

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# MEMO MATCH

F

Un jeu de Brad Ross pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans

Jeu de Piatnik n° 792199 © 2014 Piatnik Vienne, Imprimé en Autriche

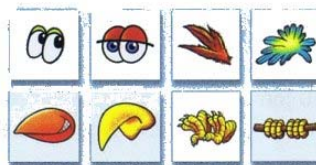
Tous les perroquets se ressemblent... Mais si vous regardez attentivement, vous verrez qu'ils sont tous différents ! Certains ont les yeux bleus, d'autres noirs, les pattes sont ou ne sont pas accrochées à la branche. Les plumes et le bec changent aussi. Un jeu d'observation et de mémorisation coloré !

## Contenu du jeu :

16 cartes Perroquet

16 tuiles

1 règle du jeu



## Préparation du jeu :

Mélanger les tuiles et les déposer faces cachées en formant un carré sur la table.

Mélanger les cartes Perroquet et les déposer en pile, faces cachées, sur la table près du carré.



## Déroulement du jeu :

Le joueur qui a eu son anniversaire le plus récemment commence et retourne une carte Perroquet et une tuile. Si le dessin sur la tuile ne correspond à aucune caractéristique du perroquet, le joueur la replace face cachée au même endroit et c'est au joueur suivant de retourner une tuile.



Si le dessin de la tuile correspond à une caractéristique de la carte Perroquet, le joueur la pose face retournée au même endroit et il peut retourner une autre tuile. Si le dessin de la nouvelle tuile correspond à une autre des caractéristiques, le joueur continue de la même façon. Mais si la nouvelle tuile montre une caractéristique déjà retournée, ou une caractéristique qui ne correspond pas au perroquet, son tour est terminé. Il doit retourner toutes les tuiles découvertes et les laisser au même endroit. C'est au joueur suivant de retourner une première tuile.



*Le joueur suivant peut retourner les mêmes tuiles que le joueur précédent.*

Si un joueur retourne les 4 tuiles correspondant aux 4 caractéristiques du perroquet, il gagne la carte Perroquet, et il remet les 4 tuiles faces cachées sur la table. Il retourne une autre carte Perroquet et c'est au tour du prochain joueur.



*Les tuiles doivent toujours rester au même endroit sur la table.*

### **Fin du jeu :**

Le premier joueur qui a gagné 3 cartes Perroquet a gagné.

### **Variante pour les joueurs expérimentés :**

Si la première ou la deuxième tuile découverte ne correspond pas, on change la carte Perroquet.