

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# The EXPLORERS

# memory<sup>®</sup>

THE BOARD GAME

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling

Illustrations : Anne Wertheim, Andreas Adamek · Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Rédaction : Annette Ulmer

Une violente tempête s'est abattue sur le légendaire pays de Mercuria, semant le désordre sur son passage : le poisson se retrouve dans les montagnes, le bouquetin dans les champs... À vous de retrouver les paires qui ont disparu et de les remettre dans leur environnement. Plus vous serez efficaces, plus vos arbres grandiront. À la fin de la partie, l'un d'entre vous sera nommé « Grand explorateur de Mercuria ».

## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 60 tuiles (30 paires)
- 4 arbres (cimes et racines)
- 35 troncs d'arbres de 4 tailles (5 de taille 4, 7 de 3, 10 de 2, 13 de 1)



## But du jeu

Le but du jeu consiste à retrouver le maximum de paires et à remettre ces tuiles sur les bonnes cases. Chaque tuile à sa place rapporte des parties de troncs d'arbres. Le joueur qui possèdera le plus grand arbre devant lui à la fin remportera la partie.



## Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées.

Installez le plateau au milieu de la table et mélangez les 60 tuiles.



Sur chaque case carrée du plateau, placez au hasard **1 tuile, face cachée**. Chaque joueur prend devant lui une cime et des racines composant son arbre de départ.

Triez les troncs selon leurs tailles et placez-les à proximité du plateau.



## Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur choisit une action parmi les deux disponibles :

**Soit:**

il retourne 2 tuiles pour reconstituer une paire ; (A)

**Soit:**

il remet de 1 à 4 tuiles déjà gagnées, face visible, sur le plateau de jeu pour gagner des troncs. (B)

***Remarque :** En début de partie, chacun doit d'abord gagner des paires. Dès qu'un joueur en a la possibilité, il peut remettre des tuiles. Plus un joueur remet de tuiles à la fois sur le plateau, plus c'est intéressant pour lui. Mais celui qui attend la meilleure opportunité trop longtemps risque d'offrir des points à l'un de ses adversaires qui sautera sur l'occasion. À vous de trouver le meilleur moment !*

### A • Retourner des tuiles

Le joueur retourne 2 tuiles l'une après l'autre pour reconstituer une paire.

- Si les deux tuiles représentent la **même image**, il peut les prendre devant lui, face cachée. **Le joueur peut alors rejouer immédiatement** : il a de nouveau le choix entre retourner des tuiles ou en remettre sur le plateau.
- Si les deux tuiles sont **différentes**, elles sont remises face cachée à leur place. Le tour du joueur est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

**Exemple :** Anna retourne deux tuiles et trouve une paire. Elle les prend devant elle.

C'est encore à elle de jouer. Elle choisit de retourner deux nouvelles tuiles. Elles sont malheureusement différentes. Elle les remet face cachée et son tour est terminé.

Si elle avait trouvé une nouvelle paire, elle aurait pu de nouveau choisir entre retourner deux tuiles ou en remettre sur le plateau...



### B • Remettre des tuiles sur le plateau

Le joueur qui choisit cette action peut remettre de 1 à 4 tuiles sur le plateau. En récompense, il gagne un tronc qui lui permet de faire pousser son arbre. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Les règles sont les suivantes :

- Un joueur peut remettre **1, 2, 3** ou **4** tuiles, **face visible**, sur des cases **libres** du plateau. Il ne peut jamais remettre plus de 4 tuiles.
- Chaque tuile doit être placée sur une **case Paysage de la couleur correspondante** : une tuile avec un fond jaune se place sur une case champ, une tuile avec un fond bleu sur un fleuve bleu...
- Les tuiles remises doivent obligatoirement être **adjacentes** : elles doivent se toucher par au moins un côté. La disposition n'a pas d'importance.



La tuile est placée sur une **case Paysage libre de la couleur correspondante**.

**Important :** Les **images** des tuiles remises n'ont aucune importance. Cela signifie qu'il n'est **pas** obligatoire de remettre les deux tuiles d'une paire en même temps sur le plateau.

