

GEOMEMORIX



Dès 8 ans



De 2 à 4 joueurs

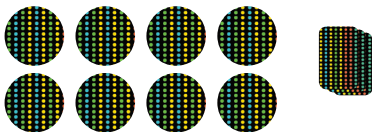


Contenu : 8 cartes rondes, 42 cartes rectangulaires



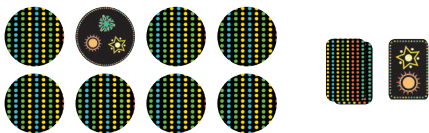
But du jeu : Gagner le plus de cartes.

Préparation du jeu : Etaler les 8 cartes rondes au centre des joueurs, en 2 lignes, faces cachées. Les autres cartes sont placées en pile à côté, faces cachées.



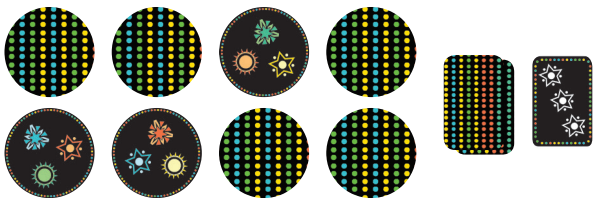
Règle du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il retourne la 1ère carte de la pile et la pose à côté.



- Si cette carte comporte 2 symboles colorés : le joueur doit alors retrouver parmi les cartes rondes au moins un de ces 2 symboles (même forme, même couleur) et pour cela il retourne 1 carte ronde.

Si cette carte comporte 1, 2 ou 3 symboles blancs: le joueur doit alors retrouver parmi les cartes rondes 1, 2 ou 3 symboles de la même forme (peu importe la couleur) et pour cela il retourne 1, 2 ou 3 cartes rondes.



Dans cet exemple, le joueur a retourné 3 cartes rondes pour retrouver les 3 symboles « étoile ».

Si le joueur retourne la ou les bonne(s) carte(s), il gagne la carte rectangulaire et rejoue.

Sinon il laisse la carte au pot et la main passe au joueur suivant. La ou les carte(s) ronde(s) est/sont à nouveau retournée(s) face(s) cachée(s) à la même place.

Le joueur suivant peut décider d'essayer de remporter la carte du pot (s'il y en a une) ou de retourner une nouvelle carte rectangulaire.

Les cartes rondes ne sont retournées que pour la vérification de la présence des symboles, et aussitôt remises faces cachées. Tous les joueurs profitent de chaque tour de jeu pour essayer de mémoriser les symboles des cartes rondes.

La partie s'arrête quand la pioche de cartes est épuisée. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de cartes remporte la partie.