

**PETITS
ANIMAUX**

Jeu Ravensburger® No. 21 295 8
Pour **2 à 8** joueurs, à partir de **4** ans.

memory®

– le grand classique des jeux de société.

Un passionnant jeu de société qui place petits et grands à chance égale, un plaisir toujours renouvelé, où observation et mémoire sont les atouts gagnants.

Un chaton, un éléphanteau, un bébé chimpanzé... et plein d'autres adorables bébés animaux à découvrir ! Dans ce Memory® retrouvez de superbes photos qui font la joie des petits et grands.

Contenu

72 cartes (36 paires d'images)



But du jeu

Celui qui possède, à la fin du jeu, le plus grand nombre de paires d'images, a gagné la partie.

Avant de commencer

On pose toutes les cartes sur la table, image cachée, et on les mélange soigneusement. Ensuite, on peut : soit laisser les cartes telles qu'elles se trouvent, soit former un carré ou un rectangle. Ce sont les joueurs qui décident. Le plus important, c'est que les cartes ne soient pas superposées les unes sur les autres.

Qui commence

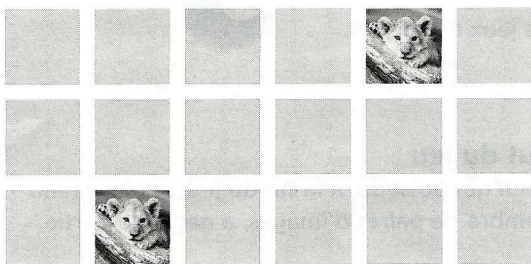
Ce peut être le ou la plus jeune. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ravensburger

Comment jouer au Memory®?

Le joueur dont c'est le tour, retourne toujours deux cartes l'une après l'autre.

Si les images sont identiques, le joueur prend ces deux cartes et en retourne à nouveau deux autres. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. Ces deux cartes sont alors remises à l'envers et restent à leur place. C'est au tour du joueur suivant.



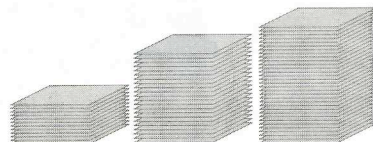
Afin que chacun puisse bien se rappeler le motif et la place des cartes, celles-ci doivent rester visibles un instant avant d'être remises à l'envers, à la même place naturellement.

Ce qui n'est pas permis

Si un joueur s'est trompé en retournant la deuxième carte, mais croit à présent connaître la bonne place, il n'a pas le droit de retourner une troisième carte. En cas d'erreur, c'est le joueur suivant qui continue.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque la dernière paire d'images a été retournée. On détermine alors le gagnant. Pour cela, chacun forme une pile avec ses cartes : celui dont la pile est la plus haute, a gagné.



Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartes, ils jouent une nouvelle fois, avec neuf paires de cartes seulement, afin de se départager.

Un dernier conseil

Si on joue pour la première fois ou si les joueurs sont très jeunes, on peut commencer avec un nombre réduit de cartes, et augmenter au fur et à mesure des parties.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Les droits d'auteur du jeu Memory®
sont déposés au niveau international.

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller