



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



EXTREM MEMO



Extreme Memo • Mémò Extrême • Memo extreme
Memo Extremo • Memo estremo

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

Memo Extremo

Un ladronzuelo juego de memoria para 2 - 4 ladrones de 5 a 99 años.

Autor:

Carlo A. Rossi

Ilustraciones:

Susanne Krinke

Administrador de licencia:

studiogiochi

Duración de una partida:

aprox. 20 minutos



Teo Ladrónes es el peor ladronzuelo del mundo. Da lo mismo lo que intente robar; haga lo que haga, al final sólo van a parar a su saco objetos sin valor. Pero hoy tiene Teo su gran oportunidad. Todos los ladrones de la ciudad se han reunido para participar en una gran competición y Teo se ha propuesto firmemente ganar la celebración de este año. Pero la cosa no será nada fácil porque tendrá que vencer nada menos que a Alberto Ratero y el mote por el que todo el mundo conoce a Alberto Ratero es el de "ladrón de los ladrones".

¡Da comienzo una emocionante competición!

Contenido del juego

- 21 cartas de ladrones con el dorso azul
- 21 cartas de ladrones con el dorso verde
- 5 sacos de botín
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL

El juego

Todos los ladrones de la ciudad se dan cita hoy para el “memo extremo”. La misión es encontrar dos piezas de botín iguales. Actuaremos siempre dando la vuelta a dos cartas de ladrones que están boca abajo. Si nos aparecen en las dos cartas los mismos objetos, podremos quedarnos con la pareja que colocaremos delante nuestro también boca abajo. ¡Pero cuidado! Nuestro botín nunca está seguro porque nuestros compañeros de juego nos lo pueden arrebatarse de nuevo. Quien haya conseguido reunir al final de una ronda el mayor número de cartas recibirá un saco de botín. Quien posea una memoria extremadamente buena y haya obtenido dos sacos de botín será proclamado ladrón de ladrones.

Preparativos

Barajad las 21 cartas con el dorso azul y distribuidlas boca abajo en el centro de la mesa. Poned atención para que ninguna de las cartas se solape. Tened preparados los sacos de botín.

Las cartas de ladrones con el dorso verde permanecerán por el momento en la caja. No las necesitaremos hasta la segunda ronda.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Puede comenzar el jugador que más se parezca al ladrón que aparece dibujado en el dorso de las cartas. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más mayor.

Ahora tienes dos posibilidades

1. Descubrir dos cartas

Será la única opción que puedas tomar si todavía no hay ningún jugador que haya reunido una pareja.

Da la vuelta a dos cartas del centro de la mesa.

¿Aparece en las dos cartas la misma pieza de botín?

- **¿Sí?**

Fantástico, quédate las dos cartas y colócatelas delante tuyo.

- **¿No?**

¡Lástima! Todos los jugadores intentan memorizar los botines destapados. A continuación vuelve a poner las dos cartas boca abajo.

2. Descubrir una carta y preguntar a un compañero de juego

Sólo se puede elegir esta posibilidad si hay como mínimo un jugador que ha conseguido juntar una pareja.

Da la vuelta a una carta del centro de la mesa. Señala con el dedo uno de los dos botines y pronuncia el nombre del compañero de juego de quien supones que tiene esa pieza de botín.

El jugador nombrado comprueba a escondidas si efectivamente posee esa pieza de botín entre sus cartas:

- **¡Sí! ¡Tiene efectivamente esa pieza de botín!**

¡Fantástico! El jugador nombrado tiene que darte la carta con esa pieza de botín. Coloca ambas cartas delante tuyo, boca abajo.

- **¡No! ¡No tiene esa pieza de botín!**

¡Lástima! Vuelve a dar la vuelta a la carta descubierta.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Reglas adicionales importantes:

- Un jugador tiene que decidirse por una de las dos posibilidades mencionadas nada más descubrir la primera carta.
- Sólo está permitido mirar las cartas propias cuando un compañero de juego nos pregunta directamente por una pieza de botín determinada.

Final de una ronda

La ronda acaba cuando no queda ninguna carta más en el centro de la mesa. Recibe un saco de botín el jugador que haya reunido el mayor número de cartas. En caso de empate, serán varios los jugadores que recibirán un saco de botín.

Comienza una nueva ronda

Se devuelve el mazo de cartas con el dorso azul a la caja. Ahora se juega una segunda ronda con el mazo del dorso verde siguiendo las reglas anteriormente descritas.

Si se juegan más de dos rondas, se intercambiarán los mazos al final de cada ronda.

Final del juego

Gana la partida el jugador que consiga el segundo saco de dinero. Si son varios los jugadores que reciben el segundo saco de dinero al mismo tiempo, compartirán entonces el triunfo.

Variantes

El juego puede variar si adoptamos una o varias de las siguientes reglas:

- Si un jugador es preguntado por una pieza de botín y no lo posee, tendrá que descubrir todas sus cartas.
- Si un jugador es preguntado por una pieza de botín y no lo posee, el jugador preguntado puede quedarse con la carta descubierta en ese momento y colocársela delante.
- Un jugador no sólo puede preguntar a un compañero de juego por una pieza de botín, sino también a sí mismo. Pero si no la posee, tendrá que mostrar todas sus cartas.
- Este juego puede jugarse también con los dos mazos a la vez.

