

MEMO TROPICO

DJ08444

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Attenzione. Piccole parti. Atención. Peñas de pequeñas dimensiones. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Warning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små dele. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



MEMO TROPICO



Jeu de mémoire
A memory game
Crestabimemorial
Juego de memoria

5
ans jusqu'à
10 ans

5-10



F



Âges : 5-10 ans



Nombre de joueurs : 3-5



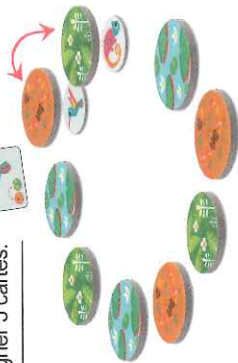
Contenu : 9 jetons animaux + 9 caches couleur + 54 cartes couleur + 54 cartes (27 cartes "animaux" + 27 cartes "actions").



But du jeu : être le premier joueur à gagner 5 cartes.



Préparation du jeu : les 9 jetons sont posés en rond au centre des joueurs. Les 9 caches sont posés derrière chacun des jetons. Chaque joueur mémorise l'ensemble cartes rondes / caches pendant 30 secondes, puis les caches recouvrent les cartes. Le paquet de cartes est mélangé et posé faces cachées près des joueurs.



Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune commence (joueur A). Il retourne la 1^{ère} carte de la pioche et suit les instructions :

Carte "animal" : le joueur tente de se souvenir sous quel cache se trouve cet animal puis il soulève un cache.

- Si la réponse est bonne, il gagne la carte et la pose devant lui. Il repose le cache sur le jeton et la main passe au joueur suivant.

- Si la réponse est mauvaise, le joueur A repose le cache et c'est au joueur B (suivant) de tenter de trouver le jeton animal en soulevant un cache. Si la réponse est toujours fautive, le joueur B repose le cache et c'est au joueur C de

poser un cache pour trouver la bonne réponse et ainsi de suite, jusqu'à faire un tour de table complet. Quand la réponse est trouvée ou quand le tour de jeu est terminé, le jeu reprend avec le joueur B qui retourne une nouvelle carte photo et joue.

Actions :



Carte "échanger d'emplacement" + animal : sans les soulever, de façon à ce que personne ne puisse voir les jetons positionnés au-dessous, le joueur déplace 2 caches (de couleurs identiques à celles indiquées sur la carte) en échangeant leur place. Puis il tente de se souvenir sous quel cache se trouve l'animal de la carte et soulève un cache. On suit alors la règle des cartes "animal".



Carte "soulever 1 cache" + animal : le joueur soulève le cache de la couleur indiquée par la carte, permettant à tous les joueurs de voir le jeton animal placé en dessous. Puis il tente de se souvenir sous quel cache se trouve l'animal présent sur la carte et soulève un cache. On suit alors la règle des cartes "animal".




Carte "échanger 2 caches" + animal : le joueur soulève les 2 caches de son choix correspondants à aux couleurs indiquées par la carte jeu. Les cartes "animaux" restent à la même place et sont visibles pendant l'échange. Puis il tente de se souvenir sous quel cache se trouve cet animal présent sur la carte et soulève un cache. On suit alors la règle des cartes "animal".

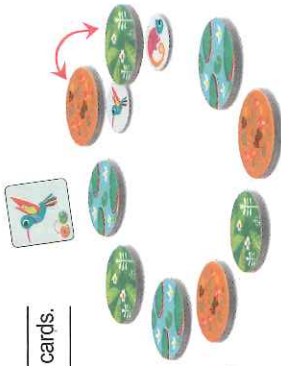
à la partie : le premier joueur à avoir gagné 5 cartes remporte la partie.



-  **Âges:** 5-10 years
-  **Contents:** 9 animal counters + 9 coloured covers + 54 cards (27 "animal" cards + 27 "action" cards).
-  **Object:** To be the first player to win five cards.

 **Number of players:** 3-5

Preparing to play: Place the nine counters in a circle in the middle of the table. Place one cover behind each of the nine counters. All players spend 30 seconds memorizing all of the counters and covers, before the covers are placed over the counters. The deck of cards is shuffled then stacked face down near the players.



How to play: The youngest player starts (player A). Turn over the top card from the stack and follow the instructions:

"Animal" card: Try to remember under which cover that animal is hiding, then lift whichever you think is the right cover.

- if you were right, you win the card which you lay down in front of you. Replace the cover over the counter and then it is the next player's turn.
- if you were wrong, replace the cover, and it is the next player, player B's turn to try to find the corresponding animal counter by lifting a cover: if player B guesses wrongly too, he also replaces the cover he lifted, and it is then player C's turn to try to find the right counter, and so on, until every player has had a turn.