

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# ManchoMémo



Dès 6 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 54 cartes



But du jeu : Gagner le plus de cartes.



Règle du jeu :

Mélanger les cartes puis disposer, faces visibles, les 9 premières en un carré de 3 x3 cartes. Le reste constitue la pioche. Glisser la carte "manchot" dans le tas de pioche. Les joueurs mémorisent les 9 cartes posées sur la table puis elles sont retournées, faces cachées. (Seul les dessins des cartes sont à retenir, pas les chiffres ni les flèches).

Le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte de la pioche et regarde les indications des flèches. Celles-ci indiquent le nombre de déplacements en vertical et en horizontal à effectuer afin de connaître la position de la 1ère carte à deviner.

Le joueur pose son doigt sur la carte centrale et effectue les déplacements indiqués par la carte. À la fin de ces déplacements, son doigt se pose sur une carte : c'est l'élément présent sur cette carte cachée dont le joueur doit se souvenir.

NB : (cf exemple 1 et 2) lorsque l'on arrive au bout d'une colonne ou d'une ligne, et que l'on doit se déplacer d'avantage, on compte 1 déplacement pour se repositionner au côté opposé.

Une fois arrivée sur la carte "désignée", le joueur doit deviner quel est l'élément présent sur la carte. S'il croit connaître la réponse, il l'annonce à haute voix et retourne la carte pour vérifier.

**Si la réponse est exacte :**

il peut décider de continuer ou d'arrêter.

- S'il décide d'arrêter, il prend la carte déjà retournée et les garde comme point gagné. C'est au joueur suivant.
- S'il décide de continuer, la dernière carte retournée sert de nouveau point de départ pour se déplacer. NB : Si la nouvelle carte à deviner est déjà retournée, le tour du joueur s'arrête obligatoirement ; Il récupère les cartes retournées comme points gagnés et la main passe au joueur suivant.

**Si la réponse est fausse :** la carte retournée est défaussée.

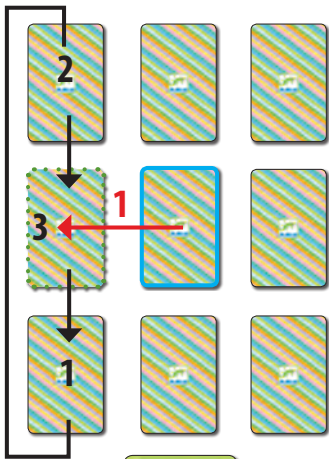
Lorsque le tour d'un joueur est terminé, la carte qui se trouvait au-dessus de la pioche est défaussée et une nouvelle carte est posée à chaque emplacement libre. Les joueurs mémorisent ces nouvelles cartes avant qu'elles ne soient retournées face cachées. Le joueur suivant retourne la 1<sup>ère</sup> carte de la pioche, etc

La partie s'arrête dès que la carte "manchot" est retournée.

Fin de la partie :

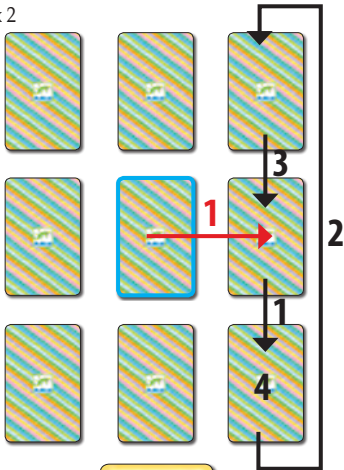
Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

ex1



**DJECO**

ex 2



Concept : Martin Nedergaard Andersen

**DJECO**