

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



French - MEMOLETTE

Un jeu passionnant de mémoire et de hasard pour toute la famille.

Lancez le dé, faites tourner la bille et souvenez-vous où elle tombe!

Testez votre mémoire et votre chance!

Lancez le dé, faites tourner la bille dans la roue et souvenez-vous dans quel trou elle tombe!

Soyez le premier à jouer toutes vos billes et vous gagnerez le jeu.

Contient:

La roue du jeu Memolette, à neuf trous

36 billes, 12 de chaque couleur – bleu, jaune, noir

4 petits plateaux pour les billes

1 dé spécial, avec deux faces bleues, deux jaunes, une noire et une marquée de la lettre M

Comment utiliser Memolette

Avant de commencer une nouvelle partie: vérifiez que les 36 billes ont bien toutes été dégagées en faisant tourner la roue centrale rouge vers la gauche (voir illustration 1). Puis faites tourner la roue vers la droite afin d'ouvrir les neuf trous et permettre aux billes de tomber.

Comment gagner Memolette

Le but du jeu est d'être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses billes de couleur. Pour ce faire, vous devez avoir la meilleure mémoire.

Comment jouer à Memolette

Chacun leur tour, les joueurs choisissent des billes de couleur.

Quand les joueurs ont pioché toutes les billes, le jeu peut commencer.

Mettez toutes les billes de couleur au centre de la table. Chacun leur tour, les joueurs choisissent des billes (un assortiment de couleurs est préférable) jusqu'à ce que tout le monde en ait un nombre égal.

2 joueurs – 18 billes chacun

3 joueurs – 12 billes chacun

4 joueurs – 9 billes chacun

Le premier joueur lance le dé. La couleur du dé indique la couleur de la bille que le joueur doit placer dans un des neuf trous (voir illustration 2).

Attention! Chaque trou n'a de place que pour quatre billes! A mesure que le jeu se déroule, les joueurs doivent essayer de se souvenir combien de billes il y a déjà dans chaque trou.

Si, quand un joueur lance le dé, il n'a pas de billes de la couleur indiquée, il passe son tour.

Si un joueur ajoute une bille dans un trou qui est plein, une bille sort par le centre de la roue et fait tinter la clochette. On doit redonner la bille au joueur avant que le joueur suivant ne joue à son tour (voir illustration 3).

Quand le dé indique un M

Si, quand un joueur lance le dé, le dé indique un M (pour Memolette), ce joueur choisit une bille de la couleur de son choix. Puis, le joueur place la bille sur la roue et la fait rouler (voir illustration 4).

Attention! La bille doit faire un tour de roue complet avant de tomber dans un trou. C'est le hasard qui détermine dans quel trou elle va tomber.

Souvenez-vous, si la bille tombe dans un trou qui est déjà plein, une bille sortira par le centre de la roue et le joueur devra la reprendre.

Memolette (copyright sign) 2004-2005 Recent Toys International - distributed by Tobar.

mémorisez ou soyez

MEMOLETTE™

memorize or be lucky



Memolette (GB)
Memorize or be lucky

Memolette is an exciting memory game for two to four people. Players need a sharp memory to succeed and a marble that rolls the way you want it to roll!

Memolette is suitable for players aged four and up.

Contents

In the box you will find:

- A game board with nine holes
- 36 marbles, 12 of each colour: blue, yellow and black
- 4 trays to store your marbles whilst playing
- 1 special die, with two of its faces coloured red, two yellow, one black and one marked with the letter 'M'

Memolette (FR)
Mémorisez ou soyez

Memolette est un jeu de mémoire passionnant pour deux à quatre joueurs. Les joueurs doivent avoir une très bonne mémoire pour gagner et une bille qui roule de la manière dont ils veulent qu'elle roule !

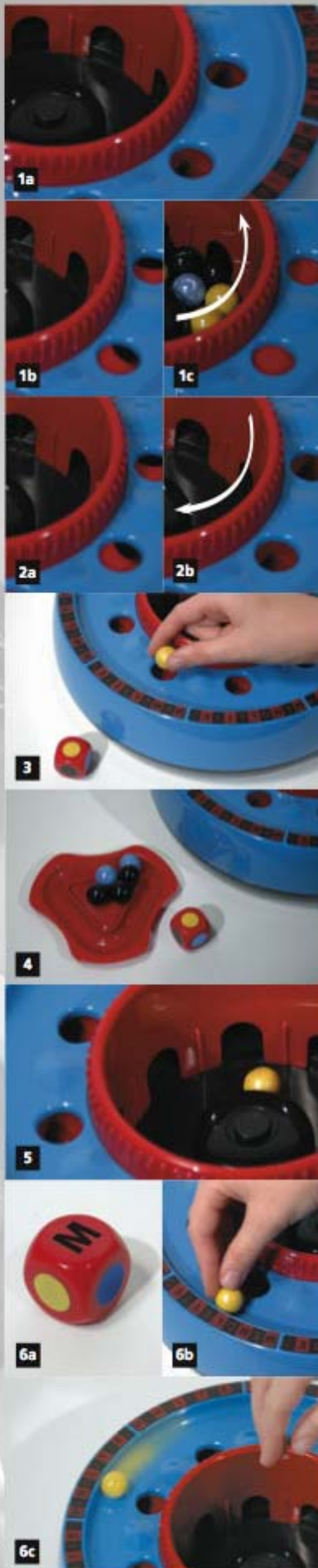
Memolette convient à des joueurs âgés de plus de quatre ans.

