

TIPO

Type de jeu : mémoire à partir de 10 ans

Nombre de joueurs : 4 joueurs et un meneur (adulte ou non)

Matériel : un grand pot en bois contenant 4 pots dont le couvercle et le fond intérieur sont peints, 25 pions marqueurs de points, 59 cartes, une règle de jeu.

But du jeu : deviner la couleur du fond des pots et obtenir le plus de pions.

Description des cartes : Voir verso

Préparation du jeu pour les joueurs :

Chaque joueur choisit un pot dont il enlève le couvercle qu'il garde devant lui et qui sera SA couleur durant toute la partie. Le couvercle sert aussi de réceptacle aux pions gagnés. Il place le pot **retourné** sans couvercle devant lui de manière à ne pas voir le fond. Il attend les instructions du meneur

Préparation du jeu par le meneur :

Le meneur forme 3 paquets de cartes :

Le 1^{er} paquet est constitué des cartes n°5, n°7 et 4 cartes différentes du n°8 (20 au total). Il organise son paquet comme suit : il mélange les cartes n°7 et 8, puis incorpore les cartes n°5 en prenant 3 cartes n°7/8 puis 1 carte n°5 et ainsi de suite. Il clôture son paquet avec les cartes n°7/8 restantes. Le paquet est posé sur la table face cachée

Le 2^{ème} paquet est constitué de toutes les autres cartes bien mélangées. On place la carte Joker à la 17^{ème} place soit exactement au milieu du paquet (33 cartes au total).

Le paquet est posé sur la table face cachée

Le 3^{ème} paquet est constitué des 4 autres cartes n°8. Le paquet est posé sur la table face visible et en éventail.

Le meneur place les 3 paquets de cartes devant lui. Les cartes retournées sont placées à côté du paquet face cachée. Il retourne les cartes une à une en donnant les instructions aux joueurs carte après carte. D'abord 2 cartes du 2^{ème} paquet puis 1 carte du 1^{er} paquet et ainsi de suite.

Lorsque le meneur retourne un Œil (du 1^{er} paquet), seul le joueur concerné peut regarder son pot en cachette. Par ex : Œil jaune = joueur jaune. Le meneur après un Œil doit immédiatement retourner une nouvelle carte du 1^{er} paquet.

Lorsque le meneur retourne le Joker du 2^{ème} paquet, tous les joueurs peuvent regarder tous les pots ensemble. Il redémarre en retournant 2 nouvelles cartes du 2^{ème} paquet

Les joueurs : échangent leur pot toujours fond non visible en exécutant les instructions du meneur. Chaque joueur a 9 chances de gagner des pions : 2x quand il doit deviner la couleur du pot devant lui avec la carte n°8, 3x quand il doit deviner la couleur des autres pots avec la carte n°7 mais encore 3 chances supplémentaires facultatifs également avec la carte n°7. Voir exemple :

Exemple : la carte  est retournée et le meneur demande à Jaune de deviner la couleur du pot de Vert. Mais Vert peut également, s'il le veut, faire sa proposition pour son propre pot. Si Jaune devine, il gagne un pion, s'il se trompe et que Vert devine, Jaune doit céder un de ses pions à Vert. Si Jaune n'a pas de pion, Vert prend un pion dans la réserve

Lorsqu'un joueur doit deviner la couleur d'un pot avec la carte n°7, il peut choisir de deviner son propre pot. Cette action a l'avantage d'annuler la possibilité à l'autre joueur de faire sa proposition. Cette action est permise une fois par joueur et le meneur défausse la carte du joueur du 3^{ème} paquet.

Les points sont comptabilisés une fois le 1^{er} et 2^{ème} paquet de cartes épuisés. Celui qui a le plus de pions gagne la partie. Il peut y avoir des ex-aequo.