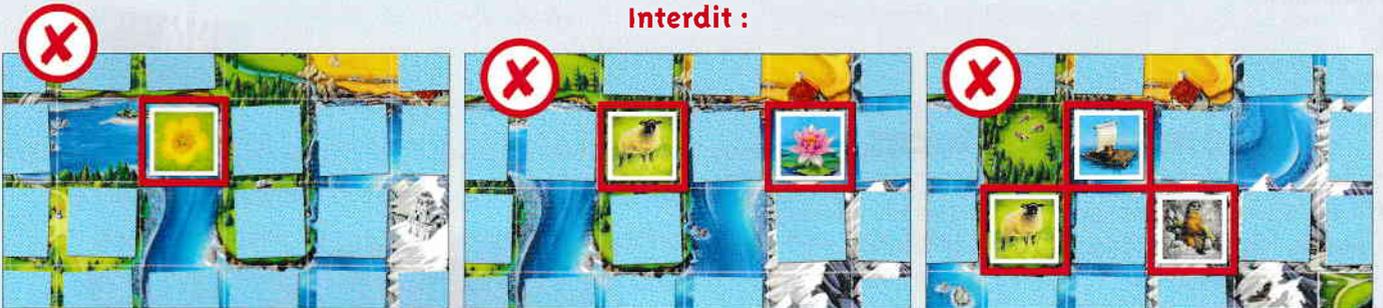
## Exemples de pose

### Permis :



1, 2, 3 ou 4 tuiles sont remises côte à côte, selon une disposition au choix, chacune sur une case Paysage libre de la couleur correspondante.

### Interdit :



Cette tuile doit être placée sur une *case Paysage de la bonne couleur*.

Les deux tuiles (ou plus) doivent toujours être *adjacentes*.

Les tuiles doivent toujours *se toucher par un côté*.

## Gagner un tronc

Le joueur qui remet 1 tuile gagne un tronc de taille 1, le **plus petit**.

Le joueur qui remet 2 tuiles gagne un tronc de taille 2, le **moyen**.

Le joueur qui remet 3 tuiles gagne un tronc de taille 3, le **grand**.

Le joueur qui remet 4 tuiles gagne un tronc de taille 4, le **plus grand**.



### Attention :

Le nombre de troncs est limité.  
Un joueur peut gagner un tronc tant qu'il en reste dans la réserve. Si une taille de tronc est épuisée, le joueur gagne un tronc de la taille inférieure.

### Exemple :

Bruno a trouvé une paire qu'il prend devant lui.  
Il peut de nouveau choisir entre : retourner ou remettre des tuiles.  
Il choisit la seconde option.  
Il remet 4 tuiles sur le plateau et gagne ainsi le plus grand tronc (4).

**Une fois qu'un joueur a remis des tuiles et gagné son tronc, son tour est terminé.**



## Variante

### (avec des enfants plus jeunes)

Dès que la dernière paire a été trouvée, la partie prend fin. Chacun a encore le droit de remettre **une dernière fois** de 1 à 4 tuiles sur le plateau selon les règles expliquées précédemment ; le joueur qui a gagné la dernière paire commence.

Les joueurs comparent ensuite leurs arbres : **le vainqueur est celui qui possède le plus grand arbre devant lui**. En cas d'égalité, celui d'entre eux à qui il reste le plus de tuiles l'emporte. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Dans cette variante, la partie ne s'arrête pas avec la dernière paire trouvée. À tour de rôle, chaque joueur peut remettre 1, 2, 3 ou 4 tuiles sur le plateau, selon les règles habituelles, et gagner le tronc correspondant. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que plus personne n'ait de tuile devant lui. Si un joueur a terminé avant les autres, son tour est sauté. La partie s'arrête lorsque toutes les cases du plateau sont de nouveau occupées. (S'il ne reste plus de tronc de taille 1, le joueur ne gagne malheureusement aucun tronc.)

## Conseils et astuces

- Il est intéressant de remettre 3 ou 4 tuiles à la fois sur le plateau : les grands troncs font pousser l'arbre particulièrement vite.
- Le nombre de troncs est limité et la fin de la partie survient parfois plus vite qu'on ne pense : il ne faut donc pas oublier de remettre des tuiles suffisamment tôt sur le plateau pour faire pousser son arbre !



© 2016  
Ravensburger Spieleverlag  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Jeux Ravensburger S.A.S.  
21 rue de Dornach  
F-68120 Pfaffstätt