



3+ 2+ 15+

TACTIC®

MEMO+

Règles de jeu

FR

MEMO

Ce jeu requiert surtout une bonne mémoire !
Le but du jeu est de collecter le plus possible de paires, soit deux cartes présentant la même illustration.

Étalez les cartes faces cachées sur la table. Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
À chaque tour, le joueur retourne deux cartes faces visibles de tous. Si les deux illustrations correspondent, le joueur gagne les cartes ; si elles ne forment pas de paire, le joueur retourne les cartes faces illustrées contre la table et le tour passe au joueur suivant situé à sa gauche. Et ainsi de suite...
Le joueur qui remporte le plus de paires à la fin de la partie est le gagnant.

BANG !

Mélangez les cartes et étalez-les faces cachées sur la table. Le plus jeune joueur commence par retourner deux cartes au hasard de façon que tous les joueurs puissent en voir les illustrations. Le joueur situé à sa gauche retourne ensuite une carte, puis les autres joueurs procèdent de même jusqu'à découvrir deux cartes identiques. À ce moment celui qui crie Bang en frappant en même temps sa main sur la première carte découverte de la paire collecte cette paire et continue à jouer en retournant une nouvelle carte. Si vous « frappez » la mauvaise carte, vous devrez alors rendre une paire que vous aviez déjà collectée (si vous en aviez déjà gagnée bien sûr). Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus que deux cartes sur la table. Le joueur qui gagne l'avant dernière paire, récupère aussi la dernière.

Le joueur qui remporte le plus de paires à la fin de la partie est le gagnant.

Note : Pour les plus jeunes joueurs, vous pouvez simplifier la règle en évitant de les pénaliser s'ils ne frappent la bonne première carte découverte. Vous pouvez également utiliser moins de paires de cartes.

SPEEDY PARTY

Mélangez les cartes et étalez-les faces cachées sur la table. L'un des joueurs crie « Go » et tous se précipitent alors pour trouver deux cartes formant une paire. À chaque fois qu'un joueur réussit, il ramasse ses 2 cartes, les place à côté de lui et immédiatement continue à chercher une autre paire. Il faut impérativement avoir les deux cartes retournées sur la table pour pouvoir les ramasser, vous devez retourner les 2 cartes en même temps. Si les 2 cartes retournées sont différentes, elles reprendront leur place initiale.

Si deux joueurs retournent une carte identique les deux cartes seront mises de côté. Les joueurs poursuivront comme précédemment. Le jeu se termine quand toutes les paires ont été ramassées ou lorsque l'on ne peut plus former de paires. Les joueurs montrent toutes les paires qu'ils ont constituées. Si l'un d'entre eux s'est trompé, la ou les paires ne seront pas prises en compte.

Le joueur qui remporte le plus de paires à la fin de la partie est le gagnant.
Vous pouvez décider de jouer avec une seule main pour compliquer le jeu.

Note : Pour les plus jeunes joueurs qui auraient collecté une mauvaise paire vous pouvez éviter de les pénaliser en ne leur reprenant pas de paire gagnée précédemment.

LA MAISON

Séparez les cartes en deux piles (cartes faces cachées) de façon que chacune d'elle comporte une carte de chaque paire. L'une des piles se nomme « la maison ». Les cartes de l'autre pile sont mélangées faces cachées sur la table puis présentées en un rectangle constitué de 5 rangées de 6 cartes que l'on appellera le sol. Le plus jeune joueur commence par retourner une carte sur le dessus de la pile maison et la pose face visible à côté de la maison. Puis ce même joueur retourne une carte du sol en essayant de former une paire. S'il la trouve, il la conserve et tente une nouvelle fois de retrouver une paire en procédant de même, etc... Si la carte du sol ne peut être associée, il la replace face cachée et le joueur suivant situé à sa gauche retourne une nouvelle carte du sol. Les joueurs procéderont ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre eux réussisse à trouver la carte correcte. Dans ce cas, ce joueur peut alors tirer une nouvelle carte sur la maison et ainsi de suite. Le jeu continue jusqu'à épuisement de la pile maison, ce qui signifiera que toutes les paires ont été trouvées.

Le joueur qui remporte le plus de paires à la fin de la partie est le gagnant.

Note : Vous pouvez utiliser moins de cartes pour raccourcir la durée de jeu et le faciliter. Au début de la partie, vous pouvez aussi étaler les cartes « sol » face visible pendant une minute pour repérer et mémoriser leur emplacement, puis vous les retournerez faces cachées.

TRIO

Séparez les cartes et disposez-les comme dans la Maison (une pile et un rectangle constitué de 5 rangées de 6 cartes). Retournez les 3 premières cartes de la pile et posez-les à côté. Le plus jeune joueur commence par retourner 3 cartes du rectangle pour tenter de former une paire. Il collecte les paires ainsi formées. Celles ne formant pas de paires sont replacées faces cachées dans le rectangle. A chaque fois que le joueur trouve une paire, il tire le nombre requis de cartes sur le dessus de la pile de sorte qu'il y en ait toujours 3 et cherche les cartes à y associer dans le rectangle. S'il ne peut trouver de paires il laisse en place les 3 cartes visibles de la pile et le joueur suivant devra chercher des paires à partir de ces 3 cartes (celles laissées par le précédent joueur).

Si un joueur réussit à trouver un trio, c'est-à-dire qu'il forme une paire pour chacune de ses trois cartes, il continue à jouer et ainsi il tire 3 nouvelles cartes de la pile pour trouver les 3 correspondantes dans le rectangle. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les paires soient formées.

Le joueur qui remporte le plus de paires à la fin de la partie est le gagnant.

Note : Vous pouvez utiliser moins de cartes pour raccourcir la durée de la partie.

QUADRUPLETTE

Choisissez 16 paires de cartes et séparez-les en deux piles comprenant chacune une carte de chaque paire. La première pile sera appelée pioche pour connaître les cartes à chercher.

Les cartes de la seconde pile seront présentées sous forme de carré constitué de 4 rangées de 4 cartes. Le joueur devra alors trouver parmi ce carré les cartes pour former les 4 paires. Le plus jeune joueur retourne 4 cartes, faces visibles, du dessus de la pioche et retourne également une carte du carré. Si elle forme une paire, il laisse cette carte face visible en place. Puis il découvre une nouvelle carte ; si cette carte forme une paire, il laisse cette carte face visible en place puis découvre une troisième carte. Si la nouvelle carte retournée ne permet pas de former une paire, il passe son tour au joueur suivant. Et les cartes du carré qui ont été découvertes sont replacées faces cachées au même endroit. Le tour passe au joueur de gauche qui tente de retrouver les cartes pour former des paires à partir des cartes de la pioche, cartes qui auront été laissées par le précédent joueur. Celui qui réussit à tirer 4 cartes formant une paire en un seul tour gagne 1 point. Ce même joueur prend alors une carte dans la boîte pour matérialiser ce point. Les 4 cartes retournées de la pioche sont alors ramassées et replacées dans la nouvelle pioche qui est mélangée. Puis le joueur retourne 4 nouvelles cartes de la pioche (il se peut qu'une ancienne carte soit de nouveau en jeu). Le joueur de gauche commence le tour suivant. Le joueur qui atteint 5 points le premier gagne la partie.

Note : Si vous souhaitez simplifier le jeu, utilisez moins de cartes (pour 9 paires : utilisez 3 rangées de 3 cartes). Pour compliquer le jeu, mélangez les cartes du rectangle à chaque fois qu'un joueur a obtenu 3 points.