



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

EXTREM MEMO



Extreme Memo • Mémo Extrême • Memo extreem
Memo Extremo • Memo estremo

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Mémo Extrême

Un jeu de mémoire malicieux pour 2 à 4 bandits de 5 à 99 ans.

Idée :

Carlo A. Rossi

Illustration :

Susanne Krinke

Concesseur de licence : studiogiocchi

Durée de la partie : env. 20 minutes



FRANÇAIS

Bobbi le bandit est le plus malchanceux des malfaiteurs ! Toutes ses tentatives de vols se soldent par un maigre butin. Mais aujourd'hui, c'est son jour de chance. Tous les malfaiteurs de la ville se sont donné rendez-vous pour une grande compétition et Bobbi est bien décidé à remporter la victoire cette année. Mais ce n'est pas facile car il doit vaincre Hubert le gangster dont la renommée n'est plus à faire. Une folle compétition commence alors !

Contenu du jeu

- 21 cartes de bandits au dos bleu
- 21 cartes de bandits au dos vert
- 5 sacs de butins
- 1 règle du jeu



Idée

Tous les bandits de la ville se confrontent aujourd'hui au « Mémo Extrême ». Leur mission est de trouver deux butins identiques. On retourne toujours deux cartes de bandits. Si les objets qui sont représentés dessus sont identiques, on pose la paire de cartes devant soi, faces cachées. Mais attention, ce butin n'est pas en sécurité, car un autre joueur peut s'en emparer de nouveau. Celui qui a récupéré le plus grand nombre de cartes de bandits à la fin d'un tour prend un sac. Celui qui aura une « extrêmement » bonne mémoire et aura récupéré en premier deux sacs sera couronné « Roi des malfaiteurs ».

Préparatifs

Mélanger les 21 cartes de bandits au dos bleu et les répartir sur la table, faces cachées. Veiller à ce que les cartes ne se chevauchent pas. Préparer les sacs de butins.

Les cartes de bandits au dos vert restent dans la boîte. On ne les prendra qu'au deuxième tour.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui ressemblera le plus au bandit représenté au dos de la carte a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Tu as alors deux possibilités de jouer :

1. Retourner deux cartes

Tu peux choisir cette possibilité tant qu'aucun joueur n'a encore récupéré de butins identiques.

Retourne deux cartes parmi celles posées au milieu de la table.

Deux butins identiques sont sur les cartes ?

- **Oui ?**
Super, tu poses les deux cartes devant toi, faces cachées.
- **Non ?**
Dommage ! Tous les joueurs essaient de se mémoriser les butins. Ensuite, tu retournes de nouveau les cartes.

2. Retourner une carte et interroger un joueur

Cette possibilité ne peut être choisie que si au moins un joueur a déjà trouvé deux butins identiques.

Retourne une des cartes posées au milieu de la table. Montre un des deux butins et nomme le prénom du joueur dont tu supposes qu'il possède ce butin.

Ce joueur regarde discrètement si ce butin est représenté sur une de ses cartes.

- **Il a le butin correspondant !**
Super ! Le joueur te donne la carte représentant le butin correspondant. Tu poses les deux cartes devant toi, faces cachées.
- **Il n'a pas le butin correspondant !**
Dommage ! La carte est de nouveau retournée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles complémentaires importantes :

- Un joueur doit se décider pour l'une des deux possibilités seulement après avoir retourné la première carte.
- On n'a le droit de regarder ses propres cartes que si l'on est interrogé par un joueur.

Fin du tour

Le tour est terminé dès qu'il n'y a plus de cartes au milieu de la table. Le joueur qui a récupéré le plus grand nombre de cartes prend un sac de butin. En cas d'égalité, chaque joueur concerné prend un sac.

Un nouveau tour commence

Le jeu de cartes au dos bleu est remis dans la boîte et un deuxième tour est joué, comme décrit plus haut, avec le jeu de cartes vertes.

Si l'on joue plus de deux tours, on change de jeu de cartes à chaque tour.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur récupère son deuxième sac de butin, il gagne la partie. Si plusieurs joueurs remportent leur deuxième sac en même temps, ils se partagent la victoire.

Variantes

On peut varier le jeu en y ajoutant une ou plusieurs des règles suivantes :

- Quand un joueur est interrogé pour savoir s'il possède un butin et s'il ne le possède pas, il doit retourner toutes ses cartes.
- Quand un joueur est interrogé pour savoir s'il possède un butin et s'il ne le possède pas, il récupère la carte qui vient d'être retournée et la pose devant lui, face cachée.
- Un joueur interroge non seulement un autre joueur mais peut également regarder dans son propre jeu s'il possède le butin. S'il ne le possède pas, il doit montrer ses cartes.
- On peut aussi jouer avec les deux jeux de cartes.

