

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**



passage de votre adversaire.

- Placez toujours la pièce rouge à un endroit stratégique (surtout en fin de partie où elle joue un rôle très important). Pesez donc bien le pour et le contre afin de faire les bons choix.

Durée d'une partie : Environ 15 à 25 minutes.

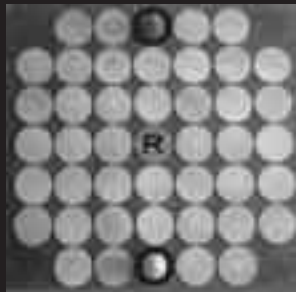
Nombre de joueurs :

- A deux joueurs : on peut envisager une partie avec chacun 1 ou 2 pions à déplacer (de manière alternative).
- A quatre joueurs : on peut jouer chacun pour soi ou jouer à 2 contre 2. Les équipes, dans ce cas là, jouent alternativement.
- Plus de Quatre joueurs ? Placer 2 plateaux de jeu avec deux jeux de mémopièces l'un à côté de l'autre. Les joueurs peuvent alors passer d'un plateau à l'autre par les côtés adjacents. On peut envisager le jeu en équipe ou chacun pour soi. Dans ce dernier cas, prévoir des pions identifiables grâce à une marque distinctive (élastique, ficelle, ...).

Variante pour 1 joueur :

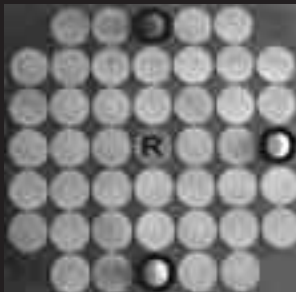
- Procédez de la même manière en ce qui concerne successivement le déplacement du pion, le retournement de la mémopièce que l'on vient de quitter, l'avancement jusqu'à ce qu'une paire soit découverte, l'enlèvement de cette paire, le retournement côté pile des pièces tournées côté face et le déplacement éventuel de la pièce rouge. Vous aurez gagné lorsque vous aurez pu retourner toutes les paires moins une, constituée par la pièce sur laquelle se trouve votre pion et sa pièce-sœur. Vous découvrirez que ce n'est pas si facile et que la mémoire joue un rôle très important.
- Essayez d'arriver au même résultat mais sans déplacer la pièce rouge.

FIG. 1



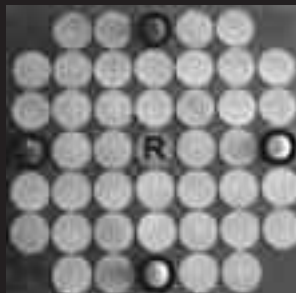
Startpositie 2 spelers
Position de départ pour 2 joueurs

FIG. 2



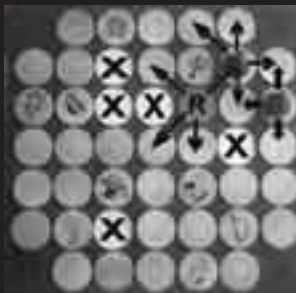
Startpositie 3 spelers
Position de départ pour 3 joueurs

FIG. 3



Startpositie 4 spelers
Position de départ pour 4 joueurs

FIG. 4



R = Rood / Rouge
X = Lege velden / Cases vides

In de reeks 4-4 GAMES zijn reeds verschenen :

Déjà parus dans la série 4-4 GAMES :

1 TAMEGA[®]

2 QUINTUS[®]

In voorbereiding / En préparation :

3 LIYAL[®]

4 SALIS[®]

5 SPIDER[®]

**© 2003 / 2004 all rights reserved ; alle rechten
voorbehouden ; droits réservés pour tous pays**

4 – 4 GAMES

By
Spullenhulp vzw
Les Petits Riens asbl

Amerikaansestraat 101 • 1050 Brussel
Rue Américaine 101 • 1050 Bruxelles

www.spullenhulp.be
www.petitsriens.be

Dit gezelschapsspel werd geproduceerd in
samenwerking met QUICK-STEP. De basis van het
spelbord bestaat uit QUICK-STEP laminaatvloerplaten.
Ce jeu de société est produit en collaboration avec
QUICK-STEP. Le support du jeu est constitué de
parquet laminé QUICK-STEP.

TAMEGA[®]

Tactical memory game

AUTEUR :

DIRK VAN DEN SPIEGEL

Tekeningen/Dessins:

PASCAL HEYMANS

Spelregels Règles du jeu

4-4 GAMES

By
Spullenhulp vzw
Les Petits Riens asbl

4 – 4 GAMES

4 – 4 staat voor FOR FOUR (TH) world, een reeks spellen die verkocht worden ten voordele van de 4de wereld. Een wereld waarin Spullenhulp vzw reeds 70 jaar actief is. De spellen worden uit hout vervaardigd, gefabriceerd in België en verkocht voor het goede doel.

