

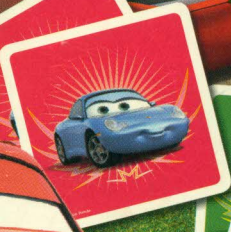
Disney • PIXAR

THE WORLD OF

Cars

# Mega Memo

4 in 1

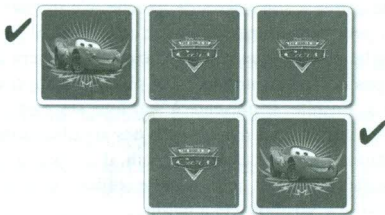


Race O Rama



# Règles du Jeu FR

## 1. Jeu de Mémoire & du Mistrigi



### Jeu de Mémoire

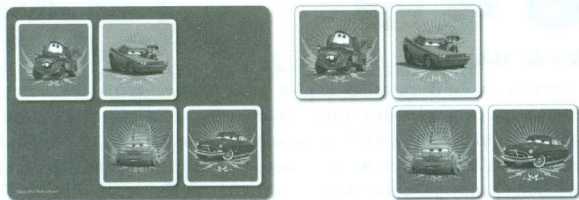
Le but du jeu est de ramasser le plus grand nombre de paires (2 cartes identiques). Les cartes sont battues et déposées sur la table face cachée. Le joueur qui commence est tiré au sort. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à lui de jouer, chaque joueur retourne 2 cartes de son choix, face visible. Si les 2 cartes retournées sont identiques, il les gagne et continue à jouer en retournant 2 autres cartes. Si les 2 cartes retournées sont différentes, il les laisse sur la table, les retourne à nouveau (face cachée) à leur place, et c'est au joueur suivant de jouer. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes sur la table aient été gagnées. Celui qui a ramassé le plus de paires remporte la partie.

### Jeu du Mistrigi

Parmi les paires de cartes, les joueurs choisissent une carte « Mistrigi ». La deuxième carte de la paire est retirée du jeu. Le but est de ne pas avoir le « Mistrigi » dans son jeu à la fin de la partie. Les cartes sont battues, puis distribuées. Chacun regarde son jeu et dépose au centre

de la table toutes les paires qu'il possède dans sa main. Dès que le joueur qui se trouve à gauche du donneur a déposé toutes ses paires, il agence en éventail les cartes qui restent dans la main (face cachée). Il présente l'éventail de cartes à son voisin de gauche. Ce dernier y choisit une carte et, s'il peut former une paire avec cette carte, il pose cette paire au centre de la table. Cependant, si la carte qu'il vient de prendre ne lui permet pas de former une paire, il place la carte tirée parmi ses propres cartes. Ensuite, il présente à son tour ses cartes à son voisin de gauche. Et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il est 'sauvé' et ne participe plus à la partie. Le joueur qui a la carte solitaire dans son jeu à la fin de la partie est le « Mistigri » et a perdu.

## 2. Mega Memo



### Niveau 1 : Apprendre à reconnaître les illustrations



Sépare toutes les paires (petites cartes) et donne à chacun des joueurs 1 exemplaire de chaque carte. Les joueurs étalent leurs cartes devant eux sur la table, face visible. Forme une pile avec les grandes cartes et place-la, au centre de la table, la face avec les petites illustrations cachée.

Retourne la première grande carte de la pile. Les joueurs essaient

de recomposer le plus vite possible l'illustration de la grande carte. Le premier à avoir terminé crie "Stop". L'autre joueur contrôle si l'illustration a bien été reconstituée.

- Si l'illustration est recomposée correctement, le joueur gagne cette grande carte et la pose devant lui.
- Si l'illustration n'est pas bien recomposée, la grande carte est remise sous la pile.

Retourne la grande carte suivante. Les joueurs essaient à nouveau d'être le premier à reconstituer correctement l'illustration pour gagner la grande carte. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les grandes cartes aient été retournées. Le joueur qui a rassemblé le plus de grandes cartes gagne la partie !

### Niveau 2 : Apprendre à mémoriser



Sépare toutes les paires (petites cartes) et donne à chacun des joueurs 1 exemplaire de chaque carte. Les joueurs étalent leurs cartes devant eux sur la table, face visible. Forme une pile avec les grandes cartes et place-la, au centre de la table, la face avec les petites illustrations cachée.

Retourne la première grande carte de la pile. **Les joueurs peuvent regarder la carte pendant quelques secondes, puis ils la retournent à nouveau !** Les joueurs essaient de recomposer le plus vite possible l'illustration de la grande carte. Le premier à avoir terminé crie "Stop". L'autre joueur contrôle si l'illustration a bien été reconstituée.

- Si l'illustration est recomposée correctement, le joueur gagne cette grande carte et la pose devant lui.
- Si l'illustration n'est pas bien recomposée, la grande carte est remise sous la pile.

Retourne la grande carte suivante. Les joueurs essaient à nouveau d'être le premier à reconstituer correctement l'illustration pour gagner

