Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

MEMOLDY®

© MÉMOLDY

2 à 6 joueurs

MÉMOLDY est un jeu d'entraînement à la mémoire plus particulièrement destiné aux retraités.

Vous vous plaignez et vous inquiétez souvent de trous de mémoire au quotidien. Retrouver la mémoire, c'est avoir de disponible à l'esprit toutes ces choses connues qui restent coincées sur le «bout de la langue».

Grâce à MEMOLDY, vous arriverez à **mieux vieillir avec votre mémoire.** MEMOLDY est un jeu à la fois sérieux et humoristique. Le hasard, la chance, l'humour se retrouvent mêlés aux stimulations mnésiques de tout ordre. Chaque type de mémoire est sollicité.

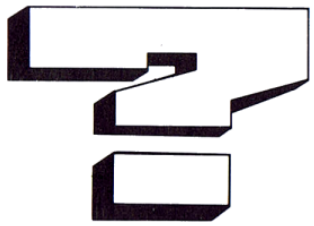
Les mémoires: Sensorielles (visuelle, auditive, olfactive, tactile et gustative), Récente, Ancienne, Immédiate, Logique, Culturelle et Quotidienne. Ce jeu est l'occasion de RÉVEILLER et d'ENRICHIR des capacités de mémoire souvent en sommeil avec l'âge.

BUT DU JEU

Devenir le champion «mémorable» d'une partie. Il s'agit de parvenir, avec brio, à la case ARRIVÉE du parcours en forme de point d'interrogation. Ce tracé de 48 cases est parsemé de questions, de gages et de trous de mémoire; une véritable partie de plaisir où la mémoire devient ludique.

MATÉRIEL

- **1** tableau de jeu. Les 48 cases d'un grand point d'interrogation
- **48** cases réparties en:
  - 7 cases «GAGE!» (bleu foncé)
  - 37 cases «QUESTION» (bleu clair)
  - 4 cases «TROU DE MÉMOIRE» (noires)
- **1** sablier (1 minute 30 secondes)
- **1** dé
- **6** pions mobiles personnalisés par la couleur
- **50** cartes «GAGE!» où il est parfois loufoque de jouer avec sa mémoire.
- **200** cartes «QUESTION» qui fourmillent de questions diverses stimulant chaque type de mémoire.



Au dos des cartes, une pastille de couleur indique les différentes sortes de mémoire à stimuler:

- Sensorielle ..... ROUGE
- Immédiate ..... VERT
- Récente ..... JAUNE
- Ancienne ..... VIOLET
- Culturelle ..... ORANGE
- Quotidienne ..... BLEU
- Logique ..... ROSE

Ces indications sont rappelées en bas à droite du tableau de jeu.

PRÉPARATION

- Dépliez le tableau de jeu.
- Disposez l'ensemble (ou partie) des cartes «QUESTION» sur les 2 encadrements prévus à cet effet et les cartes «GAGE!» sur l'autre encadrement.
- Mettez le sablier au centre du jeu.

LE JEU

Chacun dispose son pion sur la case «DÉPART». Le joueur qui tire le plus grand chiffre, commence.

Le parcours se déroule de droite à gauche du point d'interrogation en partant de la case DÉPART jusqu'à la case ARRIVÉE.

Celui qui joue lance le dé et avance d'autant de cases que le dé affiche de points, puis se conforme aux indications données par la case sur laquelle il tombe.

CASES «QUESTION»

Lorsque le joueur arrive sur une case bleu claire, on doit lui poser une question. Son adversaire de gauche tire alors une carte «QUESTION» et l'interroge sur le contenu de la carte. La pastille de couleur au dos de la carte indique au préalable le type de mémoire à travailler.

Les cartes «QUESTION» doivent être lues par l'adversaire, **très lentement** et, selon les capacités de chacun, **relues** une autre fois. Le joueur interrogé doit répondre dans le temps indiqué par le sablier, soit: 1 minute et 30 secondes. Si le joueur n'arrive pas à répondre avec justesse, il retourne à la case où il était précédemment (il faut qu'il s'en souvienne!).

Si la réponse est bonne, il reste à sa place. Une fois la question posée, la carte est remise sous le paquet.

CASES «GAGE!»

Lorsqu'un joueur arrive sur une case «GAGE!», son adversaire de gauche tire une carte «GAGE!» et lui demande alors d'effectuer le gage mémoire indiqué pendant la durée du sablier. Les obligations de ces exercices de mémoire sont plus humoristiques (mais toujours utiles!). Si le joueur n'arrive pas à effectuer son «GAGE!» mémoire, il retourne à la case où il était précédemment. Si le «GAGE!» est correctement effectué, le joueur reste à sa place. Une fois la question «GAGE!» posée, la carte est remise sous le paquet.

CASES «TROU DE MÉMOIRE»

Lorsqu'un joueur arrive sur une case «TROU DE MÉMOIRE», il y reste coincé et doit passer un tour.

CHANCE

Le lancé de dé est aussi un exercice de mémoire. Au bout du 2e «6» dans votre partie, vous avez le droit de passer une question, un gage ou d'éviter de rester coincé dans un trou de mémoire. Toutefois, si l'un de vos adversaires se souvient avant vous que vous avez tiré 2 «6», il l'annonce et bénéficie de votre CHANCE.

FIN DE PARTIE

La partie est terminée à la case ARRIVÉE (mais rien ne vous empêche de refaire un tour!). Pour être vainqueur, il faut se rendre sur la case ARRIVÉE avec un lancé de dé final juste ou supérieur.

Après plusieurs parties, il est possible de varier le contenu des questions en modifiant les listes de chiffres, de noms, de mots, etc. Ainsi cette méthode d'entraînement ludique pourra développer et enrichir votre mémoire à l'INFINI!

© 1993 - Editions ACBD - Marque et modèle déposés.