Dankzij U realiseert Spullenhulp vzw ondermeer hetvolgende :

- onthaal en begeleiding naar reïntegratie van jaarlijks ongeveer 400 daklozen.
 - sociale en materiële hulp aan meer dan 1000 gezinnen en alleenstaanden.
 - gratis bedeling van voedselpakketten, kledij, meubels en andere noodzakelijke voorwerpen aan duizende minderbedeelden over gans België.
 - Na-schoolse begeleiding van jongeren met problemen.
 - Uitreiking van warme maaltijden via de sociale restaurants in diverse steden.
- De ganse ploeg van Spullenhulp dankt U dan ook van harte en wenst U nog veel speelgenot met deze spellen !

4 – 4 GAMES

4 – 4 signifie « Pour le Quart Monde ». L'ASBL Les Petits Riens y est active depuis bientôt 70 ans. La série des jeux ainsi dénommée, réalisée en bois et fabriquée en Belgique sera vendue au profit de cette association.

Voici en quelques chiffres les actions que vous aidez à mettre en œuvre :

- l'accueil et l'accompagnement constructif d'environ 400 hommes Sans Abri.
- l'aide sociale et matérielle à un millier de familles et d'isolés.
- l'octroi de colis de vivres, de vêtements, de meubles et autres objets de première nécessité à de très nombreuses personnes démunies en Belgique.
- un appui à la scolarisation d'enfants défavorisés.
- la confection de repas chauds distribués dans différents restaurants sociaux.
- Et bien d'autres projets encore. . .

Voilà pourquoi toute l'équipe des Petits Riens tient à vous remercier et vous souhaite beaucoup de plaisir avec ces jeux !

TAMEGA®

Tactical memory game

INHOUD EN PRESENTATIE:

- een speelbord met 45 vakjes
- 44 memoryschijven (22 paar) + 1 rode schijf
- 4 verschillend gekleurde pionnen
- spelregels

VOORBEREIDING:

Alle schijven worden goed geschud en blind (tekening naar onder) op het speelbord gelegd. De rode schijf komt in het midden.

Elke speler kiest één gekleurde pion en plaatst deze op zijn startveld (fig 1,2,3, afhankelijk van het aantal spelers). De overige pionnen worden opgeborgen.

DOEL VAN HET SPEL:

Het meeste paar (2 dezelfde schijven) verzamelen.

SPELVERLOOP:

Er wordt geloot wie mag beginnen. Om beurt verplaatst een speler zijn pion één veld naar een aanpalende schijf die blind ligt (horizontaal, vertikaal of diagonaal). Schijven met de tekening naar boven kunnen niet betreden worden. Lege velden evenmin. Deze speler draait de schijf die hij net verlaten heeft nu met de tekening naar boven. Deze schijf blijft nu liggen met de beeltenis naar boven. Dan is het de beurt aan de volgende speler (kloksgewijs) om zijn pion één veld te verplaatsen en de schijf die hij verlaten heeft om te draaien.

De rode schijf kan dienen als brug tussen twee blinde schijven op voorwaarde dat beide blinde schijven grenzen aan de rode schijf. (fig 4) De speler maakt dus een dubbele sprong.

Zo gaat men door tot op het moment dat een speler de tweede schijf van een paar omdraait.

Deze speler doet nu als volgt:

1. Hij neemt het paar van het bord en legt het naast zich
2. Hij geeft zijn medespeler(s) de tijd om alles in het geheugen te prenten ; daarna draait hij alle omgedraaide schijven weer blind.
3. Hij mag (is niet verplicht) de rode schijf naar een willekeurig leeg veld verplaatsen. De schijf mag door alle spelers betreden worden en blijft hier liggen tot een volgende speler een paar maakt.
4. Hij draait een willekeurige, blinde schijf met de tekening naar boven.
5. Hij verplaatst zijn pion één veld en draait ook nog de schijf om die hij net verliet.

Indien deze twee gedraaide schijven een paar vormen, gaat deze speler nogmaals door (handeling 1 t/m 5). Indien twee verschillende schijven omgedraaid werden, blijven deze zo liggen. De volgende speler verplaatst dan zijn pion één veld en draait de vrijgemaakte schijf. Zo gaat men door tot er opnieuw 2 dezelfde prenten boven komen te liggen en de handelingen 1 t/m 5 herhaald worden. Een speler die zijn pion niet meer kan verplaatsen (omringd door omgedraaide schijven, lege velden of pionnen van de tegenspelers) verliest zijn beurt. Hij kan wellicht opnieuw meespelen nadat een andere speler een paar heeft gevormd en bijgevolg alle gedraaide schijven weer blind worden gelegd.

EINDE VAN HET SPEL: Als alle spelers klem zitten en dus geen enkele geldige zet meer kunnen uitvoeren.

WINNAAR: Is degene die op dat moment het meeste paar heeft verzameld.

STRATEGIE: Tracht te voorkomen om in een hoek of op een eilandje geïsoleerd te raken.

Indien je een paar hebt gevormd mag je een willekeurige schijf omdraaien. Deze kan je zo kiezen om dan snel een nieuw paar te vormen, ofwel om je tegenstander de pas af te snijden. Overweeg goed de keuze ! Leg de rode schijf steeds op een strategische plaats (zeker naar het einde van het spel dient dit goed overwogen te worden).

