

MEMO RUSH™

PAR: KONSTANTINOS KARAGIANNIS

RÈGLES

• 2-6 joueurs • âge 6+ • 20 minutes

CONTENU

• 42 cartes personnage • 1 roue des émotions
• 66 cartes mémoire • 1 livret de règles

OBJECTIF DU JEU

Tape rapidement les cartes personnage correspondants aux personnages sur les cartes mémoire. Le premier joueur avec 8 cartes gagne.

COMMENT JOUER

Le joueur le plus vieux tourne une carte mémoire. Les cartes mémoire montrent 3 des 42 personnages présents sur les cartes personnage.

Si un joueur se rappelle d'une association, il tape la carte personnage correspondante. Un joueur peut taper jusqu'à 2 cartes (1 avec chaque main).

Le joueur qui a tapé une carte la retourne. Le joueur qui a choisi une bonne carte personnage la récupère et la place face cachée devant lui.

Remplace les cartes personnage avec des nouvelles face ouverte en respectant la position des cartes en jeu. Les joueurs ont 10 secondes pour mémoriser les nouvelles cartes avant de les retourner face cachée. Une nouvelle ronde commence. Le prochain joueur en sens horaire retourne une nouvelle carte mémoire.

Note: Les cartes personnage en jeu doivent demeurer au même endroit. Les nouvelles cartes personnage remplissent ainsi les espaces vacants.

MISE EN PLACE:

2

Mélange les 66 cartes mémoire et place le paquet de cartes face cachée au milieu de la table.

Joueur 1.



1

Place la roue des émotions à portée de tous les joueurs.

3

Mélange les 42 cartes personnage, pige 6 cartes et place-les face ouverte. Place les cartes personnage restantes face cachée sur le côté.

Joueur 2.

4

Compte 30 secondes avant de retourner les cartes face cachée.

Joueur 3.

Joueur 4.



1. TAPER LA MAUVAISE CARTE

Si un joueur commet une erreur en tapant la mauvaise carte, il doit retourner une de ses cartes gagnée face ouverte. Il n'y a pas de pénalité si le joueur n'a gagné aucune carte personnage. Tous les joueurs peuvent tenter de récupérer une carte ouverte devant des joueurs adverses s'il y a une association. Les cartes face ouverte comptent toujours dans le total des cartes gagnées par le joueur.

NOTE : un joueur peut retourner face cachée une de ses cartes face ouverte en la tapant en premier si le personnage apparaît sur une carte mémoire.

2. UTILISER LA ROUE DES ÉMOTIONS

Si aucun joueur tape une carte personnage après 10 secondes, le joueur actif tourne la roue des émotions. La roue indique l'une des 6 émotions identifiables par l'expression faciale des personnages et une couleur (colère-rouge, peur-mauve, tristesse-bleu, joie-jaune, amour-rose, dégoût-vert). Les joueurs tapent une ou plusieurs cartes si une émotion correspond aux cartes, incluant celles face ouverte devant les joueurs. Si personne ne tape une carte, les joueurs passent à la carte mémoire suivante.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur a remporté 8 cartes personnage. Si le paquet carte mémoire est épuisé, le joueur avec le plus de cartes remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes personnage face ouverte l'emporte.

LÉGENDE DES CARTES:



HAPPINESS
JOIE



FEAR
PEUR



DISGUST
DÉGOÛT



LOVE
AMOUR



SADNESS
TRISTESSE



ANGER
COLÈRE

CARTES ÉMOTION - (12 cartes)

Lorsqu'une carte mémoire montre l'une des 6 émotions, les joueurs doivent taper une ou plusieurs cartes correspondant à cette émotion.



RETOURNE 2 - (4 cartes)

Lorsqu'une carte mémoire montre le symbole retourne 2, le joueur choisit 2 cartes personnages à révéler aux autres joueurs. Ces cartes sont ensuite retournées face cachée.



RÉGARDE 1 - (4 cartes)

Lorsqu'une carte mémoire montre le symbole regarde 1, le joueur peut regarder une carte face cachée sans la montrer aux autres joueurs. Il la replace ensuite au même endroit face cachée.



TOURNE - (4 cartes)

Lorsqu'une carte mémoire montre le symbole tourne, le joueur actif tourne la roue des émotions. Seul ce joueur peut alors taper une ou plusieurs cartes correspondant à l'émotion affichée.

© 2023 FoxMind Group LTD.

Memo Rush™ is a trademark of FoxMind Group LTD. Distribué en Amérique du Nord par: All rights reserved/ Tous droits réservés.

Published by/ Publié par: FoxMind Group LTD.
Made in China. Fabriqué en Chine.

Distributed in North America by/
Distribué en Amérique du Nord par:

FoxMind Canada Enterprises LTD.
1104-5530, St. Patrick,
Montreal (Quebec) H4E 1A8,
CANADA

www.foxmind.com

