



## Good Old Memory

### Règle du Jeu

De 2 à 4 joueur.se.s

Dès 4 ans

5 à 10 minutes

**Matériel :** 20 cartes Memory

**But du jeu :** Avoir le plus grand nombre de cartes en sa possession à la fin du jeu.

**Préparation du jeu :** Former un carré de 4x5 cartes face cachée sur la table. Le jeu est prêt à commencer.

**Déroulement du jeu :** Le tour de jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le.jaoueur.se retourne deux cartes de son choix.

Les cartes ont un petit chiffre écrit sur chacune d'entre elles : cela représente le nombre d'exemplaires qu'il faut trouver avant de les ramasser. Par exemple, il faut trouver l'emplacement **des 4 cadeaux** lors du même tour avant de les récupérer.

La **cloche**, quant à elle, n'a pas de carte équivalente. Dès qu'elle est retournée, le.jaoueur.se termine son tour et c'est à la personne suivante de jouer.

Plusieurs cas de figure existent :

- Si le.jaoueur.se a trouvé deux cartes similaires et qu'il y a le chiffre 2 écrit sur les cartes, alors il.elle a trouvé toutes les cartes requises. Il.elle prend les cartes : elles sont gagnées. Le.jaoueur.se joue à nouveau.
- Si le.jaoueur.se a trouvé deux cartes similaires et qu'il y a un chiffre supérieur à 2 écrit sur les cartes, alors il.elle continue de retourner les cartes afin de compléter la série. À partir du moment où le bon nombre de cartes est trouvé, alors toutes les cartes sont remportées par le.jaoueur.se. Ce.tte dernier.ère joue à nouveau.
- Dès que le.jaoueur.se retourne une carte différente de celle(s) retournée(s) précédemment, le tour s'arrête immédiatement et les cartes sont retournées à nouveau face cachée. C'est alors au tour de la personne suivante de jouer.

**À retenir :** Tant qu'un.e joueur.se trouve les bonnes combinaisons de cartes, il.elle rejoue.

**Fin du jeu :** Dès que toutes les combinaisons de cartes ont été trouvées, la partie s'arrête et on compte les cartes : celui.celle qui en a le plus remporte la partie ! Bon jeu !