

NACHT & WACHT

Monster memo

Triple
memo



GARDE DE NUIT

Mémo de monstres

STUDIO 100

GARDE DE NUIT

Règle de jeu Mémo de monstres

But du jeu

Celui qui aura trouvé le plus grand nombre de cartes à la fin du jeu est le gagnant.

Facile, un peu plus difficile et super compliqué !

Un memory triple est plus difficile qu'un memory ordinaire. C'est pourquoi le Monster Memo de la Garde de Nuit propose trois niveaux de jeu.

- Le **niveau Frisson** se joue avec 12 triples : 10 x 3 monstres, 1 x 3 têtes de mort, 1 x 3 cartes Garde de Nuit.
- Le **niveau Monstre** s'adresse aux joueurs un peu plus expérimentés et se joue avec 18 triples : 16 x 3 monstres, 1 x 3 têtes de mort, 1 x 3 cartes Garde de Nuit.
- Pour le **niveau Ténèbres**, il faut être un vrai expert parce que tu joues maintenant avec toutes les cartes. Il y a donc 24 triples sur la table : 22 x 3 monstres, 1 x 3 têtes de mort, 1 x 3 cartes Garde de Nuit !

Pour les niveaux Frisson et Monstre, commence par trier toutes les cartes. Mets de côté 12 triples pour le niveau Frisson ou 6 pour le niveau Monstre. Remets toutes les cartes que tu as enlevées dans la boîte de jeu. Tu joues donc avec les triples qui restent.

Les cartes représentant **Keelin, Vlad et Wilko** et les têtes de mort sont utilisées dans toutes les versions du jeu. Tu ne dois donc jamais les remettre dans la boîte.

Préparation :

Pose toutes les cartes avec l'image vers le bas sur la table et mélange-les bien. Selon tes préférences, tu peux les laisser comme cela ou les aligner soigneusement pour former un carré ou un rectangle. Les joueurs peuvent choisir eux-mêmes la variante qui leur plaît le mieux. L'important est que les cartes ne se touchent pas. Tu dois pouvoir les soulever facilement.

Qui commence ?

Le plus jeune joueur peut commencer.

Comment joue-t-on au Triple Memo de la Garde de Nuit ?

Le joueur dont c'est le tour doit retourner 3 (!) cartes. Si les 3 cartes ne sont pas identiques, le joueur doit à nouveau les retourner et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Quand les 3 images sont les mêmes, le joueur peut garder les cartes et retourner 3 nouvelles cartes. On continue ainsi jusqu'à ce que le joueur retourne 3 cartes différentes.

Même si le joueur trouve deux cartes identiques et une troisième carte différente des deux autres, le tour passe au joueur suivant. Tu dois donc toujours avoir 3 cartes identiques sinon tu perds ton tour ! Pour que chacun puisse bien retenir les images et

l'emplacement des cartes, elles doivent toujours rester retournées un petit moment. Ensuite, il faut bien sûr les remettre face cachée à la même place.

Qu'est-ce que l'on ne peut pas faire ?

Quand un joueur se trompe et retourne la mauvaise carte, il ne peut pas vite retourner une autre carte. Après une erreur, le tour passe au joueur suivant. En espérant que celui-ci a fait plus attention !

Les têtes de mort

Fais très attention aux cartes représentant des têtes de mort. Ce sont des cartes maléfiques et il vaut donc mieux ne pas tomber dessus. Quand un joueur retourne une tête de mort, il perd son tour. Il ne peut donc plus retourner d'autres cartes. La tête de mort doit être remise face cachée à la même place. Retiens donc bien où se trouvent ces cartes maléfiques !

Les cartes Garde de Nuit

Quand tu tombes sur une carte représentant l'un des membres de la Garde de Nuit, tu peux prendre un triple chez l'un des autres joueurs. Tu places ce triple devant toi. Cela te fera des points supplémentaires à la fin du jeu ! Chaque carte Garde de Nuit ne peut être utilisée qu'une fois. Si tu as trouvé une carte Garde de Nuit, tu la poses sur la table (près des autres triples que tu as éventuellement déjà trouvés). A la fin du jeu, cette carte vaut 1 point ! Si personne n'a encore trouvé de triples, tu n'as pas de chance. Tu ne peux alors en chiper à personne.

Fin du jeu

À la fin du jeu, il ne reste plus que trois cartes sur la table : les trois têtes de mort. Le joueur dont c'est le tour peut alors les prendre. Il faut maintenant déterminer qui a gagné la partie. Chacun compte ses cartes. Le joueur qui a les têtes de mort peut les ajouter à son total. Celui qui a trouvé une ou plusieurs cartes de la Garde de Nuit peut aussi les ajouter à son total. Celui qui a le plus grand nombre de cartes a gagné. Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de cartes, ils jouent une partie avec seulement 9 triples pour se départager. Les cartes de la Garde de Nuit et les têtes de mort ne comptent pas pour cette partie.

Quelques astuces

Quand on joue avec des joueurs moins expérimentés ou de très jeunes enfants, il est conseillé de commencer avec moins de cartes et d'augmenter progressivement le nombre de cartes au fur et à mesure des parties.

Tu peux bien sûr aussi jouer avec des paires, comme pour un memory ordinaire. Dans ce cas, retire d'abord chaque troisième carte du jeu.

Si tu as peu de temps, tu peux aussi enlever les têtes de mort.

Nachtwachter

Spelregels Monster memo

Doel van het spel

Wie aan het einde van het spel het hoogste aantal kaartjes heeft gevonden, is de winnaar.

Makkelijk, iets moeilijker en aartsmoeilijk!

