

# ManchoMémo



Da 6 anni in su



Da 2 a 5 giocatori



Contenuto: 54 carte



Scopo del gioco: Vincere il maggior numero possibile di carte.



Regola del gioco:

Mescolare le carte quindi disporre le 9 carte, con le facce verso l'alto, in un quadrato di carte da 3x3. Il resto costituisce il monte. Inserire la carta "pinguino" nel mazzo di carte del monte.

I giocatori memorizzano le 9 carte posate sul tavolo, poi queste carte vengono girate a faccia in giù. (Bisogna memorizzare solo i disegni delle carte e non i numeri né le frecce).

Comincia il giocatore più giovane. Quest'ultimo scopre una carta del monte e guarda le indicazioni delle frecce. Le frecce indicano il numero di spostamenti in verticale e in orizzontale da effettuare per conoscere la posizione della 1° carta da indovinare.

Il giocatore posa il dito sulla carta centrale ed effettua gli spostamenti indicati dalla carta.

Alla fine di questi spostamenti, il suo dito si posa su una carta: il giocatore deve memorizzare l'elemento presente su questa carta nascosta.

NB: (vedi esempio 1 e 2) quando si arriva alla fine di una

colonna o di una riga, e ci si deve spostare ancora, si conta 1 spostamento per riposizionarsi sul lato opposto. Una volta arrivato sulla carta "designata", il giocatore deve indovinare qual è l'elemento presente sulla carta. Se pensa di conoscere la risposta, quest'ultimo la annuncia ad alta voce e scopre la carta per verificare.

**Se la risposta è giusta:**

il giocatore può decidere di continuare o di fermarsi.

- Se decide di fermarsi, quest'ultimo prende la carta già scoperta e la tiene come punto guadagnato. Tocca al giocatore seguente.
- Se decide di continuare, l'ultima carta scoperta funge da nuovo punto di partenza per spostarsi.

NB: Se la nuova carta da indovinare è già scoperta, il turno del giocatore si interrompe obbligatoriamente; quest'ultimo recupera le carte scoperte come punti guadagnati e la mano passa al giocatore successivo.

**Se la risposta è sbagliata:** la carta scoperta viene scartata.

Quando il giro di un giocatore è terminato, la carta che si trovava in cima al monte viene scartata e viene posata una nuova carta su ogni posizione libera.

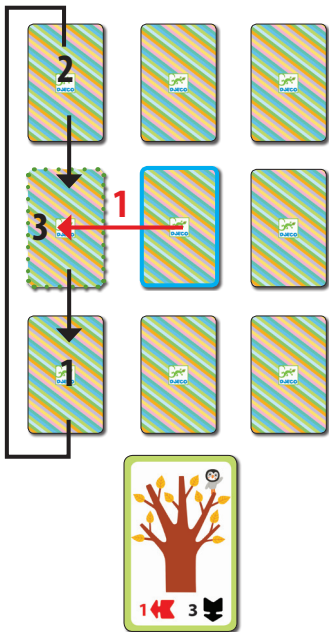
I giocatori memorizzano queste nuove carte prima che vengano girate a faccia in giù. Il giocatore seguente scopre la 1° carta del monte, ecc...

La partita si interrompe non appena viene scoperta la carta "pinguino".

Fine della partita: Il vincitore è colui che ha il maggior numero di carte.

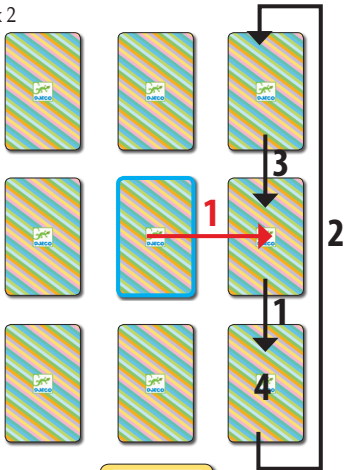
**DJECO**

ex1



**DJECO**

ex 2



Concept : Martin Nedergaard Andersen

**DJECO**