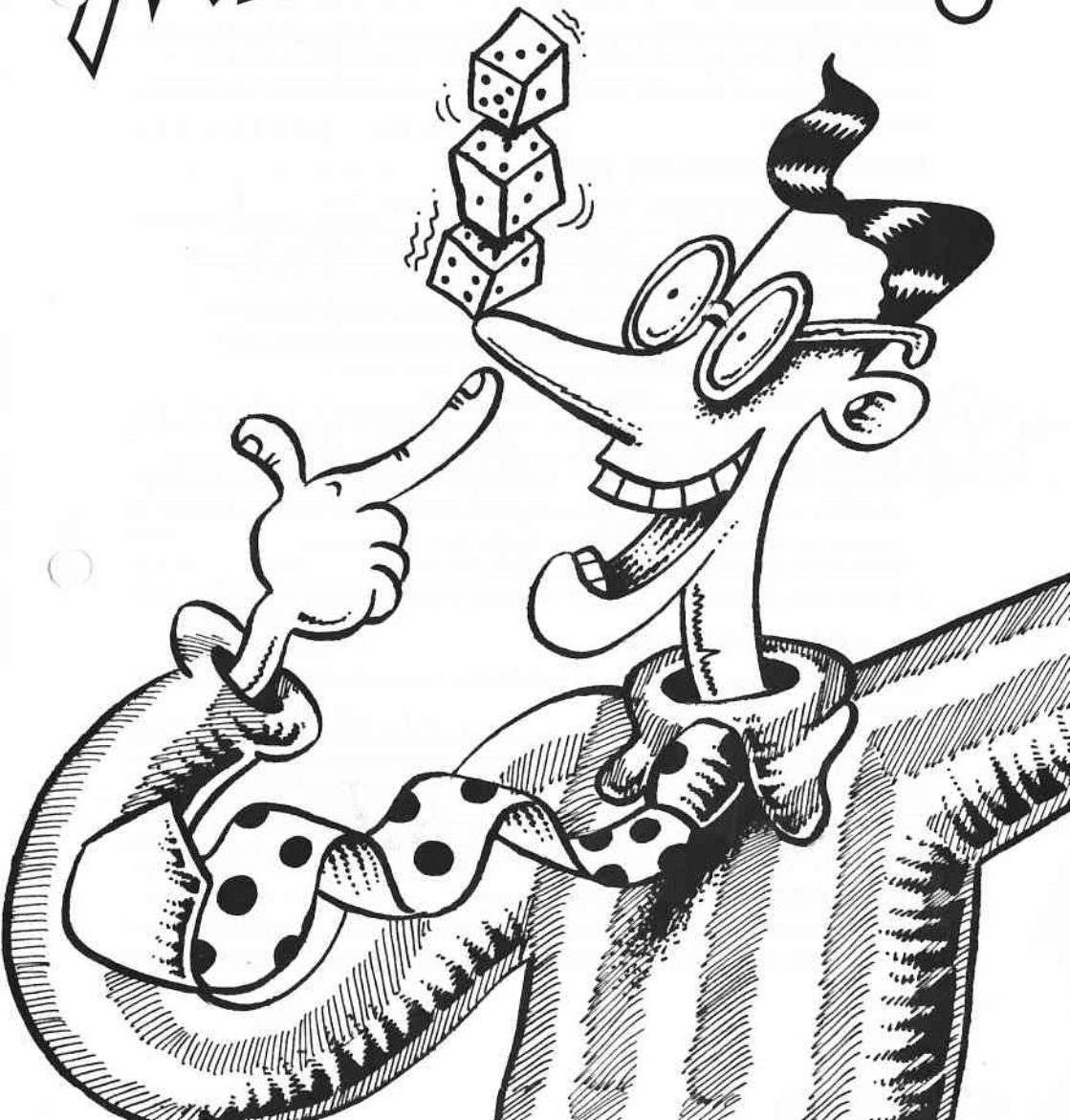
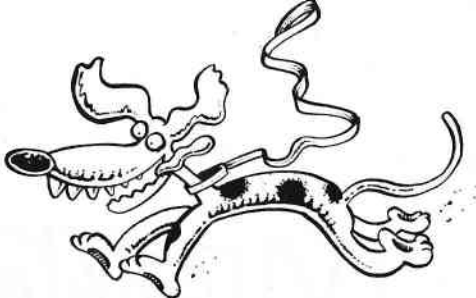
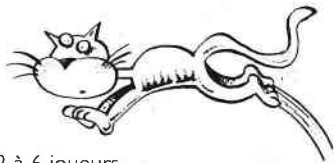


MEMORIGOLO!