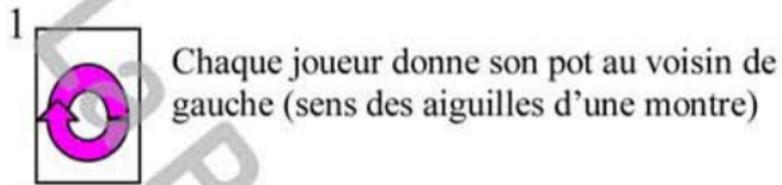
Ce jeu est conforme aux normes européennes

Créateur : Gangitano, Giancarlo

Site : www.deambulle.eu

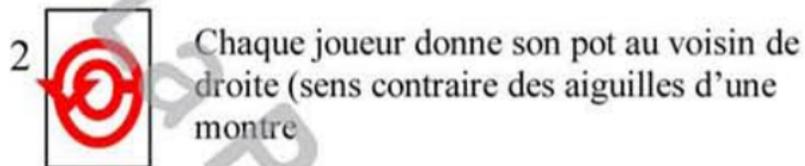
e-mail : deambulle@gmail.com

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans



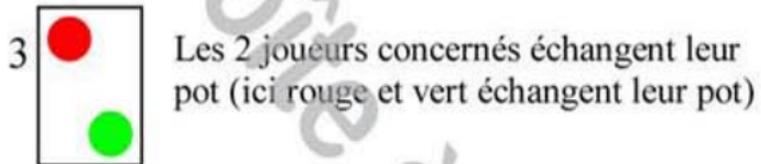
Chaque joueur donne son pot au voisin de gauche (sens des aiguilles d'une montre)

12 cartes



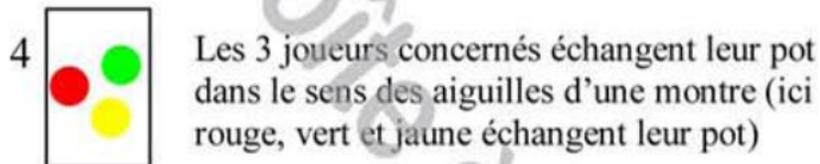
Chaque joueur donne son pot au voisin de droite (sens contraire des aiguilles d'une montre)

2 cartes



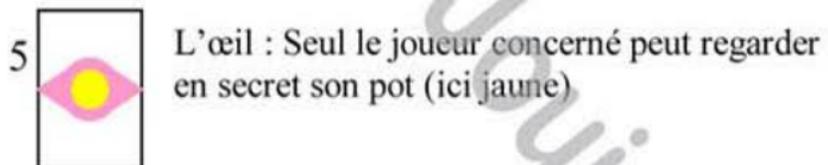
Les 2 joueurs concernés échangent leur pot (ici rouge et vert échangent leur pot)

12 cartes



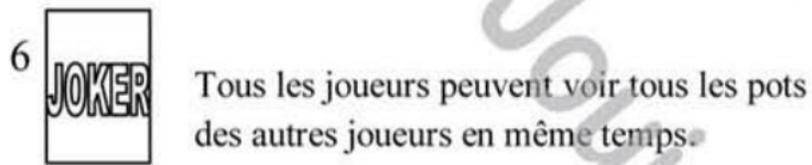
Les 3 joueurs concernés échangent leur pot dans le sens des aiguilles d'une montre (ici rouge, vert et jaune échangent leur pot)

6 cartes



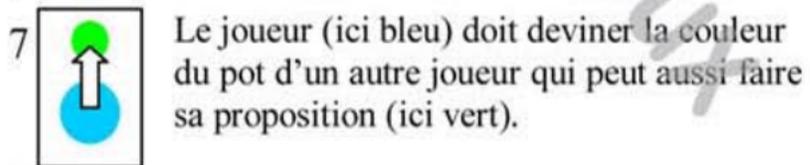
L'œil : Seul le joueur concerné peut regarder en secret son pot (ici jaune)

4 cartes



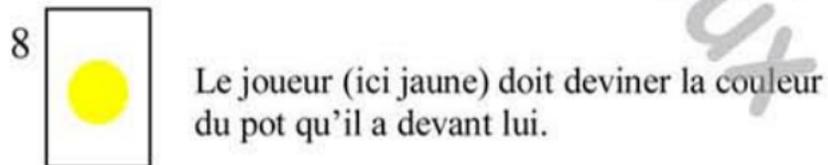
Tous les joueurs peuvent voir tous les pots des autres joueurs en même temps.

1 carte



Le joueur (ici bleu) doit deviner la couleur du pot d'un autre joueur qui peut aussi faire sa proposition (ici vert).

12 cartes



Le joueur (ici jaune) doit deviner la couleur du pot qu'il a devant lui.

8 cartes

