

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Consultez notre site Internet pour :

- la règle de base du MEMOSKY® en vidéo.
- AUTRES REGLES et variantes.
- les principes de mémorisation.
- divers renseignements sur le jeu et la carte MEMOSKY® du ciel mobile.
- commander et recevoir chez vous, le jeu ou les cartes du ciel.
- participer à nos formations MEMOSKY® chez nous ou en déplacement chez vous.

Conception et réalisation : Hervé Derycker - Planétarium / Observatoire de Briançon les Ecrins - France  
Hameau de Bouchier - 05120 St Martin de Queyrières.

www.observatoire-briancon.com - www.lepasduparc.com

Soirée, week-end, séjour, conférences, formations et spectacles pédagogiques : toute l'année.

Graphisme : Hervé Derycker et Elisa Martin

Merci à Lionel Ruiz et aux animateurs du Planétarium de Marseille, Association Andromède - France.

Modèles, Marques et concepts déposés (®) (INPI) - Design et dessins Protégés (©)

Fabriqué en France par FRANCE - CARTES.



### PRESENTATION

**1 jeu BLEU** : 54 cartes à jouer + 1 carte de choix verte.

- Constellations de l'Hémisphère Nord (H.N.)
- Planètes du système solaire (8), Lune, Soleil.



**1 jeu ROUGE** : 54 cartes à jouer + 1 carte de choix verte.

- Constellations de l'Hémisphère Sud (H.S.)
- Amas d'étoiles, nébuleuses, galaxies (HN / HS)



### Couleurs et saisons



### BUT DU JEU

Règle MEMOSKY® de base.

Une fois le jeu mis en place, chaque joueurs ou groupe de joueurs observe et mémorise chaque carte découverte placée autour de la pioche centrale selon son niveau et ses capacités de mémorisation : le nom de la constellation, la couleur correspondant à la saison, les objets caractéristiques éventuellement observables. Les cartes sont ensuite retournées.

Chaque joueur ou groupe de joueurs devra retrouver les caractéristiques de la carte désignée par le mouvement de la **carte de choix** (carte à la face verte).

**Si vous jouez en mode coopératif** : un "trou" de mémoire ..., les autres joueurs vont vous aider à deviner la carte par différents indices : le mime, le son, une locution verbale. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de pioche ou que la carte du ciel est reconstituée.

**Si vous jouez en mode compétition** : aucune aide ne peut vous être fournie par les autres joueurs. Le gagnant est celui qui a découvert le plus de cartes ou comptabilisé le plus de points.

Le MEMOSKY® se joue aussi en complément pédagogique avec une carte du ciel ou la **Carte MEMOSKY® du ciel mobile** créée spécialement pour le jeu. Pour tous renseignements ou commande [www.memosky.com](http://www.memosky.com)

### Autres possibilités :

- Jeu de cartes conventionnel pour jouer à : la bataille, le bridge, le poker, le rami, la crapette, etc.
- Jeu pouvant se jouer comme un jeu des "7 familles".
- D'autres règles sont disponibles sur notre site Internet : [www.memosky.com](http://www.memosky.com)

### DESCRIPTION DES CARTES

Références de calcul : lat. 45°N (Jeu Bleu) et 45°S (Jeu Rouge) / Lg. 0° (Greenwich).

Détermination de la saison en fonction du passage au méridien de la constellation direction Sud pour l'H.N. ou Nord pour l'H.S. vers 21h30 Temps Universel.

Les constellations circumpolaires (en rose ou fuchsia) sont les constellations visibles toute l'année selon la latitude géographique et situées autour de l'étoile polaire (H.N.) ou de la constellation du Toucan (H.S.). La couleur des astérismes (traits imaginaires entre les étoiles) de ces constellations désigne la saison au passage au méridien.



Désigne les constellations traversées par le Soleil durant une année. Ce sont les constellations dites du plan de l'écliptique, ou zodiacal. Elles sont au nombre de 13. Les 8 planètes du système solaire situés sur ce plan, sont observables dans ces constellations.

