

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MEMO MATCH

F

Un jeu de Brad Ross pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans

Jeu de Piatnik n° 792199 © 2014 Piatnik Vienne, Imprimé en Autriche

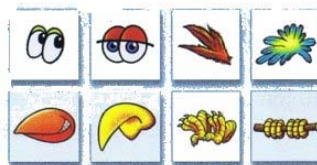
Tous les perroquets se ressemblent... Mais si vous regardez attentivement, vous verrez qu'ils sont tous différents ! Certains ont les yeux bleus, d'autres noirs, les pattes sont ou ne sont pas accrochées à la branche. Les plumes et le bec changent aussi. Un jeu d'observation et de mémorisation coloré !

Contenu du jeu :

16 cartes Perroquet

16 tuiles

1 règle du jeu



Préparation du jeu :

Mélanger les tuiles et les déposer faces cachées en formant un carré sur la table.

Mélanger les cartes Perroquet et les déposer en pile, faces cachées, sur la table près du carré.



Déroulement du jeu :

Le joueur qui a eu son anniversaire le plus récemment commence et retourne une carte Perroquet et une tuile. Si le dessin sur la tuile ne correspond à aucune caractéristique du perroquet, le joueur la replace face cachée au même endroit et c'est au joueur suivant de retourner une tuile.



Si le dessin de la tuile correspond à une caractéristique de la carte Perroquet, le joueur la pose face retournée au même endroit et il peut retourner une autre tuile. Si le dessin de la nouvelle tuile correspond à une autre des caractéristiques, le joueur continue de la même façon. Mais si la nouvelle tuile montre une caractéristique déjà retournée, ou une caractéristique qui ne correspond pas au perroquet, son tour est terminé. Il doit retourner toutes les tuiles découvertes et les laisser au même endroit. C'est au joueur suivant de retourner une première tuile.



Le joueur suivant peut retourner les mêmes tuiles que le joueur précédent.

Si un joueur retourne les 4 tuiles correspondant aux 4 caractéristiques du perroquet, il gagne la carte Perroquet, et il remet les 4 tuiles faces cachées sur la table. Il retourne une autre carte Perroquet et c'est au tour du prochain joueur.



Les tuiles doivent toujours rester au même endroit sur la table.

Fin du jeu :

Le premier joueur qui a gagné 3 cartes Perroquet a gagné.

Variante pour les joueurs expérimentés :

Si la première ou la deuxième tuile découverte ne correspond pas, on change la carte Perroquet.