

de mémoire d'ÉLEPHANT™

Le Jeu que vous ne risquez pas d'oublier !
De 2 à 4 joueurs.
A partir de 8 ans.

CONTENU DE LA BOITE :

- 1 plateau de jeu
- 12 autocollants "symboles"
- 12 jetons
- 12 pyramides servant de caches
- 4 pions
- 28 cartes "vie ou mort"
- 1 dé
- 1 règle de jeu détaillée

BUT DU JEU :

Le but du jeu est de rester en vie plus longtemps que les autres joueurs. Pour cela il vous faudra mémoriser ce qui est supposé se trouver sous les caches.

MISE EN PLACE DU JEU :

- Coller les autocollants "symboles" sur les jetons carrés.
- Chaque joueur prend un nombre de cartes équivalent (7 maximum) selon le temps dont on dispose.
- Chaque joueur place ses cartes côté "vie" visible face à lui.
- Chaque joueur prend 1 pion de couleur (mais ne le place pas encore sur la case Départ).
- Placer tous les jetons "symboles" face visible au centre du plateau et les recouvrir avec les caches.
- Mélanger et répartir les caches sur les cases blanches du plateau en haut desquelles figurent les 12 premières lettres de l'alphabet.
- Enlever les caches pendant 60 secondes environ, pour permettre à tous les joueurs de mémoriser l'emplacement des jetons "symboles".
- Replacer les caches. La partie peut commencer...

COMMENT JOUER :

- Le joueur le plus âgé débute la partie, qui se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur pose son pion sur la case

Départ située en face de lui.

- A son tour un joueur lance le dé et déplace son pion d'autant de cases que de points amenés par le dé, et ce, toujours vers la gauche.

DEROULEMENT DU JEU :

CASE "SYMBOLE" :

Le joueur qui tombe sur une case "symbole" doit retrouver ce symbole en soulevant UN cache.
S'il trouve le bon symbole, il reste en vie. Dans le cas contraire il perd une carte "vie": il doit alors la retourner et il la pose devant lui, face "mort" visible.
Dans les deux cas le tour est fini et le jeu continue avec le joueur suivant.

CASE "TROUVEZ 3 CHIFFRES" :

Le joueur qui tombe sur cette case doit retrouver 3 des 4 chiffres du jeu en annonçant avant de soulever un à un chacun des 3 caches quel chiffre il pense retrouver.
Dès qu'il commet une erreur, son tour s'achève et il perd une carte "vie".
S'il trouve les 3 chiffres choisis, son tour s'achève et il REGAGNE une carte "vie".

(NB. On ne peut que REGAGNER des cartes "vie" perdues en cours de partie, simplement en les retournant. Ainsi donc un joueur ayant toutes ses cartes du côté "vie" n'en gagnera pas d'autre, même s'il est couronné de succès lors de son tour).

CASE "TROUVEZ 3 FRUITS" :

Le joueur qui tombe sur cette case procédera comme expliqué ci-dessus mais devra cette fois trouver 3 des 4 fruits.

CASE "TROUVEZ 3 ANIMAUX" :

Le joueur qui tombe sur cette case procédera comme expliqué ci-dessus mais devra maintenant trouver 3 des 4 animaux.

CASE "TROUVEZ VOTRE COULEUR" :

Le joueur qui tombe sur cette case doit retrouver 3 des 4 symboles de la couleur

de son pion (jaune - bleu - vert ou rouge), en annonçant avant de soulever un à un chacun des 3 caches, quel symbole il pense retrouver.

Dès qu'il commet une erreur, son tour s'achève et il perd une carte "vie". S'il trouve les 3 symboles de sa couleur, son tour s'achève et il REGAGNE une carte "vie".

CASE "INTERROGATION" :

Le joueur (A) qui tombe sur cette case doit demander à un autre joueur (B):

- Soit de trouver un symbole défini à l'avance par le joueur A.
- Soit de dire quel symbole se trouve sous un cache désigné par le joueur A.

Si le joueur questionné (B) commet une erreur, il perd une carte "vie".

En revanche, s'il répond correctement, c'est le joueur A qui perd une carte "vie". A l'issue de ce tour, c'est au joueur placé immédiatement à gauche du joueur A de continuer la partie.

CASE "ECHANGEZ" :

Le joueur qui tombe sur une telle case devra suivre les instructions et faire permuter les deux caches des cases nommées, en les faisant glisser sur le plateau, sans regarder les jetons qui se trouvent dessous.

Ce joueur continue de jouer et relance le dé pour un nouveau tour.

(NB. Il existe certaines cases "permutez 2 pyramides" : celles-ci laissent le choix de l'échange au joueur).

CASE "DESIGNEZ" :

Le joueur qui tombe sur une telle case doit deviner, l'un après l'autre quels sont les symboles qui se trouvent sous les caches des 2 cases désignées.

Si le premier symbole découvert est faux, le joueur ne pourra pas regarder sous le deuxième cache. S'il ne trouve pas les 2 bons symboles, il perd une carte "vie". S'il découvre les 2 bons symboles il prend le pion du joueur suivant et le place où bon lui semble sur le plateau, le joueur doit alors répondre immédiatement à la question qui lui est posée comme s'il venait de lancer le dé.

(NB. Si un joueur connaît les emplacements des 12 symboles, il placera le pion de son adversaire sur une case interrogation, forçant ainsi un adversaire à perdre une vie).

IMPORTANT

- Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.
- Quand un joueur soulève un cache, le symbole découvert doit être vu par tous les joueurs.
- Le joueur qui perd toutes ses cartes "vie" arrête de jouer et retire son pion du jeu. Le jeu se déroule donc par élimination(s) successive(s).

En début de partie, selon le temps dont on dispose, ou si le niveau des joueurs est disparate (âges différents), on peut convenir soi-même du nombre de cartes "vie ou mort" que chacun des joueurs prendra (7 pour les enfants - 4 pour les adultes par exemple).

LE VAINQUEUR :

Le vainqueur est le dernier joueur à être encore en vie, c'est-à-dire à posséder au moins encore une carte "vie".

(S'il désire montrer la force de sa mémoire d'éléphant, il peut s'amuser à désigner dans l'ordre tous les symboles cachés de la case A à la case L, en les découvrant au fur et à mesure. Mais attention, un éléphant peut parfois se tromper !).

De Mémoire d'Éléphant est un jeu exclusivement distribué en France par Habbourin International, sous licence de J.W. Spear & Sons PLC - Grande Bretagne. Illustration: WAR Frontline, Cambridge.

