

# 3D-memo



## RÈGLES DU JEU

### BUT DU JEU

Avoir le plus de maisons pour gagner !

### Montage :

1. Poussez hors de leur forme prédécoupée les 5 figurines Schtroumpf ainsi que les 36 cartes
2. Décollez de leur feuille les autocollants et placez-les sur les bases et les maisons (cf. ILLUSTRATION 1)
3. Placez chacune des 5 figurines Schtroumpf sur la base correspondant à sa couleur (cf. ILLUSTRATION 2)

### Mise en place :

Placez les 5 Schtroumpfs au centre du cercle formé par les joueurs et recouvrez chacun d'une maison. Mélangez ensuite les maisons de manière à ce que personne ne sache quel Schtroumpf se trouve sous quelle maison. Enfin, mélangez les cartes avant de les placer empilées, face cachée, au centre.

### POUR JOUER

Le joueur le plus jeune commence et le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, retournez la carte du dessus de la pile.

### Si la carte montre l'image...

#### D'un Schtroumpf



Choisissez une maison et soulevez-la pour que tout le monde puisse voir le Schtroumpf caché en dessous. Remplacez ensuite la maison au-dessus du Schtroumpf. **Vous pouvez choisir la maison de VOTRE CHOIX, qu'elle soit au centre ou qu'elle soit en face d'un des joueurs.** Si le Schtroumpf révélé correspond à l'image sur la carte, placez la maison en face de vous. Si elle ne correspond pas, alors la maison reste à la place qu'elle occupe actuellement.

#### D'une Maison



Choisissez une des maisons au centre et placez-la en face de vous. **Personne ne doit regarder le Schtroumpf caché en dessous.** S'il n'y a pas de maison au centre, rien ne se passe.

#### De Gargamel



Remplacez au centre une des maisons en face de vous. **Personne ne doit regarder le Schtroumpf placé en dessous.** Si vous n'avez pas de maison en face de vous, rien ne se passe.

# SCHTROUMPF®



Après cela, votre tour est terminé. Défaussez votre carte à côté de la pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

### Exception...

Si la carte que vous retournez montre un Schtroumpf que vous pensez avoir sous une maison en face de vous, vous pouvez soulever cette maison. Si, du premier coup, vous révélez le Schtroumpf correspondant, vous pouvez alors retourner une nouvelle carte et jouer un nouveau tour. Si vous ne révélez pas le bon Schtroumpf, alors votre tour est terminé.

## POUR GAGNER

Le jeu se termine lorsque l'ensemble des 36 cartes a été défaussé. Le joueur avec le plus de maisons en face de lui gagne la partie ! Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de maisons, alors ils doivent retourner leurs maisons et regarder le chiffre secret qui est caché au fond de chacune d'elles. Le joueur qui a la maison avec le chiffre le plus élevé gagne la partie !

### Rappel :

Une fois la partie commencée, les maisons en face de vous et les maisons du centre ne doivent jamais être mélangées, afin que chaque joueur puisse se rappeler où se cachent les différents Schtroumpfs. C'est tout le but d'une partie de mémo !

### Astuce :

Si tu enlèves les cartes Gargamel et les cartes maison du jeu, tu peux jouer une partie de mémo classique avec les cartes restantes !

### Contenu :

5 maisons, 5 figurines Schtroumpf, 5 bases pour fixer les figurines, 2 feuilles d'autocollants, 36 cartes et 1 livret des règles

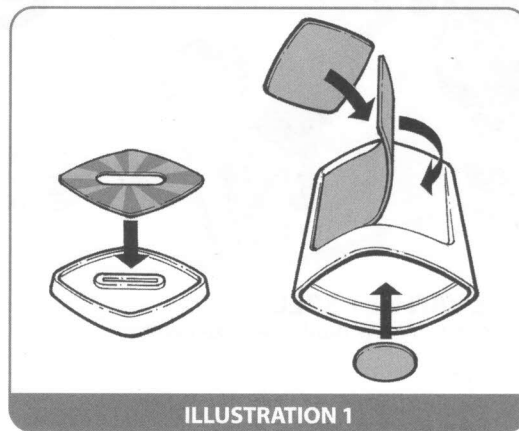


ILLUSTRATION 1

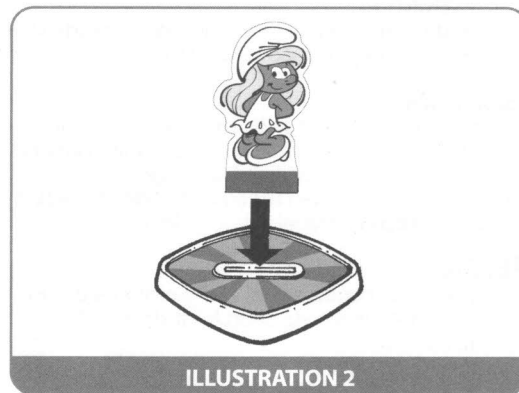
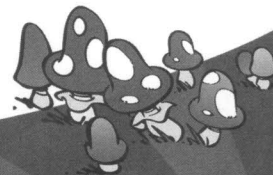


ILLUSTRATION 2



**ATTENTION :**  
RISQUES D'ÉTOUFFEMENTS - Présence de petits éléments.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Product design © 2008 Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, Pays-Bas.  
Tous droits réservés. [www.ude.com](http://www.ude.com)

© *Paper* - 2008 - Licensed through *i.M.P.S.* (Brussels) - [www.schtroumpf.com](http://www.schtroumpf.com)

Pour plus d'informations concernant 3D Memo Game, contactez Upper Deck Europe BV à [questions@upperdeck.com](mailto:questions@upperdeck.com) ou rendez-vous sur [www.ude.com](http://www.ude.com)  
Game concept © Dr. Reiner Knizia.