

Éditions Nord-Sud

Marcus Pfister

Jeu de mémoire Arc-en-ciel

RÈGLE DU JEU

Nombre de participants: de 2 à 8 À partir de 3 ans et demi

Contenu de la boîte: 72 cartes (soit 30 paires de cartes jumelles, plus 12 cartes identiques du poisson Arc-en-ciel)

Remarque:

Les enfants sont généralement bien plus doués pour ce type de jeu que les adultes ne le pensent. Si vous souhaitez toutefois simplifier ce jeu, il vous suffira d'en retirer un certain nombre de paires de cartes (voir également la troisième variante proposée ci-dessous).

But du jeu:

Chaque joueur essaie de réunir le plus grand nombre possible de paires de cartes. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, en aura le plus.

Préparation du jeu:

Sélectionnez le nombre de cartes selon la variante choisie. Le jeu traditionnel se joue avec les 30 paires de cartes jumelles et une paire de cartes Arc-en-ciel (10 cartes Arc-en-ciel sont donc à retirer du paquet). Mélangez bien les cartes avec lesquelles vous allez jouer et disposez-les sur la table, soit en vrac, soit en lignes et colonnes bien ordonnées (ceci rend la mémorisation de l'emplacement plus aisée pour les plus petits). L'image doit être cachée et il faut éviter que les cartes ne se chevauchent.

Déroulement du jeu:

Le groupe désigne le joueur qui commence (le plus jeune, par exemple).

Continuez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur désigné retourne une carte, puis une seconde.

Si les images sont identiques, il les conserve et continue à jouer, jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes aux images différentes.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Important : si un joueur retourne deux cartes aux motifs différents, il doit les laisser ainsi quelques instants afin que tous les joueurs puissent bien mémoriser ces images et leur emplacement. Elles sont ensuite remises à l'envers sans qu'on les change de place.

Fin du jeu:

Le jeu est terminé lorsque la dernière paire a été retournée.

Chaque joueur compte alors les paires qu'il a pu réunir. Le gagnant est celui qui en a le plus grand nombre.

Chaque joueur peut bien sûr aussi empiler simplement ses cartes les unes sur les autres, le gagnant étant celui qui a la pile la plus haute.

Première variante:

Prenez cette fois l'ensemble des cartes du jeu (soit 72 en tout). Le jeu se déroule ensuite de la même façon que précédemment.

Deuxième variante:

Elle se joue de même avec 72 cartes.

Si l'une des deux cartes retournées est une carte Arc-en-ciel, le joueur a le droit de retourner une troisième carte.

Si le joueur obtient ainsi deux cartes identiques (que ce soit une paire normale ou une paire de cartes Arc-en-ciel), il les prend et en retourne une autre, pour tenter de former une nouvelle paire avec la carte restante.

Troisième variante:

Vous pouvez simplifier le jeu en jouant selon la deuxième variante, mais en retirant du paquet de cartes un certain nombre de paires, tout en y laissant les 12 cartes Arc-en-ciel.

Quatrième variante:

Toujours en conservant dans le jeu les douze cartes Arc-en-ciel, on joue comme dans la deuxième variante, mais sans pouvoir retirer aucune carte Arc-en-ciel du jeu, même si une paire est découverte. Dans ce cas, les cartes Arc-en-ciel sont toujours retournées face vers la table avant que le joueur suivant ne prenne son tour et restent donc sur la table en fin de partie.

Cinquième variante:

Elle se joue avec 36 cartes: les 12 cartes Arc-en-ciel et 12 paires de cartes. Les 36 cartes sont disposées face cachée, et cette fois, chaque joueur retourne 3 cartes.

Celui qui trouve une paire de cartes assorties ne peut la prendre que s'il a également découvert une carte Arc-en-ciel.

Les cartes Arc-en-ciel ne peuvent cependant pas être retirées du jeu pour former des paires. Elles doivent être replacées, face cachée, et restent sur la table en fin de partie.