

Mémo des animaux

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Contenu

24 cartes d'animaux trouées, 24 cartes à dessins

Idée du jeu

Dans le jeu « Mémo des animaux », vous devez trouver les vêtements qu'il faut à tous les animaux. Le mouton porte par exemple une toison de laine blanche, tandis que le zèbre a des rayures noires et blanches et que le cochon est évidemment tout rose. Toutes les cartes d'animaux sont trouées au milieu. Au moment où vous avez posé une carte d'animal sur une carte à dessins, vous pouvez vérifier si vous avez trouvé les vêtements corrects en regardant à travers le trou.

Les préparatifs

Mélangez toutes les cartes en bois, face cachée, et placez-les sur la table en formant 6 rangées d'à chaque fois 8 cartes. Si vous préférez une variante plus difficile, vous pouvez ne pas placer les cartes en rangées, mais les poser sans ordre visible sur la table.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour, on retourne deux cartes de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. Il est recommandable de retourner une carte avec trou et une autre sans trou. Si un joueur obtient ainsi une paire, c'est-à-dire deux cartes dont les couleurs sont assorties, il peut placer les deux cartes devant lui sur la table. On peut continuer à retourner deux cartes à la fois jusqu'à ce qu'on trouve deux motifs qui ne vont pas ensemble. Quand un joueur retourne deux cartes qui ne vont pas ensemble, il les cache de nouveau de manière à ce qu'elles se trouvent sur la table, face cachée. Maintenant, tous les joueurs essaient de retenir la position des animaux et des vêtements parmi les cartes qu'ils ont déjà vues. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant. Faites attention à bien remettre les cartes toujours à leur place si vous retournez ou remettez des cartes.

Fin de la partie

La partie est finie au moment où il ne reste plus aucune carte au milieu de la table.

Maintenant, les joueurs comptent leurs paires pour savoir qui en a trouvé le plus. Ce joueur a gagné la partie.

