

Disney's  
TARZAN

Jeu Ravensburger® No. 21 508 9  
Pour 2 à 8 joueurs, à partir de 4 ans.

# memory®

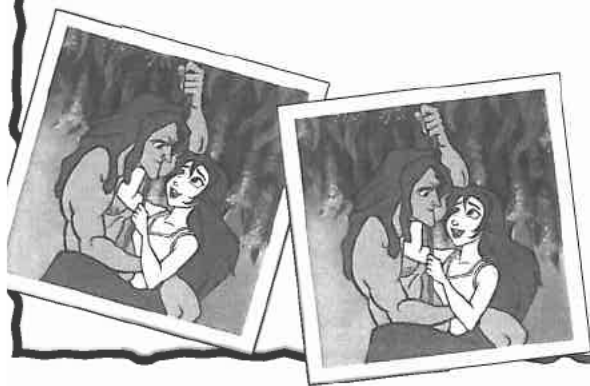
– le grand classique des jeux de société.

Hohihohihohihohi !!!

... Voici Tarzan, le seigneur de la jungle. Mais il n'est pas seul... Jane et de nombreux animaux attendent d'être découverts, pour reconstituer des paires d'images hautes en couleurs.

Que dans une telle aventure les enfants soient souvent les plus forts reste un mystère... tout comme l'est l'histoire de l'homme élevé par les singes.

**Contenu**  
72 cartes



## But du jeu

Celui qui possède le plus grand nombre de paires d'images à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

## Avant de commencer

Poser toutes les cartes sur la table, face cachée, et bien les mélanger.

Ensuite, les joueurs décident soit de laisser les cartes éparpillées, soit de former un carré ou un rectangle. Le plus important, c'est que les cartes ne se chevauchent pas.

## Qui commence ?

Cela peut être le plus jeune joueur, le plus petit, le plus âgé... Aux joueurs de décider... La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Comment jouer au Memory®

Le joueur dont c'est le tour retourne toujours deux cartes l'une après l'autre.

Si les images sont identiques, le joueur prend ces deux cartes et en retourne à nouveau deux autres. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. Ces deux cartes sont alors remises à l'envers et restent à leur place. C'est au tour du joueur suivant.



Afin que chacun puisse bien se rappeler l'image et la place des cartes, celles-ci doivent rester visibles un instant avant d'être remises à l'envers... à la même place naturellement.

## Ce qui n'est pas permis

Si un joueur s'est trompé en retournant la seconde carte, mais croit à présent connaître la bonne place, il n'a pas le droit de retourner une troisième carte. En cas d'erreur, c'est le joueur suivant qui continue.

## Fin de la partie

La partie est terminée lorsque la dernière paire d'images a été retournée. Chaque joueur empile alors ses cartes. Le vainqueur est celui dont la pile est la plus haute.



Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartes, ils jouent une nouvelle fois, avec neuf paires seulement, afin de se départager.

## Un dernier conseil

À la première partie ou avec de très jeunes joueurs, il est possible de commencer avec un nombre réduit de cartes et d'augmenter au fur et à mesure des parties.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Les droits d'auteur du jeu Memory®  
sont déposés au niveau international.

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger