

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



RAPPEL

Un jeu de mémoire

Nombre de joueurs: 2 - 4

Contenu :

- 4 présentoirs
- 4 jeux de cartes numérotées de 1 à 10

But du jeu :

Etre le premier à recomposer de mémoire la petite scène de l'adversaire.

Préparation du jeu

1. La première fois que vous jouez, détachez délicatement les figures précoupées. Chaque carte présente deux images différentes (une sur chaque face). Pour être complet, un jeu de cartes doit se composer de dix cartes numérotées de 1 à 10 ; les quatre jeux sont identiques.
2. Chaque joueur prend un présentoir et un jeu complet de 10 cartes.
3. Il y a douze fentes dans un présentoir (schéma 1) : vous y introduisez les cartes de votre choix pour composer une petite scène.

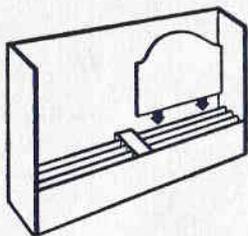


Schéma 1

Règles du jeu

I. Pour trois ou quatre joueurs

1. Les joueurs choisissent entre eux celui qui créera la petite scène que les autres auront à recomposer.
2. Le joueur désigné choisit six cartes sans les montrer. Les premières fois, ou lorsque vous jouez avec de très jeunes joueurs, vous pouvez décider de jouer avec quatre cartes seulement, au lieu de six, afin de réduire la difficulté.
3. Le joueur désigné place alors ses cartes dans le présentoir (avec la patte dans la fente) pour créer une petite

scène qui lui plaît. Il peut les disposer dans n'importe quel ordre, à gauche et/ou à droite du présentoir. Toutes les cartes doivent être visibles, au moins partiellement : vous ne pouvez donc placer une grande carte (par exemple, une maison) devant une petite (un animal) car celle-ci serait complètement cachée par la première.

4. Une fois la scène créée, le joueur la montre aux autres : il tourne son présentoir vers eux pendant dix à quinze secondes, le temps de répéter trois fois (sans se presser) :

“Attention, regardez,

Car il faudra vous rappeler de tous les détails.”

Il retourne ensuite rapidement le présentoir vers lui et donne le signal : “Partez”.

5. Dès que ce signal est donné, pas avant, les autres joueurs se dépêchent de recomposer la petite scène qui leur a été montrée en disposant leurs propres cartes dans leur présentoir.

6. Le premier qui a terminé crie “Stop” et tous les autres joueurs doivent aussitôt arrêter de jouer. La scène originale est alors remontrée : tous les joueurs comparent leur composition avec la scène originale.

7. Une carte est bonne si :

- a. la face montrée est la même que celle de la scène originale.
- b. elle est placée du bon côté du présentoir.
- c. elle est à la même place : la carte ne doit pas être dans la même fente que dans la scène originale mais dans le même ordre.

Par exemple : si la “Maison” était derrière “l’Ane” mais devant le “Ciel”, ces trois cartes doivent être placées dans le même ordre.

8. Les points

- a. Chaque joueur compte 1 point pour chaque bonne carte.
- b. Le joueur qui a crié “stop” marque 1 point de plus si toutes ses cartes sont bonnes. Si une carte (ou plus) est mauvaise, il compte quand même 1 point par bonne carte mais il décompte 2 points du total pour avoir arrêté le jeu.
- c. Le joueur qui a créé la scène originale marque 1 point par mauvaise carte utilisée par les autres joueurs. (Seules comptent les cartes placées dans le présentoir.)

- d. Si un joueur place plus de cartes que le nombre requis (6 ou 4), il ne marque aucun point à ce tour.

9. Au tour suivant, c'est le joueur assis à la gauche du joueur désigné au début du jeu qui crée la petite scène. La partie est terminée lorsque chaque joueur a créé une scène à son tour.

Le Gagnant

Le joueur qui a gagné le plus de points est le gagnant.

II. Pour deux joueurs

1. Les règles du jeu sont les mêmes sauf en ce qui concerne le temps imparti : le joueur qui essaie de recomposer la scène peut prendre tout le temps qu'il veut.
2. On compte les points de la même manière (voir I, 8 a, c et d) mais un joueur ne perd pas de points s'il a de mauvaises cartes ; par contre il gagne 1 point de plus si toutes ses cartes sont bonnes.

Le Gagnant

Celui qui a gagné le plus de points, après un nombre de tours fixé à l'avance, est déclaré gagnant.

M.B. France, B.P. 13 73370 Le Bourget-du-Lac, France

4318-LF 1278