



Schuifmemo

Memo coulissant



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Visit: www.jumbo.eu
Made in The Netherlands.

Game concept: Reinhard Mensen



Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

12345

Spelregels / Règles du jeu

Schuifmemo is een nieuw en spannend memospel. Het is niet zomaar een geheugenspel. Je moet er ook een beetje geluk bij hebben. Draai één van de speelkaarten om, gooi de dobbelsteen en probeer hetzelfde plaatje te zoeken door telkens één van de schuifkaarten te verplaatsen. Wie aan het einde van het spel de meeste plaatjes gevonden heeft is de winnaar!

Inhoud

- 16 Vierkante figuurkaarten
- 15 Schuifkaarten
- 1 Frame met de 16 ronde speelkaartjes
- 1 Dobbelsteen

Voordat je begint

1. Haal je alle onderdelen, met uitzondering van het interieur, uit de doos. Druk de figuur-, schuif- en speelkaartjes voorzichtig uit de kartonnen frames en leg deze op tafel. Zorg ervoor dat het vierkante kartonnen frame met de 16 ronde gaten bij het spel blijft. Gooi dit niet weg! De rest mag bij het papierafval.
2. Plaats de open doos inclusief het interieur in het midden van de tafel. Schud de 16 vierkante figuurkaarten en verdeel deze over de spelers. Leg om beurten één van de figuurkaartjes naast elkaar en met de beeldzijde naar boven in de doos.
3. Plaats vervolgens het vierkante frame met de ronde gaatjes op deze figuurkaartjes. Zorg ervoor dat de gladde zijde naar boven ligt.

4. Bedek nu één voor één de afbeeldingen met behulp van de 15 schuifkaarten. Zorg ervoor dat de schuifkaarten met het plaatje naar boven worden geplaatst. Eén van de plaatjes blijft onbedekt.

Zo speel je Schuifmemo

Schud de 16 ronde speelkaarten en leg ze op een stapeltje met de beeldzijde naar beneden op tafel. De jongste speler begint door één van de speelkaarten om te draaien. Leg deze speelkaart zo neer dat alle spelers de kaart goed kunnen zien. Gooi de dobbelsteen. Je mag nu zo vaak als de dobbelsteen aangeeft één van de schuifkaartjes verplaatsen. Het is niet toegestaan twee of meer schuifkaarten tegelijkertijd te verplaatsen.

Heb je een 3 gegooid, dan mag je dus maximaal 3 keer één kaartje verschuiven. Probeer binnen het aantal zetten dezelfde afbeelding te vinden als op de speelkaart staat. Als dit lukt mag je de speelkaart houden. Draai dan de volgende kaart om, gooi opnieuw met de dobbelsteen en probeer de afbeelding te vinden.

Lukt het je niet om binnen het aantal aangegeven zetten de afbeelding te vinden? Dan is je beurt voorbij en is de volgende speler links van je aan de beurt. Deze gooit nu met de dobbelsteen en probeert op zijn beurt de afbeelding te vinden.

Wie wint?

Wie aan het einde van het spel de meeste plaatjes gevonden heeft is de winnaar! Zijn er spelers met evenveel kaarten? Dan zijn deze spelers allemaal de winnaar.

Mémo coulissant n'est pas seulement un nouveau jeu de mémoire captivant, c'est également un jeu de chance. Retournez l'une des cartes illustrées, lancez le dé et essayez de retrouver la même image en déplaçant, à chaque fois, une des cartes coulissantes. Le joueur qui a trouvé le plus grand nombre d'images a gagné la partie !

Contenu

- 16 Cartes carrées illustrées
- 15 Cartes coulissantes
- 1 Structure avec les 16 cartes rondes
- 1 Dé

Avant de jouer

1. Enlevez toutes les pièces de la boîte à l'exception de la structure intérieure. Détachez prudemment les cartes et posez-les sur la table. Gardez la structure reprenant les 16 cartes rondes pour le jeu et jetez les autres cartons.
2. Placez la boîte de jeu et sa structure intérieure au milieu de la table. Mélangez les 16 cartes carrées et distribuez-les aux joueurs. Placez les maintenant, à tour de rôle, de face les unes à côté des autres dans la boîte.
3. Déposez ensuite la structure des cartes rondes sur les cartes placées dans la boîte en vérifiant que le côté lisse soit vers le haut.
4. Couvrez maintenant les illustrations une par une à l'aide des 15 cartes coulissantes en veillant à ce que

l'illustration soit de face. Une des cartes illustrée restera à découvert.

Comment jouer à Memo coulissant ?

Mélangez les 16 cartes rondes et placez-les en tas, sur la table, face cachée. Le joueur le plus jeune commence en retournant la première carte du tas et en la posant de manière à ce que tous puisse la voir. Il lance ensuite le dé et fait glisser une carte coulissante d'autant de fois qu'indiqué sur le dé. Il est interdit de faire glisser deux ou plusieurs cartes en même temps.

Si le dé indique un 3, vous pouvez faire glisser votre carte 3 fois maximum. Pendant ces 3 coups permis, essayez de retrouver l'illustration reprise sur la carte retournée en début de partie. Si vous y arrivez, vous gardez la carte ronde, vous retournez une nouvelle carte, vous relancez le dé et essayez de trouver la nouvelle image.

Si vous ne trouvez pas l'illustration pendant le nombre de coups permis, vous passez votre tour. C'est ensuite au joueur situé à votre gauche de lancer le dé et à son tour d'essayer de trouver l'illustration de la carte retournée.

Qui gagne ?

Le joueur qui a retrouvé le plus d'images a gagné la partie. Si des joueurs sont ex aequo, ils ont tous gagné.