères, vous est offerte par Cat's Family.

Découvrez la version additions, soustractions et multiplications sur notre site web:

www.catsfamily.net
contact@catsfamily.net

© Alain Brobecker
 Usage non commercial autorisé
 Illustration: Sakshi Mangal
 Edité par Cat's Family

D'autres jeux du même auteur peuvent être découverts sur:
abrobecker.free.fr

Rectangle

Carré

Quadrilatère
"quelconque"

Parallélogramme

Quadrilatère
"quelconque"

Losange

Quadrilatère
"quelconque"

Trapèze
isocèle

Cerf-volant

Cerf-volant

Parallélogramme

Carré

Carré

Losange

Trapèze
isocèle

Trapèze
isocèle

Rectangle

Parallélogramme



Détective Mathéo

Losange

Cerf-volant

Rectangle

Un joueur qui donne une réponse fausse ne peut plus proposer de réponse pour cette carte. Si aucun joueur ne trouve la bonne réponse, la carte est mise de côté.

En fin de partie il reste une carte qui est écartée du décompte des points.
Le joueur qui possède le plus de cartes "Noms" gagne la partie.

Duel pour 2 joueurs

Le premier joueur prend la carte côté "Dessins" et la tient devant lui. L'autre joueur voit les noms.
Le premier joueur doit trouver, dans l'ordre, les 3 noms associés aux figures qu'il voit 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 3 cartes gagne la partie.

Remarques:

On parle ici de quadrilatères non croisés;
Un rectangle est un rectangle non carré...