



# Super Mini Mémoprintanier

Deux jeux de mémoire pour le printemps !

**Joueurs :** 2 - 4  
**Age :** 4 - 99 ans  
**Durée de la partie :** env. 10 min

**Auteurs :** Heinz Meister und Wolfgang Dirscherl  
**Illustration :** Barbara Stachuletz

## Contenu du jeu

1 dé  
9 feuilles de trèfle  
9 cartes rondes des amis du jardin  
1 règle du jeu



## Idée

Hourra, c'est le printemps, se réjouit le matou Mistignis ! Tout est vert, les arbres sont en fleurs, les papillons virevoltent et les escargots se promènent joyeusement dans le jardin. Dans deux jeux amusants, vous devrez bien repérer où sont cachés les petits amis du jardin pour pouvoir récupérer le plus possible de feuilles de trèfle.

## Trois amis du jardin à la queue-leu-leu

Celui qui retournera l'un après l'autre les trois amis recherchés récupère une feuille de trèfle. Le premier qui aura trois feuilles de trèfle gagne la partie.

## Préparatifs

Mélangez les cartes et posez-les faces cachées au milieu de la table. Préparez le dé et les feuilles de trèfle.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui sait le mieux arroser les fleurs ? Tu commences en lançant le dé.

Le dé t'indique les trois amis que tu dois chercher maintenant :

- Tu as obtenu une couleur ? Cherche l'escargot, la fleur et le papillon de cette couleur.
- Tu as obtenu l'escargot ou la fleur ou le papillon ? Cherche ces amis dans les trois couleurs (rose, jaune, bleu).

Retourne la première carte. L'ami ou la couleur indiqués par le dé se trouvent-ils dessus ?

- Oui ? Très bien ! Retourne tout de suite la carte suivante. Si tu y vois le bon ami ou la bonne couleur, tu as le droit de retourner une troisième carte. La troisième carte convient-elle ? Super ! Tu récupères une feuille de trèfle en récompense. Tu retournes ensuite toutes les cartes de nouveau.



- Non ? Dommage ! Dès que tu retournes une carte qui ne convient pas, ton tour se termine tout de suite. Regardez bien les cartes retournées pour les mémoriser avant qu'elles ne soient de nouveau cachées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois feuilles de trèfle. Il gagne la partie.

## Tous mes amis du jardin

Celui qui trouvera les neuf amis du jardin l'un après l'autre dans le bon ordre récupère une feuille de trèfle. Le joueur qui aura en premier trois feuilles de trèfle gagne la partie.

## Préparatifs

Mélangez les cartes et posez-les faces cachées au milieu de la table. Préparez les feuilles de trèfle. Le dé ne sera pas utilisé.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a la main verte ? Tu commences en retournant n'importe quelle carte.

### Quel ami du jardin vois-tu et de quelle couleur est-il ?

- Retourne une autre carte en essayant de trouver le même ami ou la même couleur.
  - Est-ce le cas ? Très bien ! Laisse les cartes de manière visible et retourne la carte suivante selon le même principe. Chaque nouvelle carte retournée doit soit avoir la même couleur soit indiquer le même ami que la carte précédente.
  - Ce n'est pas la même couleur ou le même ami ? Dommage ! Ton tour se termine tout de suite. Mémorise bien les couleurs et les amis du jardin et retournez les cartes de nouveau après que tous les joueurs les aient vues.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une carte quelconque.

### As-tu pu retourner les neuf amis du jardin l'un après l'autre ?

Super ! Tu récupères une feuille de trèfle en récompense. Mélange les cartes de nouveau et pose-les faces cachées. Un nouveau tour commence.



## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré deux feuilles de trèfle. Il gagne la partie.