



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



# EXTREM MEMO



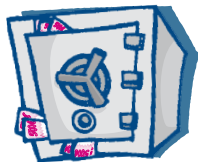
Extreme Memo • Mémo Extrême • Memo extremem  
Memo Extremo • Memo estremo

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Memo estremo

Un gioco ladresco di memoria per 2 - 4 furfantelli da 5 a 99 anni.

**Ideazioni:** Carlo A. Rossi  
**Illustrazioni:** Susanne Krinke  
**Datore di licenza:** studiogiochi  
**Durata del gioco:** circa 20 minuti



Silvio Scassaforte è il peggior ladruncolo del mondo. Per quanto cerchi di rubare, nel suo sacco finiscono soltanto oggetti di nessun valore. Ma oggi è il suo gran giorno! Tutta la cricca di furfanti della città si incontra per sfidarsi e Silvio quest'anno è fermamente deciso a vincere. Ma non sarà facile, perché dovrà superare Alberto Manolesta, acclamato ovunque come "il re dei ladri". Ha inizio una gara appassionante!

## Contenuto del gioco

- 21 carte di furfanti con dorso blu
- 21 carte di furfanti con dorso verde
- 5 sacchetti per il bottino
- Istruzioni per giocare



## Ideazione

Tutti i furfanti della città oggi si incontrano per il concorso di memoria estrema. Si devono trovare di volta in volta due pezzi di bottino uguali e si scoprono sempre due carte dei furfanti: se vi sono raffigurati due oggetti uguali si possono mettere le due carte coperte davanti a sé. Attenzione però! Il vostro bottino non è al sicuro, perché i vostri compagni di gioco possono sempre sgraffignarvelo!

Riceve un sacchetto per il bottino chi alla fine del giro ha raccolto il maggior numero di carte dei furfanti. Verrà eletto "re dei ladri" chi dimostra di avere una memoria "estremamente" buona raccogliendo per primo due sacchetti per il bottino.

## Preparativi del gioco

Mescolate le 21 carte dei furfanti con il dorso blu e distribuitele coperte al centro del tavolo. Evitate che le carte si sovrappongano. Preparate i sacchetti per il bottino.

Per il momento le carte dei furfanti con il dorso verde restano nella scatola – si utilizzano solo nel secondo giro.

## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi assomiglia di più al furfante raffigurato sul dorso delle carte. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più grande, **che può ora scegliere:**



## 1. Scoprire due carte

Finquando un giocatore non scoprirà una coppia del bottino, dovrai necessariamente scegliere questa possibilità.

Scopri due carte tra quelle al centro del tavolo.

### Sulle carte appaiono due pezzi di bottino uguali?

- **Sì?**  
Magnifico! Puoi mettere le due carte coperte davanti a te.
- **No?**  
Peccato! Tutti i giocatori cercano di memorizzare i pezzi del bottino. Copri poi nuovamente le carte.

## 2. Scoprire una carta e chiedere a un compagno di gioco

Questa possibilità è agibile quando almeno un compagno di gioco ha già trovato una coppia del bottino.

Scopri una carta tra quelle al centro del tavolo. Indica uno dei due pezzi del bottino e pronuncia il nome del compagno di gioco che pensi sia in possesso di questo pezzo di bottino.

Questo giocatore controlla di nascosto se il pezzo di bottino appare effettivamente su una delle sue carte:

- **Ce l'ha!**  
Magnifico! Il giocatore dovrà consegnarti la carta con il pezzo di bottino corrispondente. Potrai poi mettere le due carte coperte davanti a te.
- **Non ce l'ha!**  
Peccato! Si copre di nuova la carta.

Il turno passa poi al giocatore seguente.

### **Importanti regole supplementari:**

- Un giocatore deve scegliere tra le due possibilità solo dopo aver scoperto la prima carta.
- E' concesso guardare le proprie carte solo se richiesto da un altro giocatore.

### **Conclusione del giro**

Il giro finisce quando non ci sono più carte al centro del tavolo. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte riceve un sacchetto per il bottino. In caso di parità più giocatori ricevono un sacchetto per il bottino.

### **Inizia un nuovo giro**

Adesso le carte con il dorso blu sono messe nella scatola e si gioca un secondo giro come descritto con le carte con il dorso verde.

Se si giocano più di due giri si alternano le carte blu e verdi.

### **Conclusione del gioco**

Non appena un giocatore riceve il secondo sacchetto per il bottino ha vinto il gioco. In caso di parità, i vincitori condividono la vittoria

## Varianti

Si può cambiare il gioco introducendo una o più delle seguenti regole:

- Se un giocatore non ha il pezzo di bottino richiesto deve scoprire tutte le sue carte.
- Se un giocatore non ha il pezzo di bottino richiesto riceve la carta appena scoperta e può metterla coperta davanti a sé.
- Oltre a chiederlo agli altri, un giocatore può anche supporre d'averne egli stesso il pezzo di bottino cercato. Se però non ce l'ha, deve mostrare le proprie carte.
- Si può giocare contemporaneamente con i due mazzi di carte.