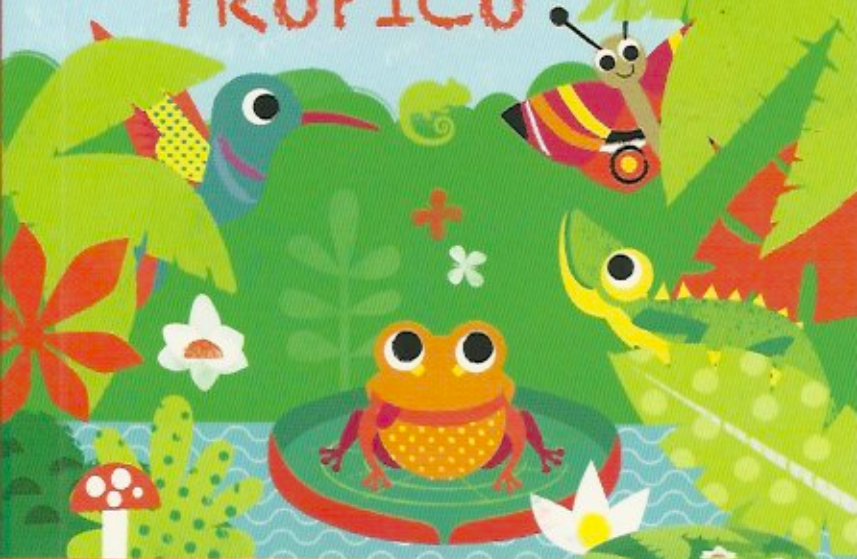


MEMO TROPICO




5-10


des years
à des Jahre


Jeu de mémoire
A memory game
Gedächtnisspiel
Juego de memoria





F

 **Âges :** 5-10 ans

 **Nombre de joueurs :** 3-5

 **Contenu :** 9 jetons animaux + 9 caches 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

soulever 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 table est terminé, le jeu reprend avec le joueur B qui retourne une nouvelle carte de la pioche et joue.

Cartes 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".


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

 **Leeftijd:** 5-10 jaar

 **Aantal spelers:** 3-5

 **Inhoud:** 9 dierenfiches + 9 gekleurde dekkaarten
+ 54 kaarten (27 dierenkaarten en 27 actiekaarten)

 **Doel van het spel:** als eerste speler 5 kaarten winnen.

 **Vorbereiding van het spel:** De 9 fiches worden in een cirkel midden op tafel gelegd. Achter elke fiche wordt een dekkaart gelegd. De spelers krijgen 30 seconden om alle fiches/dekkaarten te onthouden, vervolgens worden de dekkaarten op de fiches gelegd. De stapel kaarten wordt geschud en met de plaatjes naar beneden vlakbij de spelers gelegd.



Verloop van het spel: De jongste speler begint (speler A). Hij draait de eerste kaart van de pot om en volgt de instructies:

Dierkaart: De speler probeert zich te herinneren onder welke dekkaart dit dier ligt en tilt deze dekkaart op.

- Als het antwoord juist is, wint hij de kaart en legt deze voor zich neer. Hij legt de dekkaart weer op de fiche en de volgende speler is aan de beurt.
- Als het antwoord onjuist is, legt speler A de dekkaart terug en mag speler B (de volgende speler) proberen om de dierenfiche te vinden door een dekkaart op te tillen. Als ook dit antwoord onjuist is, legt speler B de dekkaart terug en tilt speler C een dekkaart op om het juiste antwoord te vinden en zo voort, tot alle spelers

aan de beurt zijn geweest. Als het antwoord gevonden wordt of als alle spelers aan de beurt zijn geweest, gaat het spel verder met speler B die een nieuwe kaart van de pot omdraait en speelt.

Actiekaarten:



Kaart 'van plaats wisselen' + dier:

De speler wisselt twee dekkaarten (in de kleuren die op de actiekaart staan aangegeven) om, en wel zo dat niemand de fiches eronder kan zien.

Vervolgens probeert hij zich te herinneren onder welke dekkaart de dierkaart ligt en tilt een dekkaart op. Het spel gaat door volgens de regels voor de dierkaart.



Kaart '1 dekkaart optillen' + dier:

De speler tilt een dekkaart op in de kleur die op de actiekaart staat aangegeven, zodat alle spelers de dierfiche eronder kunnen zien.

Vervolgens probeert hij zich te herinneren onder welke dekkaart de dierkaart ligt en tilt een dekkaart op. Het spel gaat door volgens de regels voor de dierkaart.



Kaart '2 dekkaarten wisselen' + dier:

De speler tilt 2 dekkaarten naar keuze op, in de kleuren die aangegeven staan op de actiekaart. De dierkaarten blijven op dezelfde plaats en zijn zichtbaar tijdens het wisselen.

Vervolgens probeert hij zich te herinneren onder welke dekkaart de dierkaart ligt en tilt een dekkaart op. Het spel gaat door volgens de regels voor de dierkaart.

Einde van het spel: de eerste speler die 5 kaarten heeft gewonnen, wint het spel.