



Un jeu d'association pour 2 à 4 joueurs
de Carlo Bortolini

Quels types de cartes trouve-t-on ?

Éléments du jeu. 40 cartes, comprenant :



25 cartes Lieu : Le recto de chaque carte illustre une combinaison unique d'un animal et d'un paysage. Il y a 5 animaux et 5 paysages différents. Le dos représente un **écran de fumée**.



7 cartes Trésor : Au recto sont représentés de 1 à 4 rubis (2 cartes avec 1 rubis, 3 avec 2 rubis et 1 avec 4 rubis). Le dos de la carte illustre un coffre à trésor.



3 cartes Volcan : Les deux côtés sont identiques avec un volcan survolé par 1, 3 ou 7 oiseaux.



1 carte qui résume la **mise en place** d'un côté et la **préparation** du début de la partie de l'autre.



4 cartes Aide de jeu : Le recto rappelle la règle de base, le verso la règle spéciale pour les animaux du mode expert (à découvrir en page 4).



Ici, un exemple de mise en place pour 4 joueurs.
1 carte *Lieu* a été remise dans la boîte sans être regardée.

Où se placent les cartes ? Mise en place

Mélangez les 25 cartes *Lieu* et placez-les faces **écran de fumée** visibles, en un carré de 5 par 5 pour former l'île du Capitaine Goldfish. Ensuite, sans la révéler, défaussez la carte du centre de l'île et rangez-là dans la boîte (elle ne servira pas pour cette partie).

Mélangez les 7 cartes *Trésor* et placez-les faces **cachées** au centre de l'île. Ensuite, posez les cartes *Volcan* (une de moins que le nombre de joueurs) aléatoirement sur le dessus de cette pile.

Distribuez à chaque joueur une carte *Aide de jeu*. Rangez les cartes *Volcan* et *Aide de jeu* non utilisées dans la boîte.

Comment gagner à Memoarrrr! ? But du jeu

Les joueurs doivent récupérer le maximum de cartes *Trésor*. En mémorisant les liens les plus judicieux, ils se frayent le chemin le plus long possible. A son tour, le joueur révèle 1 carte *Lieu* et selon qu'elle présente un lien visuel avec la dernière carte *Lieu* retournée, le joueur poursuit la manche ou en est éliminé. Le dernier joueur de la manche gagne le premier *Trésor* de la pile. Le joueur qui comptabilise le plus de rubis à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



Vidéo des règles -> www.act-in-games.com
-> www.blackrockgames.fr

Que se passe-t-il avant le premier tour ? Préparation

Chaque joueur choisit un côté de l'île et consulte secrètement les 3 cartes *Lieu* centrales de la ligne devant lui. Sans les montrer aux autres joueurs et sans les mélanger, il les replace ensuite faces *écran de fumée* visibles.



Le premier joueur est la dernière personne à avoir été témoin d'une explosion volcanique...ou émotionnelle.



Comment jouer à Memoarr! ? Résumé d'une manche

Au début de chaque manche, le premier joueur révèle 1 carte *Lieu*. Le tour continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre et la manche se termine dès que la dernière carte *Volcan* est piochée. Le joueur sans carte *Volcan* gagne la manche et pioche sans la regarder la première carte *Trésor* de la pile au centre de l'île. Ensuite toutes les cartes *Volcan* sont mélangées et replacées au dessus de la pile de cartes *Trésor*. Toutes les cartes révélées sont ensuite retournées faces *écran de fumée* et la manche suivante peut commencer. D'une manche à l'autre, les cartes restent toujours à la même place. La partie se termine après la septième manche.

Important ! Ne modifiez jamais les positions des cartes *Lieu* de l'île pendant la partie (sauf cas particulier du Poulpe dans le mode expert, voir page 4)

Quels sont les liens entre les cartes *Lieu* ? Un tour de jeu

A votre tour de jeu, vous devez révéler une carte *Lieu*. Ensuite vous vérifiez qu'elle a un lien avec la carte *Lieu* révélée par le joueur précédent :



Si l'animal ou le paysage de ces 2 cartes est identique, les deux cartes sont considérées comme liées. Vous avez réussi et c'est au tour du joueur suivant.