Contenu

Vous trouvez dans la boîte :

- Un tableau de jeu avec neuf trous
- 36 billes, 12 de chaque couleur : bleu, jaune et noir
- 4 corbeilles pour conserver vos billes quand vous jouez
- 1 dé spécial, avec deux faces colorées en bleu, deux en jaune, une en noir et une portant la lettre 'M'





How to operate Memolette (GB)

After finishing the game rotate the red wheel to the right to release all the marbles.
(see illustration 1a,b and c)

Before starting a new game: check that all 36 marbles have been released and then rotate the red wheel to the left.
(see illustration 2)

How to win Memolette

The objective of the game is to get rid of all your coloured marbles before any other players.

How to play Memolette

Players take turns to pick coloured marbles of their choice. When all marbles have been selected, the game can begin.

2 players - 18 marbles each
3 players - 12 marbles each
4 players - 9 marbles each

The first player throws the die. The colour shown identifies which colour marble the player must place into one of the nine holes.
(see illustration 3)

Take care! Only four marbles fit into each of the holes! As the game progresses, players must try to remember how many marbles have been placed in each hole.

Each player has just one chance to roll the die; if your colour does not come up, you miss your turn. (see illustration 4)

If a player adds a marble to a hole which is full, the marble emerges from the board and must be returned to that player.
(see illustration 5)

When the die shows an 'M'

If the die shows an 'M' (illustration 6a) (for Memolette) when rolled, the player who threw the die selects one of the coloured marbles of his/her choice. The player then places the marble onto the circular track on the board and rolls it. (see illustration 6b and 6c)

Take care! The marble must make one full circuit of the board before it drops into a hole. The game determines where the marble will go, adding an exciting element of risk to Memolette!

Remember, if the marble lands in a hole that is already full, the marble emerges from the board and must be returned to that player.

Not suitable for children under 36 months of age because of small parts.

Memolette is a product of Recent Toys International, P.O. Box 17229, 1001 JE Amsterdam, The Netherlands.
For more information check out www.recenttoys.com

© 2005-2006 Copyright Recent Toys International
Inventor: Guido Lap

Made in China

Comment utiliser Memolette (FR)

Après avoir terminé le jeu, faites tourner la roue rouge à droite pour faire sortir toutes les billes. (voir illustration 1a, 1b et 1c)

Avant de commencer un nouveau jeu : vérifiez que toutes les 36 billes soient sorties et puis faites tourner la roue rouge à gauche.
(voir illustration 2)

Comment gagner à Memolette

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes les billes de couleur avant les autres joueurs.

Comment jouer à Memolette

Les joueurs prennent à tour de rôle les billes de couleur de leur choix. Quand toutes les billes ont été sélectionnées, le jeu peut commencer.

2 joueurs - 18 billes chacun
3 joueurs - 12 billes chacun
4 joueurs - 9 billes chacun

Le premier joueur jette le dé. La couleur indiquée détermine quelle couleur de bille le joueur doit placer dans l'un des neuf trous.
(voir illustration 3)

Attention! Seulement quatre billes peuvent être placées dans chaque trou! Au fur et à mesure que le jeu avance, les joueurs doivent se souvenir du nombre de billes qui ont été placées dans chaque trou.

Chaque joueur a juste une chance de faire rouler le dé ; si votre couleur ne sort pas, vous perdez votre tour (voir illustration 4).

Si un joueur ajoute une bille dans un trou qui est plein, la bille sort du tableau et doit être redonnée au joueur (voir illustration 5).

Quand le dé montre un 'M'

Si le dé montre un 'M' (de Memolette) (voir illustration 6a) quand il a roulé, le joueur qui a jeté le dé choisit l'une des billes de couleur de son choix. Le joueur place ensuite la bille sur la piste circulaire sur le tableau et la fait rouler (voir illustration 6b et 6c).

Attention! La bille doit faire un tour complet du tableau avant de tomber dans un trou. Le jeu détermine là où la bille ira, ajoutant un élément de risque excitant à Memolette!

Rappelez-vous, si la bille atterrit dans un trou qui est déjà plein, la bille sort du Tableau et doit être redonnée au joueur.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Memolette est un produit de Recent Toys International, Postbus 17229, 1001 JE Amsterdam, Pays-Bas.
Pour de plus amples renseignements, visitez www.recenttoys.com

© 2005-2006 Copyright Recent Toys International
Inventor: Guido Lap

Fabriqué en Chine