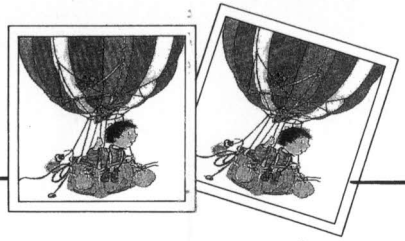


original memory®



Un jeu de mémoire passionnant pour 2 à 10 joueurs à partir de 6 ans.

Jeu Ravensburger® n° 01 035 6

F

Contenu: 104 cartes-image (52 paires d'images)

1 bande imprimée avec les lettres de A à K

1 bande imprimée avec les chiffres de 1 à 10.

1 fascicule avec deux règles de jeu.

Le jeu Ravensburger® : Original Memory® a de fervents partisans partout dans le monde. Il s'agit d'un véritable jeu pour la famille. L'enfant a réellement autant de chances de gagner que l'adulte, sinon plus!

Une bonne concentration et une très bonne mémoire sont les atouts indispensables pour s'imposer lors d'une partie de Memory®.

Les images ont été choisies, non seulement pour leur indéniable aspect esthétique mais également pour leurs combinaisons de formes, couleurs, contrastes, motifs... qui poussent la mémoire dans ses derniers retranchements.

Toutes les images sont extraites d'illustrations graphiques originales de Ravensburger (jeux, puzzles, livres, etc. . .)

Règle de base

But du jeu

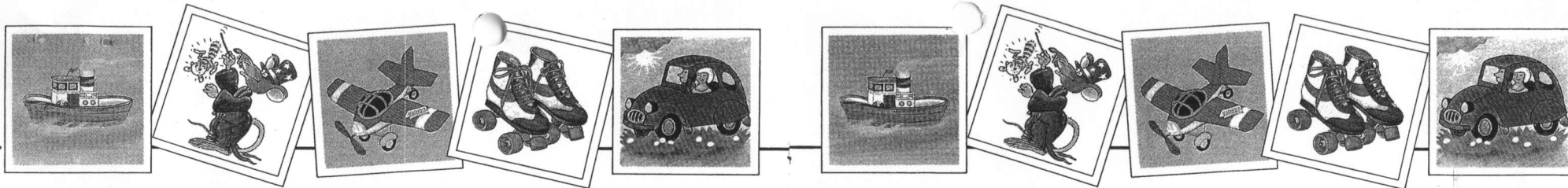
Le but est d'assembler un maximum de paires d'images représentant le même motif. Le vainqueur est celui qui en a trouvé le plus à la fin du jeu.

Préparation du jeu

Bien mélanger les cartes et les poser à l'envers (image cachée) sur la table. Il est préférable de former un carré ou un rectangle. Veiller à ce que le verso de chaque carte soit bien visible et que les cartes ne se touchent pas.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a le droit de retourner deux cartes, à tour de rôle. Il faut que tous les joueurs puissent voir les images représentées. Dans le cas où les deux cartes-image retournées ne forment pas une paire, on les retourne à nouveau face cachée à l'emplacement exact où elles se trouvaient et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes-image.



Très vite, après avoir découvert une première image, un joueur va essayer de se rappeler la position où il a déjà vu la carte correspondante. S'il réussit à la retrouver, il gagne les deux cartes.

Important : Un joueur a le droit de continuer à jouer aussi longtemps qu'il arrive à assembler des paires d'images. Quand il n'y parvient plus, c'est au tour du joueur suivant. En aucun cas, un joueur n'a le droit de retourner une troisième carte-image, même s'il se souvient après coup de l'emplacement d'une carte-image lui permettant d'assembler une paire.

Les cartes-image doivent rester retournées et toujours à la même place tant qu'elles ne forment pas de paires. C'est à cette seule condition que tous les joueurs sont en mesure de se rappeler de leurs positions.

Fin du jeu

Dès que toutes les paires d'images ont été assemblées intervient le décompte. Le joueur qui aura assemblé le plus de paires aura gagné.

Deuxième règle de jeu

But du jeu

Assembler un maximum de paires d'images représentant le même motif.

Préparation du jeu

On ne prend que 100 cartes, 50 paires d'images.

Les autres cartes sont mises de côté et ne servent pas au déroulement du jeu. Bien mélanger les cartes-image et les disposer en carré (10 x 10 cartes) images visibles. Placer la bande imprimée avec les lettres dans le sens vertical du côté gauche de ce grand carré. Placer la bande imprimée avec les chiffres dans le sens horizontal sous le grand carré. On a ainsi la possibilité de définir exactement la position de chaque carte-image grâce à la combinaison d'un chiffre et d'une lettre.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et annonce, par exemple: B 5 (5ème carte de la rangée B). Les autres joueurs (uniquement les autres) essaient de trouver le plus rapidement possible la carte-image correspondante. Celui qui l'aperçoit

en premier indique la position où elle se trouve à haute voix, par exemple F 5. Si sa réponse est exacte, il gagne un point.

Important: Les cartes-image ne doivent pas être retirées du jeu. Puis, c'est au joueur placé à gauche d'annoncer une position et ainsi de suite...

Fin du jeu

Il y a plusieurs possibilités :

- Soit on arrête le jeu après un temps déterminé ou un nombre de tours de table bien précis. Dans ces cas, c'est le joueur qui totalise le plus de points qui gagne la partie.
- Soit on arrête le jeu dès qu'un joueur aura atteint un nombre de points défini au départ. Par exemple : 10

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

En outre, les éditions suivantes de Memory® sont actuellement livrables:

Walt Disney Memory®	00 079 1
Premier Memory®	00 242 9
Junior Memory®	00 165 1
Memory® bébés animaux	00 460 7
Petit Memory®	00 382 2
Memory® alphabet	00 914 5
Memory® nature	01 099 8
Memory® France	01 052 3