Hervé a révélé un pingouin sur fond d'océan. C'est maintenant au tour de Cécile et elle révèle un pingouin sur fond de jungle. Ces lieux sont liés car ils montrent tous les deux le même animal. Elle aurait pu découvrir un lieu avec un poulpe sur fond d'océan, ce qui aurait été un succès également car les paysages auraient été identiques.



Si les cartes *Lieu* ne présentent aucun lien, ni par l'animal ni par le paysage, vous avez échoué. Vous piochez la première carte *Volcan* de la pile et votre tour s'arrête. La manche est terminée pour vous.



Thomas a révélé un pingouin sur fond d'océan, Sabrina retourne à son tour une carte *Lieu* avec un poulpe sur fond de jungle. Elle échoue car la carte *Lieu* n'a aucune liaison avec la précédente, ni par l'animal, ni par le paysage. Elle pioche la première carte *Volcan* au dessus de la pile et attend la fin de la manche.

Important ! Vous comparez toujours la carte *Lieu* que vous venez de révéler avec celle retournée par le joueur précédent (même si cette dernière n'était pas correctement liée et que ce joueur vient d'être éliminé de la manche).

Important ! Si à votre tour, vous savez qu'il n'existe plus aucune connexion possible, vous devez néanmoins révéler une carte *Lieu*. Planifiez soigneusement votre tour pour éviter ce blocage.

Quels cas spéciaux doit-on envisager ? Précisions

Précision 1 : Au premier tour de la première manche, le premier joueur ne peut révéler aucune des 3 cartes *Lieu* qui ont été secrètement regardées (par lui ou par les autres joueurs) au début de la partie.



Précision 2 : Le premier joueur de chaque manche réussit toujours puisqu'il retourne la première carte *Lieu* sans devoir faire de liaison.

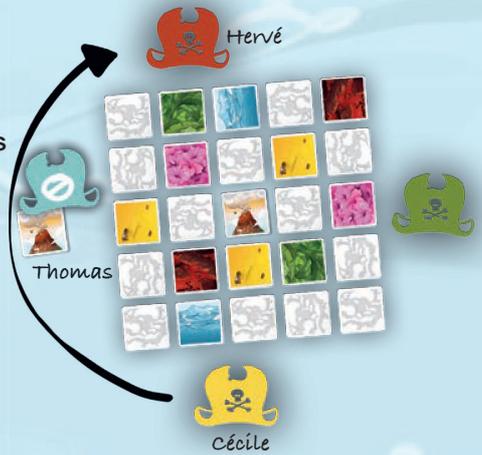


Précision 3 : A votre tour, si les 24 cartes *Lieu* ont été révélées, vous êtes obligé de prendre une carte *Volcan*.

Quels sont les effets des volcans ? Fin de tour

Un joueur avec une carte **Volcan** passe son tour jusqu'à la fin de la manche. A son tour, un joueur qui n'a pas de carte **Volcan** devant lui joue normalement. Un joueur peut donc effectuer plusieurs tours lors d'une même manche.

Le joueur suivant dans l'ordre du tour après Cécile est Thomas, mais il a une carte **Volcan** devant lui et doit donc passer son tour. C'est donc au tour d'Hervé de révéler une nouvelle carte.



Tous les joueurs sauf Sabrina ont un **Volcan** devant eux. Sabrina prend le **Trésor** du dessus de la pile et la manche se termine.

Qui gagne la carte Trésor ? Fin de manche

S'il n'y a plus de carte **Volcan** disponible au début du tour d'un joueur, la manche prend fin immédiatement. Tous les joueurs sauf un ont donc une carte **Volcan** devant eux.

Le joueur sans **Volcan** gagne alors la carte **Trésor** du dessus de la pile (au centre de l'île). Sans la consulter, il la place face cachée devant lui. Le joueur ne connaît donc pas le nombre de rubis qu'il vient de gagner.

S'il s'agit du septième et dernier **Trésor** (7e manche) la partie se termine.

Que fait-on avec les cartes révélées de l'île ? Début d'une nouvelle manche

À la fin d'une manche, toutes les cartes **Lieu** révélées sont retournées de sorte qu'elles soient toutes à nouveau avec leur face **écran de fumée** visible.