DUUR: 15 tot 25 minuten

AANTAL SPELERS:

- Bij twee spelers: kan overwogen worden om elk met 1 of elk met 2 pionnen te spelen (om en om)
- Bij vier spelers: kan elk voor zich spelen of kan er 2 tegen 2 gespeeld worden. De teams spelen in dit geval om en om.
- Meer dan 4 spelers ? : Leg 2 speelborden met 2 sets schijven (alles goed gemengd) naast elkaar. De spelers mogen van het ene bord naar het andere gaan via de gemeenschappelijke zijde. Er kan overwogen worden om in teams of afzonderlijk te spelen. Geef de pionnen met dezelfde kleuren een individueel merkteken (elastiekje, touwtje, . . .)

VARIATIES VOOR 1 SPELER:

- Ga op dezelfde manier te werk (pion één veld verplaatsen, vrijgekomen schijf omdraaien, verdergaan tot een paar gevonden is, dit paar wegnemen, alle gedraaide schijven weer blind draaien, eventueel rode schijf verplaatsen, etc.). Gewonnen heb je als je alle paren op één na kunt wegnemen (de schijf waar je opstaat en de andere schijf van hetzelfde paar). Je zal zien dat dit niet zo evident is en dat het geheugen een zeer grote rol speelt !
- Probeer nu ook eens hetzelfde te bereiken zonder de rode schijf te verplaatsen.

Contenu et présentation :

- Un plateau de jeu présentant 45 cases
- 44 “mémopièces”. Ce sont des pièces ayant un côté “pile” identique et un côté “face” avec une image. Chaque image est reproduite en deux exemplaires. Il y a donc 22 paires d’images.
- 1 pièce rouge
- 4 pions de couleurs différentes
- Règles du jeu

Préparatifs :

- La pièce rouge se place sur la case centrale du plateau de jeu.
- Toutes les pièces doivent être placées au hasard sur les 44 cases du plateau, les côtés “pile”. Les images sont donc cachées.
- Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la mémopiece de sa case de départ selon que l’on joue à 2, 3 ou 4 joueurs (figure 1–2–3). Les pions restants peuvent être rangés.

But du jeu : S’approprier le plus grand nombre de paires d’images (de pièces identiques).

Déroulement du jeu :

- Le hasard détermine qui commence.
- Ensuite, c’est au tour du joueur suivant et ainsi de suite (dans le sens des aiguilles d’une montre).
- Le joueur déplace son pion d’une case (horizontalement, verticalement ou en diagonal) sur une pièce contiguë et retourne ensuite la mémopiece qu’il vient de quitter. Celle-ci se retrouve alors côté « face », faisant apparaître l’image. La pièce reste maintenant côté « face ».
- Chacun à tour de rôle déplace son pion d’une mémopiece vers une autre mémopiece. Le passage n’est autorisé que si la mémopiece de destination est côté “pile” (face cachée) et voisine de la case sur laquelle se trouve le pion. Les mémopièces côté “face” et les cases vides ne sont donc pas des destinations possibles.
- La pièce rouge peut être utilisée comme pont entre deux mémopièces côté « pile » pour autant que ces deux pièces touchent la pièce rouge. (figure 4).
- On joue de cette manière jusqu’à ce qu’un joueur découvre la deuxième mémopiece d’une paire. A ce moment:

1. Le joueur enlève la paire d’images du plateau de jeu et se l’approprie.
 2. Il laisse à ses adversaires le temps de bien mémoriser les positions des mémopièces côté “face” avant de toutes les retourner côté “pile”.
 3. Il peut déplacer (ce n’est pas une obligation) la pièce rouge sur une case vide de son choix. La pièce rouge restera à ce nouvel emplacement jusqu’à ce qu’une autre paire soit retournée.
 4. Il retourne une mémopiece côté “pile” de son choix et la place côté “face”.
 5. Il déplace son pion d’une case et retourne la mémopiece de la case qu’il vient de quitter.
- Si les deux mémopièces retournées forment une paire, ce joueur se l’approprie et recommence la même procédure (de 1 à 5).
 - Si les deux mémopièces sont différentes, le jeu reprend son cours normal. Le joueur suivant déplace donc son pion d’une case et retourne la mémopiece qu’il vient de quitter etc. . . jusqu’au moment où une nouvelle paire est découverte. Les étapes (1 à 5) sont alors répétées.
 - Un joueur qui ne peut plus déplacer son pion (entouré de mémopièces côté “face”, de cases vides ou de pions adverses) doit passer son tour. Il pourra sans doute rejouer lorsqu’une paire aura été découverte par un de ses adversaires A cette occasion en effet, toutes les mémopièces seront remises côté “pile”.

Fin du jeu : Lorsque tous les joueurs sont bloqués et qu’il n’est donc plus possible de faire un déplacement autorisé.

Gagnant : Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a rassemblé le plus grand nombre de paires.

Stratégie :

- Tâchez de devancer votre adversaire en l’isolant dans un coin ou sur une petite île. Lorsque vous trouvez une nouvelle paire, vous pouvez retourner une mémopiece de votre choix. Faites en sorte d’en choisir une qui vous permette soit de former rapidement une nouvelle paire soit de couper le