Memo extreem

Een diefachtig geheugenspel voor 2 - 4 boeven van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Carlo A. Rossi
Illustraties: Susanne Krinke
Licentiegever: studiogiochi
Speelduur: ca. 20 Minuten



Eddie Inbreker is de slechtste boef ter wereld. Wat hij ook probeert te stelen, uiteindelijk komen er alleen maar waardeloze dingen in zijn boevenzak terecht. Maar vandaag krijgt Eddie zijn grote kans. Alle boeven van de stad hebben zich verzameld voor een wedstrijd en Eddie heeft zich vast voorgenomen dit jaar te winnen. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want hij moet ook Hendrik Langvingers zien te verslaan en Hendrik wordt door iedereen „de meesterdief“ genoemd. Er begint een spannende wedstrijd!

NEDERLANDS

Spelinhoud

- 21 boevenkaarten met blauwe achterkant
- 21 boevenkaarten met groene achterkant
- 5 boevenzakjes
- spelregels



Spelidee

Alle boeven van de stad komen vandaag tegen elkaar uit voor een spelletje „Memo extreem“. De bedoeling is om steeds twee dezelfde stukken buit te vinden. Er worden altijd twee verdeckte boevenkaarten omgedraaid. Staan hier twee dezelfde voorwerpen op afgebeeld, dan mag je het kaartenpaar verdekt voor je neerleggen. Maar let op! Je buit is nooit veilig want hij kan door de medespelers weer afhandig worden gemaakt.

Wie aan het eind van de ronde de meeste boevenkaarten heeft, krijgt een boevenzak. Wie een „extreem“ goed geheugen heeft en als eerste twee boevenzakjes heeft verzameld, wordt tot meesterboef uitgeroepen.

Spelvoorbereiding

Schud de 21 boevenkaarten met de blauwe achterkant en verdeel ze verdekt over het midden van de tafel. Zorg dat er geen kaarten over elkaar liggen. Leg de boevenzakjes klaar.

De boevenkaarten met de groene achterkant blijven voorlopig in de doos. Deze worden pas in de tweede ronde gebruikt.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het meest op de boef op de achterkant van de kaarten lijkt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

Je hebt nu twee mogelijkheden:

1. Twee kaarten omdraaien

Zolang nog geen enkele speler een paar kaarten met stukken buit heeft, kan je alleen deze mogelijkheid kiezen.

Draai twee kaarten uit het midden van de tafel om.

Staan op de kaarten twee dezelfde stukken buit?

- **Ja?**
Geweldig, je mag de beide kaarten verdekt voor je neerleggen.
- **Nee?**
Helaas! Alle spelers proberen de stukken buit te onthouden. Daarna draai je de kaarten weer om.

2. Een kaart omdraaien en een medespeler ondervragen

Deze mogelijkheid kan pas worden gekozen als minstens één speler al een paar kaarten met stukken buit heeft gevonden. Draai een kaart uit het midden van de tafel om. Wijs op één van de twee stukken buit en noem de naam van de medespeler van wie je denkt dat hij/zij dezelfde buit heeft. Deze speler controleert ongezien of de buit ook werkelijk op één van zijn/haar kaarten staat afgebeeld:

- **De speler heeft de bijpassende buit!**
Geweldig! De speler moet je de kaart met de bijpassende buit geven. Je mag beide kaarten verdekt voor je neerleggen.
- **De speler heeft de bijpassende buit niet!**
Helaas! De omgedraaide kaart wordt opnieuw omgekeerd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijke extra regels:

- Een speler hoeft pas na het omdraaien van de eerste kaart voor één van de beide mogelijkheden te kiezen.
- Het is alleen toegestaan om de eigen kaarten te bekijken als door een medespeler naar een bepaalde buit wordt gevraagd.

Einde van de ronde

De ronde is afgelopen zodra er geen enkele kaart meer in het midden van de tafel ligt. De speler die de meeste kaarten heeft verzameld, krijgt een boevenzakje. Bij gelijkspel krijgen meerdere spelers een boevenzakje.

Er begint een nieuwe ronde

Nu gaat de set kaarten met de blauwe achterkant in de doos en wordt zoals beschreven een tweede ronde met de groene set kaarten gespeeld.

Als er meer dan twee ronden worden gespeeld, worden de kaartensets na ieder ronde verwisseld.

Einde van het spel

Zodra één van de spelers een tweede boevenzak krijgt, heeft hij/zij het spel gewonnen. Krijgen meerdere spelers tegelijk een tweede boevenzak, dan wordt de overwinning gedeeld.

Varianten

Het spel kan door één of meer van de volgende regels worden aangepast:

- Als een speler om een bepaalde buit wordt gevraagd en hij/zij deze niet heeft, dan moet de speler al zijn/haar kaarten omdraaien.
- Als een speler om een bepaalde buit wordt gevraagd en hij/zij deze niet heeft, krijgt hij/zij de omgedraaide kaart en mag hem verdekt voor zich leggen.
- Een speler mag niet alleen naar de buit van een andere speler vragen, maar ook van zichzelf. Heeft hij/zij de buit niet, dan moet de speler zijn/haar kaarten laten zien.
- Er kan ook met de beide sets kaarten tegelijk worden gespeeld.