- ● ● Désigne les étoiles selon leur indice couleur (B-V)
- -0,2 < ● > +0,7
- Amas ouvert
- Amas globulaire
- Nébuleuse diffuse
- Nébuleuse planétaire
- Galaxie

"M80" : désigne des objets du catalogue Messier

"3242" : désigne des objets du catalogue NGC

### PREPARATION de la Règle MEMOSKY® de base :

Age : à partir de 4 ans ...

Nombre de joueurs : seul, à plusieurs ou en équipe.

- Choisir un des jeux **bleu** (hémisphère nord) ou **rouge** (hémisphère sud) ou les deux.

- Retirez la ou les **cartes de choix** (carte à la face verte)

- Mélangez les cartes.

- Donnez une carte à chaque joueur ou groupe de joueur. Celui qui a la carte la plus forte (ex. Le Roi) prend la **carte de choix** (verte).

Le sens du jeu se fera, à partir de celui qui a la **carte de choix**, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (sens trigonométrique).

- Remettez les cartes dans le tas, sauf la **carte de choix**, puis mélangez à nouveau les cartes.

- Posez le tas de cartes faces cachées, dit **pioche**, sur la table.

- Prendre 4 cartes et les disposer autour de la pioche face découverte, flèche positionnée vers la pioche (fig. 1).

- Observez et mémorisez chaque carte et leur position.

### DEROULEMENT du jeu :

**Mode coopératif :**

- Retournez les cartes. Celui qui a la **carte de choix**, pose sa carte devant une des 4 cartes posées face cachée (fig. 2).

- C'est au joueur suivant, situé à droite, à dire quelle est la constellation dessinée sous la carte.

- Retournez la carte, si la réponse est correcte, la **carte de choix** est déplacée devant une autre carte dans le sens indiqué par la flèche et d'un nombre égal au chiffre indiqué à coté de la flèche (fig. 3).

- Le même joueur doit trouver la carte cachée désignée. Tant que le joueur donne la bonne réponse, il continue de jouer.

- Si la **carte de choix** arrive devant une carte déjà découverte, le joueur gagne la carte et la met devant lui face découverte ou sur le coté pour reconstituer, tous ensemble, la carte du ciel. De même s'il découvre un des **jokers** (*pas de chiffre mais une croix à coté de la flèche*) il gagne la carte. La carte retirée est remplacée par la carte supérieure de la pioche, montrée à tous les joueurs puis positionnée face cachée (fig. 4).

- Retournez les autres cartes découvertes afin de cacher la face. Celui qui vient de jouer prend la **carte de choix** et la positionne devant n'importe quelle autre carte pour le joueur situé à sa droite.

- Si le joueur hésite il peut demander l'aide des autres joueurs par des indices. Le premier à donner un indice doit mimer la constellation dessinée. Si le joueur ne trouve toujours pas, le second va faire un son, un bruit qui illustre la constellation. Si le joueur ne trouve toujours pas, un troisième indice verbal peut être donné (ex : *il a des écailles, il est venimeux, il a des cornes ...*).

- Enfin si le joueur ne trouve pas ou s'il se trompe, il ne remporte pas la carte. Toutes les cartes sont repositionnées face cachée, il prend la **carte de choix** et la positionne devant n'importe quelle autre carte pour le joueur suivant situé à sa droite.

- Après avoir fait au moins 2 tours avec 4 cartes cachées, ajoutez-en une 5ème, puis au fur et à mesure que votre mémoire se développe, ajoutez-en une 6ème, puis 7, 8, ... 12 ... et +.

**Fin du jeu** : le jeu se termine quand il n'y a plus de pioche, ou que la carte du ciel est reconstituée.

**Mode compétitif** : aucun n'indice n'est fourni par les autres joueurs. Le gagnant est celui qui a découvert le plus de cartes ou comptabilisé le plus de point.

**Calcul des points en mode compétitif** : additionnez la totalité des chiffres indiqués à droite des flèches (de 1 à 4). Les **Jokers** (*une croix*) comptent pour 5 points.

### Augmentez la difficulté du jeu :

Pour chaque carte après le nom de la constellation, indiquez aussi la saison où l'on peut l'observer quand elle passe au méridien (couleur), indiquez si un objet est observable : galaxie, amas, nébuleuse, etc. Donnez le nom d'une des constellations voisines.

fig. 1

fig. 2

fig. 3

fig. 4