

# DÉTECTIVE LISA

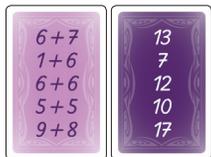
Auteurs : Alain Brobecker, François Petit  
Illustrateur : Ronnel Pascua

À partir de 5 ans. De 2 à 4 joueurs.

Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes, selon les règles.

Plusieurs règles sont possibles selon les séries de cartes utilisées (Les détectives, TriCats, MémoCats, Misty...)

## Présentation



20 cartes Duo  
Règles : *Détectives, Bataille*



13 cartes Additions 4  
13 cartes Sommes 4,  
nombres de 8 à 20

Règles : *MémoCats, Misty, Bataille, Détectives*



13 cartes Additions 4  
13 cartes Sommes 4,  
nombres de 2 à 14

Règles : *MémoCats, Misty, Bataille, Détectives*



7 cartes Additions 3, 7 cartes Sommes 3  
2 séries de 7 cartes Objets

Règles : *TriCats, Misty, MémoCats, Détectives*



3 cartes *Détective*



7 cartes *Nombre*

## Les détectives

**Cartes utilisées :** une série de cartes Additions/Sommes 4 et une carte *Détective*.

**But du jeu :** gagner le maximum de cartes.

**Principe :** on partage les cartes choisies entre les joueurs, qu'on pose en pile, *détective* visible. La carte *Détective* est posée au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence et retourne une carte qu'il pose près de la carte *Détective*. Le joueur à sa gauche fait de même. Tous les joueurs comparent alors les cartes :

- un seul point commun : on l'annonce par oral ;
- les cartes ont les mêmes valeurs : on tape sur la carte *Détective*.

Le joueur le plus rapide à faire la bonne action gagne la carte posée le tour précédent. Et le joueur suivant retourne une nouvelle carte...

**Remarque :** si un joueur se trompe (il tape ou parle par erreur), il ne peut gagner la carte.

Quand toutes les cartes ont été données, le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

### Variante avec les cartes Duo :

Les cartes Duo posées en pile au centre de la table, la face visible étant l'addition, on retourne la carte et on la compare avec la suivante. Le premier qui trouve le point commun entre les deux remporte la carte retournée. Lorsqu'il ne reste plus que deux cartes, le joueur le plus rapide à trouver

leur point commun remporte les deux. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

#### **Variante avec les cartes Nombre :**

On mélange les cartes Nombre et on les pose en pile. On retourne la première carte qu'on pose au centre de la table. Puis les joueurs retournent à tour de rôle une carte Défi. Si le nombre est présent, on tape sur le nombre. Le plus rapide gagne la carte...

#### **La bataille**

**Cartes utilisées :** soit les cartes Duo, soit une série de cartes Additions/Sommes 4, soit l'ensemble des cartes Additions/Sommes 3 et Objets.

**But du jeu :** gagner toutes les cartes mises en jeu.

**Principe :** Après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes entre les joueurs. Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte. Le joueur ayant le plus grand nombre ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le plus grand nombre lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs.

#### **Variantes :**

1. Même règle, mais cette fois-ci c'est celui qui a le plus petit nombre qui gagne la carte.

2. Pour les champions : on additionne les nombres de sa carte et on compare le résultat avec celui des autres joueurs.

#### **TriCats**

**Cartes utilisées :** les cartes Additions/Sommes 3 et les 2 séries de cartes Objets.

**But du jeu :** trouver les cartes avec 3 éléments ayant la même valeur.

**Principe :** les joueurs sélectionnent d'abord les cartes Somme et les rangent sur une ligne. Puis ils prennent les cartes Additions et Objets, font l'addition ou comptent les objets et les placent sous la carte Somme qui correspond.

À la fin, ils vérifient auprès d'un adulte s'ils ont gagné.

#### **MémoCats**

**Cartes utilisées :** 4 à 14 paires de cartes sélectionnées parmi les cartes Additions/Sommes 4 ou les cartes Additions/Sommes 3 et les cartes Objets.

**But du jeu :** trouver le maximum de paires de cartes.

**Principe :** mélanger les paires de cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les nombres sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes. Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes.

Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires.

#### **Misty**

**Cartes utilisées :** 4 paires de cartes (sélectionnées parmi les cartes Additions/Sommes 4, ou les cartes Additions/Sommes 3 et les cartes Objets ) par joueur et une carte Détective.

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

**Principe :** un des joueurs mélange les cartes choisies, puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes nombres, s'il le peut. Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes nombres, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Détective ou de ne pas la garder en main, la carte Détective ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Détective), qui est le perdant de cette manche.