

Mémo**bi**lité

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

ALEC
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Mémoabilité

+ 1 	+ 1 	+ 1 	+ 1 
+ 1 	+ 1 	+ 1 	+ 2  & Rejouez !
+ 1 	+ 1 	+ 1 	+ 1 
+ 1 	+ 1 	+ 1 	+ 2  & Rejouez !
- 1 	- 1 	- 1 	- 1 

Mémo

Règles du jeu (page 1)

Le jeu fonctionne comme un memory qui se joue à deux. Le but est de trouver les paires de cartes identiques pour gagner des points. Attention certaines cartes peuvent vous faire perdre des points.

Installation :

Découpez toutes les cartes.

Placez face cachées les 20 cartes du jeu de base (les cartes à bords verts, rouges et jaunes).

Tours de jeu :

Celui des deux joueurs dont le dernier déplacement à pied était le plus long commence. Il jouera son tour, puis ce sera au deuxième joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes vertes sur la table.

Tirage de la première carte

Le premier joueur retourne une première carte, en la laissant à sa place. Elle est vue par les deux joueurs.

Si cette carte est à bord rouge, le joueur la garde. Il perdra 1 point en fin de partie.

Si c'est une carte à bord vert ou jaune il retourne alors une deuxième carte.

Tirage de la deuxième carte

Si la deuxième carte est à bord rouge, le joueur la garde et retourne la première carte.

Si la carte est différente de la première carte, il remet les deux cartes faces cachées.

Si elle est identique à la première carte, il garde les deux cartes. En fin de partie il gagnera autant de points qu'indiquer sur les carte (2 points pour une paire de cartes vertes et 4 points pour une paire de cartes jaunes). Lorsque c'est la paire de "Pti Bapt" (bords jaunes) qui est trouvée, le joueur rejoue immédiatement un nouveau tour.

Attention : Après avoir tiré sa deuxième carte, la tour de jeu est terminé. Contrairement au Memory classique, **même si un joueur trouve une paire, il ne rejoue pas**, et c'est à l'autre joueur de jouer !



Alec
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Alec
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Alec
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Alec
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Alec
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Alec
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Alec
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Alec
Agence Locale
de l'Énergie
et du Climat
du Pays de Saint-Brieuc

Mémobilité

Règles du jeu (page 2)

Fin de la partie :

La partie se termine lorsque les 7 paires de cartes vertes ont été trouvées.

Les joueurs additionnent alors les points indiqués sur les cartes de leur tas :

Carte rouge : - 1 point

Cartes vertes : + 1 point

Cartes dorées : + 2 points

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Variante avec l'extension :

Il est possible de rendre le jeu plus complexe en ajoutant les cartes bonus (bords bleus).

Ces cartes bonus ont des effets spéciaux mais ne rapportent pas de points en fin de partie. Elles fonctionnent comme les "Ptis Bapt" c'est-à-dire qu'il faut trouver la paire pour pouvoir activer l'effet de la carte.

Une fois l'effet appliqué, les deux cartes sont retirées du jeu.

Partie en solo:

En jouant seul le but est de récupérer toutes les cartes à bords verts et jaunes le plus vite possible. On lance donc un chronomètre en début de partie. Une fois la partie terminée, on note le temps réalisé et on y applique un malus de +10 seconde pour chaque carte rouge dans le tas du joueur.

On ne peut pas utiliser les cartes bonus dans une partie en solo !