 **Important ! Ne modifiez jamais la position d'une carte Lieu de l'île durant la partie.**

Qui est le nouveau premier joueur ? Oiseaux et Volcans

Le joueur qui possède le **Volcan** avec le plus d'oiseaux est le premier joueur de la nouvelle manche. Tous les joueurs replacent leur carte **Volcan** de manière aléatoire sur la pile au centre de l'île. Il révèle la première carte **Lieu**.

Cécile remplace la carte **Volcan** avec 7 oiseaux sur la pile. Elle devient le premier joueur et c'est elle qui entame la nouvelle manche.

Comment gagner ? Fin de partie

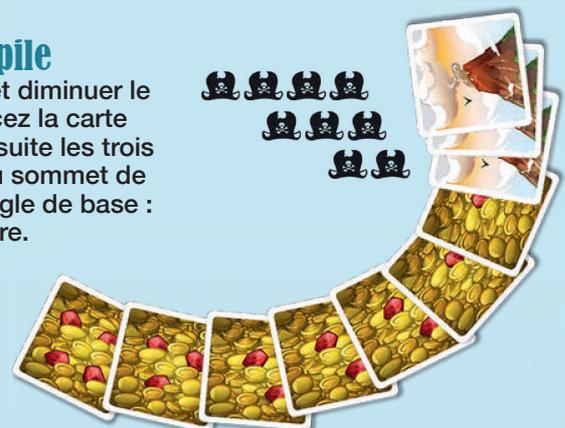
Au terme de la septième manche, le dernier **Trésor** est récupéré et la partie prend fin immédiatement. Les joueurs peuvent enfin découvrir les rubis de leurs cartes **Trésor** et les compter. La victoire est attribuée au joueur qui a ramené le plus de rubis ! En cas d'égalité, la victoire est à celui qui a le plus de cartes **Trésor**. S'il y a encore une égalité, c'est le joueur avec la carte qui comprend le plus de rubis qui gagne.



Sabrina a deux cartes **Trésor** contenant chacune 2 rubis. Hervé a une carte **Trésor** avec 4 rubis. Cécile a trois cartes **Trésor**, l'une avec 2 rubis et les deux autres avec 1 rubis. Thomas a une carte **Trésor** avec 3 rubis. C'est Cécile qui gagne la partie parce qu'elle a récolté autant de rubis que Sabrina et Hervé mais elle a récupéré plus de cartes.

Pourquoi n'ai-je qu'un seul rubis ? L'ordre de la pile

Si vous souhaitez augmenter la pression au fil des manches et diminuer le facteur chance, triez la pile de **Trésor** en début de partie. Placez la carte **Trésor** avec 4 rubis en bas de la pile, puis celle de 3 rubis, ensuite les trois cartes avec 2 rubis et terminez avec les 2 cartes de 1 rubis au sommet de la pile. Placez par dessus les cartes **Volcan** comme pour la règle de base : une de moins que le nombre de joueurs dans un ordre aléatoire.



Encore quelques doutes ? Un exemple pour les dissiper

Hervé est le premier joueur. Il révèle un pingouin sur fond de lave (1). Il peut retourner cette carte car ce n'est pas la première manche. Sabrina retourne ensuite une des 3 cartes *Lieu* qu'elle a pu découvrir secrètement au début de la partie (2) car elle se souvient qu'elle contient un pingouin.

Cécile se trompe (3) car ni l'animal (un crabe) ni le paysage (jungle) ne correspondent à la carte *Lieu* révélée par Sabrina juste avant. Cécile prend alors la carte *Volcan* du dessus de la pile au centre de l'île et est éliminée de la manche en cours (3).

C'est maintenant au tour de Thomas. Il révèle une carte *Lieu* avec un poulpe sur un fond de jungle (4). C'est correct vu que la carte que Cécile avait retournée était aussi sur fond de jungle. Le tour revient à Hervé qui retourne une carte avec une tortue et un océan (5), ce qui ne correspond pas au *Lieu* révélé par Thomas. Il pioche donc un *Volcan* (5) et il est éliminé de la manche. Sabrina est la suivante et révèle avec succès un *Lieu* comprenant une tortue (6).