1. De 2 à 6 joueurs.
2. AGE : à partir de 8 ans.

MATERIEL :

1 plateau de jeu; 1 base centrale; 90 jetons; 6 pions de couleur différente
1 avertisseur sonore, le "Pouët Pouët"; 2 paquets de 32 cartes; 1 dé.

BUT DU JEU :

Etre le premier joueur à se débarrasser de tous ses jetons en effectuant des séquences de "choses à faire" indiquées par les cartes "OUI-OUI", tout en évitant d'en faire d'autres indiquées par les cartes "NON-NON" et en repérant les erreurs commises par les autres joueurs.

PREPARATION DU JEU :

1. Ouvrir et déposer le plateau de jeu sur une surface plane.
2. Poser la base centrale au milieu du plateau de jeu, aligner les pattes (qui se trouvent en dessous de la base centrale) au-dessus des rainures du plateau de jeu et appuyer pour fixer la base centrale.
3. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case "DEPART".
4. Chaque joueur prend 15 jetons. Mettre les jetons restants dans les alvéoles situées de chaque côté de la base centrale.
5. Poser le "Pouët Pouët" au milieu de la base centrale.
6. Mélanger les cartes "OUI-OUI" puis les cartes "NON-NON" et poser chacun des paquets, cartes face cachée, dans les emplacements prévus à cet effet sur la base centrale. Tirer une carte du paquet "NON-NON" et la poser sur la première case d'une des deux rangées de la base centrale ; tirer une carte du paquet "OUI-OUI" et la poser sur la première case de l'autre rangée de la base centrale.
Chacune de ces cartes est posée face cachée.
7. Lancer le dé. Le joueur qui obtient le plus grand score commence la partie.

LA PARTIE DE JEU

Dans le jeu "Mémorigolo!" les joueurs essaient de se débarrasser de leurs jetons en évoluant autour du plateau de jeu.

Vous pensez qu'il s'agit d'un jeu simple ? Ça ne l'est pas. Les choses se compliquent avec les cartes "OUI-OUI" et "NON-NON" qui dictent ce que vous devez ou ne devez pas faire pendant la partie de jeu. Si vous êtes surpris par un autre joueur en train de faire quelque chose que vous ne pouviez pas faire ou en ne faisant pas quelque chose que vous deviez faire, il peut vous donner un de ses jetons et ainsi vous écarter de la victoire!

LES CARTES "OUI-OUI"

Lorsque c'est à votre tour de jouer, avant même de lancer le dé pour vous déplacer, vous devez faire toutes les choses indiquées par les cartes "OUI-OUI" qui se trouvent





sur la base centrale du plateau et dans l'ordre des cartes. Il peut y avoir jusqu'à 5 cartes "OUI-OUI" sur le plateau.

Par exemple, il se peut qu'un joueur ait :

1. à se lever et s'asseoir (1ère carte "OUI-OUI")
2. à aboyer comme un chien (2ème carte "OUI-OUI")
3. à faire un clin d'oeil au joueur qui se trouve à sa gauche (3ème carte "OUI-OUI") avant même qu'il ne puisse lancer le dé.

Si ce joueur échoue pour n'avoir exécuté qu'une partie des choses indiquées par les cartes "OUI-OUI" ou s'il les a exécutées dans un ordre différent (par exemple, s'il a fait un clin d'oeil avant d'aboyer), un autre joueur peut attraper le "Pouêt Pouêt" et klaxonner tout en désignant du doigt le joueur qui vient de se tromper.

