

Éditions Nord-Sud

Marcus Pfister

Jeu de mémoire Arc-en-ciel

Règle du jeu

Nombre de participants: de 2 à 8

À partir de 3 ans et demi

Contenu de la boîte: 92 cartes (soit 40 paires de cartes jumelles, plus 12 cartes identiques du poisson Arc-en-ciel!)

Remarque

Les enfants sont généralement bien plus doués pour ce type de jeu que les adultes ne le pensent. Si vous souhaitez toutefois simplifier ce jeu, il vous suffira d'en retirer un certain nombre de paires de cartes (voir également la troisième variante proposée ci-dessous).

But du jeu

Chaque joueur essaie de réunir le plus grand nombre possible de paires de cartes. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, en aura le plus.

Préparation du jeu

Sélectionnez le nombre de cartes selon la variante choisie. Le jeu traditionnel se joue avec les 40 paires de cartes jumelles et une paire de cartes Arc-en-ciel (10 cartes Arc-en-ciel sont donc à retirer du paquet). Mélangez bien les cartes avec lesquelles vous allez jouer et disposez-les sur la table, soit en vrac, soit en lignes et colonnes bien ordonnées (ceci rend la mémorisation de l'emplacement plus aisée pour les plus petits). L'image doit être cachée et il faut éviter que les cartes ne se chevauchent.

Déroulement du jeu

Le groupe désigne le joueur qui commence (le plus jeune, par exemple).

Continuez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur désigné retourne une carte, puis une seconde.

Si les images sont identiques, il les conserve et continue à jouer, jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes aux images différentes.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Important: si un joueur retourne deux cartes aux motifs différents, il doit les laisser ainsi quelques instants afin que tous les joueurs puissent bien mémoriser ces images et leur emplacement. Elles sont ensuite remises à l'envers sans qu'on les change de place.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque la dernière paire a été retournée.

Chaque joueur compte alors les paires qu'il a pu réunir. Le gagnant est celui qui en a le plus grand nombre.

Chaque joueur peut bien sûr aussi empiler simplement ses cartes les unes sur les autres, le gagnant étant celui qui a la pile la plus haute.

Première variante

Prenez cette fois l'ensemble des cartes du jeu (soit 92 en tout). Le jeu se déroule ensuite de la même façon que précédemment.

Deuxième variante

Elle se joue de même avec 92 cartes.

Si l'une des deux cartes retournées est une carte Arc-en-ciel, le joueur a le droit de retourner une troisième carte.

Si le joueur obtient ainsi deux cartes identiques (que ce soit une paire normale ou une paire de cartes Arc-en-ciel), il les prend et en retourne une autre, pour tenter de former une nouvelle paire avec la carte restante.

Troisième variante

Vous pouvez simplifier le jeu en jouant selon la deuxième variante, mais en retirant du paquet de cartes un certain nombre de paires, tout en y laissant les 12 cartes Arc-en-ciel.

Quatrième variante

Toujours en conservant dans le jeu les douze cartes Arc-en-ciel, on joue comme dans la deuxième variante, mais sans pouvoir retirer aucune carte Arc-en-ciel du jeu, même si une paire est découverte. Dans ce cas, les cartes Arc-en-ciel sont toujours retournées face vers la table avant que le joueur suivant ne prenne son tour et restent donc sur la table en fin de partie.

Cinquième variante

Elle se joue avec 36 cartes: les 12 cartes Arc-en-ciel et 12 paires de cartes.

Les 36 cartes sont disposées face cachée, et cette fois, chaque joueur retourne 3 cartes.

Celui qui trouve une paire de cartes assorties ne peut la prendre que s'il a également découvert une carte Arc-en-ciel.

Les cartes Arc-en-ciel ne peuvent cependant pas être retirées du jeu pour former des paires. Elles doivent être replacées, face cachée, et restent sur la table en fin de partie.

