

memory alphabet

Jeu de mémoire pour 2 à 5 joueurs de 5 à 7 ans

Jeu Ravensburger® n° 00 914 5

Illustrations: Isabelle Molinard

Contenu: 52 cartes

règle du jeu



Ce jeu de mémoire illustrant les 26 lettres de l'alphabet a une particularité attrayante. En retournant les cartes, il s'agit de retrouver les paires d'images, dont les illustrations sont sensiblement identiques. Chaque carte comporte deux illustrations et deux lettres.

Exemple: Pour chaque lettre, les deux cartes correspondantes comportent les lettres écrites dans des formes différentes (majuscule, minuscule, lié, script) et les sujets représentatifs de cette même lettre tantôt petits, tantôt grands.

Préparation du jeu:

Toutes les cartes sont mélangées et posées, image cachée, sur la table. Il est conseillé de les disposer en carré ou en rectangle, de manière à ce que le dos de toutes les cartes reste bien visible.

Déroulement du jeu:

Le premier joueur retourne, l'une après l'autre, deux cartes en les laissant à leur place pour que les autres joueurs puissent aussi les voir. Au début du jeu les deux cartes retournées sont en général différentes. Le joueur les retourne alors en replaçant l'image face contre la table. Les autres joueurs doivent essayer de se souvenir de la place de ces deux cartes. C'est ensuite le tour du joueur suivant qui lui aussi retourne deux cartes, les montre et ainsi de suite. Bientôt arrivera le moment où l'un des joueurs découvrira **sur la première carte** une image déjà vue. Il doit alors essayer de se rappeler où se trouve la seconde carte correspondante et la retourner. Si cette carte se révèle

être la bonne, le joueur se trouve en possession de deux cartes identiques. Ce joueur gagne ces deux cartes et les pose devant lui. En récompense, il peut retourner deux nouvelles cartes. Un même joueur a le droit de continuer de jouer et de retourner de nouvelles cartes aussi longtemps qu'il découvre des paires. A partir du moment où deux cartes retournées se révèlent différentes, c'est au tour du joueur suivant.

Important:

Lorsqu'en retournant **sa seconde carte**, un joueur se trompe mais croit cependant savoir où se trouve la bonne, **il n'a pas le droit** de découvrir celle-ci, car à ce moment-là il en aurait retourné trois. Il doit alors essayer de se souvenir de la place occupée par ces deux cartes, pour pouvoir les découvrir lorsque reviendra son tour. Mais naturellement, un autre joueur, qui aura peut-être fait un peu plus attention, pourra, avant lui retourner les deux cartes et les prendre.

Les cartes doivent, pendant toute la durée du jeu, rester à la même place car c'est la seule façon pour les joueurs de se repérer dans le jeu et de retrouver les images cherchées.

Fin du jeu:

Lorsque toutes les images ont trouvé leur partenaire, chaque joueur compte le nombre de paires qu'il a en sa possession. Celui qui en a le plus est le gagnant.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller, France**



257715