LES CARTES "NON-NON"

Contrairement aux cartes "OUI-OUI" qui indiquent ce que vous devez faire à votre tour de jeu, les choses indiquées par les cartes "NON- NON" ne doivent pas être faites **pendant toute la partie**. Il peut y avoir jusqu'à 5 cartes "NON-NON" sur le plateau. Les joueurs peuvent donc saisir et utiliser à tout moment le Pouêt Pouêt pour désigner un joueur qui fait quelque chose d'interdit par l'une des cartes "NON-NON".

Note : Une carte "OUI-OUI" est prioritaire sur une carte "NON-NON".

Si par exemple, vous devez vous pincer le nez mais qu'une carte "NON- NON" ne vous permet pas de toucher votre visage, vous ne pouvez pas être klaxonné.

LE POUËT POUËT

Lorsque l'un des joueurs pense qu'un de ses adversaires vient de faire une chose interdite par une carte "NON-NON" ou n'a pas fait une chose indiquée par une carte "OUI-OUI", il peut attraper le Pouêt Pouêt et klaxonner ce joueur en le pointant du doigt.

Si le joueur a raison (s'il y a le moindre doute, les autres joueurs doivent voter) il peut alors se débarrasser d'un de ses jetons qu'il donne au joueur "klaxonné". S'il a tort, le tour de jeu se poursuit normalement.

Le joueur accusé à juste titre voit son tour de jeu prendre fin et ne pourra pas se débarrasser d'un ou de plusieurs de ses jetons.

9. LE TOUR DE JEU

Lorsque vous avez réussi à faire toutes les choses indiquées par les cartes "OUI-OUI" se trouvant sur la base centrale, vous pouvez alors lancer le dé et déplacer votre pion du nombre de cases correspondant, et ce dans le sens des aiguilles d'une montre (à moins qu'une carte "NON-NON" vous demande de ne pas vous déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre !). Si vous tombez sur une case "ajoutez une carte "OUI-OUI" " ou "ajoutez une carte "NON-NON" " ou encore "ajoutez une carte "OUI-OUI" et une carte "NON-NON" ", vous devez tirer la ou les cartes correspondantes et les poser sur la base centrale, à la suite de la dernière carte posée.



Si'il y a déjà 5 cartes de même nature sur la base centrale, retirez l'une des 5 cartes de votre choix et remplacez-la par la nouvelle.

Lorsque vous ajoutez une nouvelle carte, vous devez la lire à haute voix aux autres joueurs, tout comme celle que vous allez éventuellement retirer pour la placer.

Lorsque vous avez terminé votre tour de jeu sans avoir été "klaxonné", jetez un de vos jetons dans une des alvéoles de la base centrale.

Si vous vous arrêtez sur une case "Jetez 2 jetons" (ou 3 jetons) jetez le nombre de jetons correspondant. Si cependant vous vous faites "klaxonner" pour avoir fait quelque chose d'interdit avant de jeter votre jeton, votre tour de jeu prend fin et vous ne pouvez pas vous débarrasser de votre jeton.

CASE "TOUT EST PERMIS"

Si votre pion s'arrête sur une case "TOUT EST PERMIS", débarrassez-vous normalement d'un jeton. Vous pouvez alors faire tout ce que vous voulez jusqu'à ce que vous vous redéplaciez. Vous ne pouvez pas être klaxonné si vous faites un "NON-NON", ou si vous vous trompez dans votre prochaine séquence de "OUI-OUI". Si un des joueurs vous klaxonne lorsque vous êtes sur une telle case, celui-ci doit vous prendre un de vos jetons sans discuter. Au tour suivant, vous devez lancer le dé et quitter la case "TOUT EST PERMIS".

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est le premier joueur qui s'est débarrassé de tous ses jetons soit en les mettant dans les alvéoles de la base centrale, soit en les donnant aux autres joueurs. Il n'est pas nécessaire d'attendre le tour de jeu du joueur pour le déclarer vainqueur de la partie.

SERVICE CONSOMMATEURS

Important ! A garder.

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à :

KENNER PARKER FRANCE S.A.
Service Consommateurs
14 rue Scandicci
93500 PANTIN

S.A. Hasbro NV
Boulevard International 55/4
1070 BRUXELLES