Cécile devrait être la suivante dans l'ordre du tour, mais comme elle a un *Volcan* devant elle, le tour passe à Thomas. Il pense savoir où trouver une autre tortue mais révèle à la place un morse sur fond de fleurs (7). Il prend le dernier *Volcan* de la pile (7). Sabrina prend le premier *Trésor* de la pile et le place devant elle (8) sans le regarder. La manche se termine.

Hervé a devant lui le *Volcan* (5) avec le plus d'oiseaux, il sera le premier joueur de la prochaine manche. Mais avant d'entamer la nouvelle manche, il faut retourner toutes les cartes *Lieu* révélées pour ne laisser apparaître que des nuages de cendre. Les cartes *Volcan* sont mélangées et remises au dessus de la pile au centre de l'île. La nouvelle manche peut commencer.



Quand passer au mode expert ? Règles du mode expert

Si vous êtes parvenus, au cours de plusieurs parties, à révéler les 24 cartes *Lieu*, nous vous recommandons de passer au mode expert du jeu. La partie devient alors nettement plus tactique et offre de nouvelles possibilités.

Qu'est-ce qui change avec le mode expert ? Capacités spéciales

Dès que vous réussissez à lier deux cartes à votre tour (et seulement si vous réussissez !), vous activez obligatoirement la capacité spéciale de l'animal du *Lieu* que vous venez de révéler.

Hervé révèle une carte reprenant un crabe sur fond de jungle. C'est une réussite car la carte précédente comprenait un fond de jungle également. Il doit donc utiliser la capacité du crabe.



Pingouin – Regardez secrètement n'importe quelle carte non révélée sans la montrer aux autres joueurs puis remettez-là à sa place.

Thomas révèle avec succès un pingouin. Il regarde secrètement une des cartes encore cachée. Il possède maintenant plus d'informations que les autres joueurs.

Poulpe – Echangez la carte révélée avec une carte *Lieu* adjacente orthogonalement (horizontalement ou verticalement mais pas en diagonal). Il peut s'agir d'une carte déjà retournée ou pas.

Après avoir réussi une liaison en révélant une carte contenant un poulpe, Sabrina échange la position de cette carte avec une autre positionnée juste à côté.

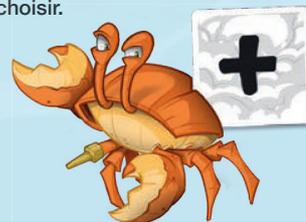


Morse – Désignez une carte *Lieu* de votre choix. Le joueur suivant ne peut pas la révéler. Vous ne pouvez pas activer cette capacité s'il ne reste qu'une seule carte à révéler.

Thomas réussit une liaison et la carte révélée contient un morse. Il est certain de connaître une carte qui permet un lien et la désigne pour interdire à Hervé de la choisir.



Crabe – Le joueur doit immédiatement rejouer. S'il réussit à nouveau une liaison avec une carte contenant un crabe, il continue à rejouer. Et ainsi de suite. Une liaison réussie qui révèle une carte avec un crabe peut être un bonus ou un malus. Cependant, Cécile sait où se trouve une prochaine liaison et peut utiliser le crabe pour la révéler et limiter les options des joueurs suivants.



Tortue – Rien ne se passe.

Hervé réussit une liaison en révélant une carte qui comprend une tortue, le tour passe au joueur suivant.

Auteur : Carlo Bortolini

Illustrations & Mise en page : Pablo Fontagnier

Chef de projet : Julian Steindorfer

Localisation : Act in games

Distribution France : Blackrock Games, 10 rue des Pâles, 63540 Romagnat, France - www.blackrockgames.fr

La reproduction ou publication de ce manuel, du matériel du jeu ou des illustrations n'est permise que sur autorisation préalable.

Ce jeu n'aurait pas été possible sans les personnes adorables et engagées autour du projet qui nous ont appris comment oser vivre pleinement nos rêves pour qu'ils deviennent une réalité. Avec une infinie gratitude, Carlo et son équipe.



© 2018 Act in games Reloaded - Edition Spielwiese.
168 rue Emile Féron, 1060 Bruxelles, Belgique.
www.act-in-games.com.
Tous droits réservés.