



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



EXTREM MEMO



Extreme Memo • Mémò Extrême • Memo extremem
Memo Extremo • Memo estremo

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Mémo Extrême

Un jeu de mémoire malicieux pour 2 à 4 bandits de 5 à 99 ans.

Idée : Carlo A. Rossi
Illustration : Susanne Krinke
Concesseur de licence : studiogiochi
Durée de la partie : env. 20 minutes



FRANÇAIS

Bobbi le bandit est le plus malchanceux des malfaiteurs ! Toutes ses tentatives de vols se soldent par un maigre butin. Mais aujourd'hui, c'est son jour de chance. Tous les malfaiteurs de la ville se sont donné rendez-vous pour une grande compétition et Bobbi est bien décidé à remporter la victoire cette année. Mais ce n'est pas facile car il doit vaincre Hubert le gangster dont la renommée n'est plus à faire. Une folle compétition commence alors !

Contenu du jeu

- 21 cartes de bandits au dos bleu
- 21 cartes de bandits au dos vert
- 5 sacs de butins
- 1 règle du jeu



Idée

Tous les bandits de la ville se confrontent aujourd'hui au « Mémo Extrême ». Leur mission est de trouver deux butins identiques. On retourne toujours deux cartes de bandits. Si les objets qui sont représentés dessus sont identiques, on pose la paire de cartes devant soi, faces cachées. Mais attention, ce butin n'est pas en sécurité, car un autre joueur peut s'en emparer de nouveau.

Celui qui a récupéré le plus grand nombre de cartes de bandits à la fin d'un tour prend un sac. Celui qui aura une « extrêmement » bonne mémoire et aura récupéré en premier deux sacs sera couronné « Roi des malfaiteurs ».

FRANÇAIS

Préparatifs

Mélanger les 21 cartes de bandits au dos bleu et les répartir sur la table, faces cachées. Veiller à ce que les cartes ne se chevauchent pas. Préparer les sacs de butins.

Les cartes de bandits au dos vert restent dans la boîte. On ne les prendra qu'au deuxième tour.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui ressemblera le plus au bandit représenté au dos de la carte a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.



Tu as alors deux possibilités de jouer :

1. Retourner deux cartes

Tu peux choisir cette possibilité tant qu'aucun joueur n'a encore récupéré de butins identiques.

Retourne deux cartes parmi celles posées au milieu de la table.

Deux butins identiques sont sur les cartes ?

- **Oui ?**

Super, tu poses les deux cartes devant toi, faces cachées.

- **Non ?**

Domage ! Tous les joueurs essaient de se mémoriser les butins. Ensuite, tu retournes de nouveau les cartes.

2. Retourner une carte et interroger un joueur

Cette possibilité ne peut être choisie que si au moins un joueur a déjà trouvé deux butins identiques.

Retourne une des cartes posées au milieu de la table. Montre un des deux butins et nomme le prénom du joueur dont tu supposes qu'il possède ce butin.

Ce joueur regarde discrètement si ce butin est représenté sur une de ses cartes.

- **Il a le butin correspondant !**

Super ! Le joueur te donne la carte représentant le butin correspondant. Tu poses les deux cartes devant toi, faces cachées.

- **Il n'a pas le butin correspondant !**

Domage ! La carte est de nouveau retournée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles complémentaires importantes :

- Un joueur doit se décider pour l'une des deux possibilités seulement après avoir retourné la première carte.
- On n'a le droit de regarder ses propres cartes que si l'on est interrogé par un joueur.

Fin du tour

Le tour est terminé dès qu'il n'y a plus de cartes au milieu de la table. Le joueur qui a récupéré le plus grand nombre de cartes prend un sac de butin. En cas d'égalité, chaque joueur concerné prend un sac.

Un nouveau tour commence

Le jeu de cartes au dos bleu est remis dans la boîte et un deuxième tour est joué, comme décrit plus haut, avec le jeu de cartes vertes.

Si l'on joue plus de deux tours, on change de jeu de cartes à chaque tour.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur récupère son deuxième sac de butin, il gagne la partie. Si plusieurs joueurs remportent leur deuxième sac en même temps, ils se partagent la victoire.

Variantes

On peut varier le jeu en y ajoutant une ou plusieurs des règles suivantes :

- Quand un joueur est interrogé pour savoir s'il possède un butin et s'il ne le possède pas, il doit retourner toutes ses cartes.
- Quand un joueur est interrogé pour savoir s'il possède un butin et s'il ne le possède pas, il récupère la carte qui vient d'être retournée et la pose devant lui, face cachée.
- Un joueur interroge non seulement un autre joueur mais peut également regarder dans son propre jeu s'il possède le butin. S'il ne le possède pas, il doit montrer ses cartes.
- On peut aussi jouer avec les deux jeux de cartes.

