

MEMØRY ØLERON

Matériel

49 cartes imprimées à l'Imprimerie du Large de Bourcefranc-Le Chapus

36 cartes images

1 carte neutre (recto et verso identique)

1 carte des règles du jeu

1 carte de présentation des auteurs

1 boîte de rangement imprimée par Ferriot Cric à Mussy-sur-Seine

Introduction

Le **Memory**, ou « jeu des paires » est un grand classique des jeux.

Il est indémodable et ravira petits et grands à partir de 4 ans !

Avec cette version, tu pourras faire des parties de **3 niveaux différents** :

un niveau facile avec 16 cartes, un niveau moyen avec 25 cartes

et un niveau difficile avec 36 cartes.

Origines

La toute première version était unique et 100 % artisanale.

Elle fut créé par un grand-père Suisse, **Heinrich Hurter**,

qui l'imagina pour ses petits enfants et le réalisa

avec des images découpées dans des magazines.

Devant l'immense succès du Memory auprès de sa famille et de ses amis,

il proposa de faire éditer sa création à l'entreprise de jeux allemande

Ravensburger, qui accepta et publia le premier exemplaire en **1959**.

Mise en place

Pour une partie facile (**16 cartes**), choisis 8 paires
(de préférence une de chacune des 8 communes de l'île d'Oléron !).

Mélange les bien et place-les, images cachées,
en constituant un carré de 4 x 4 cartes.

Pour une partie moyenne (**25 cartes**), choisis 12 paires et ajoute

une carte supplémentaire : cela peut être la carte neutre

(recto et verso identiques) pour une partie « moyenne facile »

ou bien une carte prise au hasard dans le reste des cartes,

sans la regarder, pour une partie « moyenne difficile ».

Mélange les bien et place-les, images cachées,
en constituant un carré de 5 x 5 cartes.

Pour une partie difficile (**36 cartes**), prends toutes les 18 paires de ce jeu.

Mélange les bien et place-les, images cachées,
en constituant un carré de 6 x 6 cartes.

Déroulement d'une partie

À son tour, un joueur retourne deux cartes de son choix
afin que chaque joueur puisse en voir l'image cachée.

S'il constitue une paire d'images identiques, il les retire du jeu
et les garde devant lui. Il peut alors rejouer.

S'il ne constitue pas de paire, il les remet faces cachées

à leur emplacement de départ et passe son tour.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été ramassées.

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires.

(**conseil des auteurs** : faites plusieurs parties en cumulant les points !)