Een triple memo is moeilijker dan een gewoon memo-spel. Daarom heeft de Nachtwacht Monster Memo drie spelniveaus.

- Het **Bibberniveau** wordt gespeeld met 12 triootjes: 10 x 3 monsters, 1 x 3 doodshoofden, 1 x 3 Nachtwachtkaartjes.
 - Het **Monsterniveau** is voor meer ervaren spelers en wordt gespeeld met 18 triootjes: 16 x 3 monsters, 1 x 3 doodshoofden, 1 x 3 Nachtwachtkaartjes.
 - Voor het **Onderwereldniveau** moet je een echte expert zijn, want nu speel je met alle kaartjes.
- Er liggen dan 24 triootjes op de tafel: 22 x 3 monsters, 1 x 3 doodshoofden, 1 x 3 Nachtwachtkaartjes!

Voor het Bibberniveau en voor het Monsterniveau sorteert je eerst alle kaartjes. Neem dan 12 triootjes weg voor het Bibberniveau of neem 6 triootjes weg voor het Monsterniveau. Leg de kaartjes die je wegnam terug in de doos. Je speelt het spel dus met de overblijvende triootjes.

De kaartjes met **Keelin**, **Vlad** en **Wilko** én de kaartjes met de **doodshoofden** doen bij elke versie van het spel mee. Die moet je dus nooit in de doos leggen.

De voorbereiding

Leg alle kaartjes met de beeldzijde naar beneden op de tafel en meng ze dan door elkaar. Naar keuze kunnen ze zo blijven liggen... of ze worden in rechte rijen tot een vierkant of een rechthoek gelegd. De spelers kunnen zelf bepalen welke variant hen het beste bevalt. Belangrijk is dat de kaartjes elkaar niet raken. Je moet ze gemakkelijk kunnen opnemen.

Wie begint?

De jongste speler mag beginnen.

Hoe wordt Nachtwacht Triple Memo gespeeld?

Wie aan de beurt is, moet 3 (!) kaartjes omdraaien. Als dat niet 3 keer dezelfde kaartjes zijn, moet de speler ze weer omdraaien en is de volgende speler aan de beurt. Wanneer het 3 dezelfde afbeeldingen zijn, mag de speler de kaartjes houden en mag hij nogmaals 3 kaartjes omdraaien. Dit gaat net zolang door tot de speler 3 verschillende kaartjes omdraait. Ook als de speler twee gelijke kaartjes en een derde dat verschilt van de andere twee omdraait, gaat de beurt naar de volgende speler. Je moet dus steeds 3 gelijke kaartjes hebben, anders ben je jouw beurt kwijt! Opdat iedereen de afbeeldingen en de plaats waar de kaartjes liggen goed zou kunnen onthouden, moeten ze altijd korte

tijd omgedraaid blijven liggen. Daarna moeten ze natuurlijk op dezelfde plaats weer met de beeldzijde naar onder teruggelegd worden.

Wat mag niet?

Wanneer een speler zich vergist en een verkeerd kaartje omdraait, mag hij niet snel een ander kaartje omdraaien. Na een vergissing gaat de beurt naar de volgende speler. Hopelijk heeft die beter opgelet.

De doodshoofden

Kijk goed uit voor de kaartjes met de doodshoofden op. Dit zijn slechte kaartjes en die draai je dus beter niet om. Wanneer een speler een kaartje met een doodshoofd omdraait, is zijn beurt meteen voorbij. Hij mag nu geen andere kaartjes meer omdraaien. Het doodshoofdkaartje moet terug omgedraaid worden op dezelfde plaats waar de speler het gevonden heeft. Onthoud dus heel goed waar die slechte kaartjes liggen!

De Nachtwachtkaartjes

Wanneer je een kaartje trekt waarop 1 van de leden van de Nachtwacht staat, mag je een gevonden triootje bij een van de andere spelers wegnemen. Je legt het triootje voor je. Dat zijn alvast extra punten voor op het einde van het spel! Elk Nachtwachtkaartje kan maar 1 keer gebruikt worden. Als je een Nachtwachtkaartje gevonden hebt, leg je dat voor je op tafel (bij de andere triootjes die je eventueel al gevonden hebt). Het kaartje is op het einde van het spel 1 punt waard! Wanneer er nog geen triootjes gevonden zijn, heb je pech. Je kan dan niets wegnemen.

Eind van het spel

Op het einde van het spel blijven er nog drie kaartjes op de tafel liggen: de drie doodshoofdkaartjes. De speler die op dat moment aan de beurt is, mag die kaartjes nu wel oprapen. Nu kan worden vastgesteld wie de winnaar van het spel is. Iedereen telt zijn kaartjes. De speler die de doodshoofdkaartjes heeft, mag die bij zijn eindtotaal bijtellen. Wie een of meer Nachtwachtkaartjes vond, mag die ook bij zijn eindtotaal tellen. Wie het meeste kaartjes heeft, is de winnaar. Wanneer 2 of meer spelers evenveel kaartjes hebben, spelen ze met slechts 9 monstertriootjes een beslissingsronde. De Nachtwachtkaartjes en de doodshoofdkaartjes doen in deze beslissingsronde niet mee.

Enkele tips

Als het spel wordt gespeeld door minder ervaren spelers of met heel jonge kinderen is het aan te raden met minder kaartjes te beginnen en in volgende spelrondes het aantal langzaam op te voeren. Je kan dit spel uiteraard ook spelen met paartjes, zoals bij een gewone memo. Haal elk derde kaartje op voorhand uit het spel. Als je minder tijd hebt, kan je de doodshoofdkaartjes ook weglaten.