Nord-Süd Verlag

Marcus Pfister

Das Regenbogenfisch-Memo-Spiel

Spielregeln

Spieler: 2 bis 8

Alter: ab 3½ Jahren

Inhalt: 92 Memo-Karten
(= 40 Bildpaare + 12 Regenbogenfisch-Karten)

Kinder sind im Memo-Spiel oft besser, als Erwachsene vermuten. Soll das Spiel dennoch »vereinfacht« werden, können beliebig viele Bildpaare herausgenommen werden (siehe auch Variante 3).

Spielidee und Ziel

Die Spieler versuchen möglichst viele Bildpaare zu finden. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Bildpaare hat.

Spielvorbereitung

Von den 12 gleichen Regenbogenfisch-Karten bleiben nur 2 Stück im Spiel (die andern 10 werden zur Seite gelegt).

Die Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt.

Geordnetes Auslegen der Karten in einem Rechteck erleichtert das Wiederfinden. Die Karten sollten nicht übereinander liegen.

Spielverlauf

Ein Kind, z.B. das jüngste, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wer an der Reihe ist, deckt erst eine und dann eine zweite Karte auf. Sind die Bilder gleich, darf der Spieler das Bildpaar behalten. Er spielt so lange weiter, bis er zwei verschiedene Karten aufdeckt. Jetzt ist der Nächste an der Reihe.

Wichtig: Die beiden verschiedenen Bildkarten bleiben für einen Augenblick dort aufgedeckt liegen, wo sie gelegen haben. Alle Mitspieler müssen die Möglichkeit haben sich die Lage der Bilder einzuprägen. Dann werden beide Karten wieder umgedreht.

Spiel-Ende

Ist das letzte Bildpaar aufgedeckt, dann ist das Spiel zu Ende. Jeder kann nun seine Bildpaare zählen, oder man kann die Karten zu einem Turm stapeln. Gewonnen hat der Spieler mit dem höchsten Turm.

Variante 1 »6 x 2 Regenbogenfische«

Man spielt das Spiel nach den oben genannten Grundregeln, jedoch mit allen 92 Karten. Somit gibt es 6 Bildpaare mit *Regenbogenfisch*-Karten, die leichter zu finden sind.

Variante 2 »Der Regenbogenfisch – dein Freund«

Ist eine der beiden aufgedeckten Karten eine *Regenbogenfisch*-Karte, dann darf eine dritte Karte aufgedeckt werden.

Wer so ein Bildpaar bildet (mit zwei *Regenbogenfisch*-Karten oder zwei anderen gleichen Karten), der darf die beiden Karten behalten. Und natürlich darf er weiterspielen: Die dritte Karte, die noch aufgedeckt ist, bleibt dabei offen liegen und zusätzlich wird eine weitere Karte aufgedeckt.

Variante 3 »Viele Regenbogenfische«

Das Spiel wird noch einfacher, wenn man es nach Variante 2 spielt, jedoch weniger Bildpaare einsetzt, aber alle 12 *Regenbogenfisch*-Karten mit auslegt.

Variante 4 »Regenbogenfisch hilft allen«

Die 12 *Regenbogenfisch*-Karten bleiben im Spiel. Sie sind als Spezialkarten bis zum Spiel-Ende für alle da und geben keine Punkte beim Auszählen der Bildpaare.

Variante 5 »Regenbogenfisch begleitet«

Zur Spielvorbereitung sucht man 12 Bildpaare heraus und mischt sie mit allen 12 *Regenbogenfisch*-Karten. Man legt also 36 Karten aus.

Jetzt ist ein Bildpaar nur gültig, wenn es von einer *Regenbogenfisch*-Karte begleitet wird, das heißt, nur 2 gleiche Karten und 1 *Regenbogenfisch*-Karte dürfen auf den eigenen Stapel kommen. Wenn also 3 *Regenbogenfisch*-Karten zusammen aufgedeckt werden, bilden diese kein Bildpaar und dürfen nicht behalten werden.