

Règle du jeu

 2 - 6 joueurs
 6 ans et +
 10 min

MATÉRIEL :

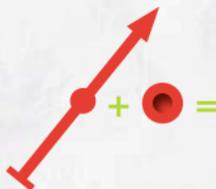
48 cartes
Animaux



8 cartes
Environnements



1 roue des
environnements
à assembler



BUT DU JEU : Rempporter le plus de cartes Animaux possible.

DÉROULEMENT DU JEU :

- 1 Faire une pioche avec les 48 cartes Animaux, faces cachées. Un joueur pioche une carte de ce paquet, la place au centre de la table face visible pour que tout le monde puisse l'observer, compte lentement jusqu'à 5, puis retourne la carte face cachée.
- 2 Il fait ensuite tourner la flèche de la roue des environnements. Chaque joueur doit alors annoncer le plus vite possible l'animal vivant dans l'environnement désigné par la flèche. Si l'environnement n'est pas représenté sur la carte, il faut dire « **speedomemo** ».

- 3 Quand chaque joueur a donné sa réponse, on retourne la carte pour vérifier. Celui qui a annoncé en premier la bonne réponse remporte la carte. Si la bonne réponse était « **speedomemo** », il remporte 2 cartes. À l'inverse, si un joueur a dit « **speedomemo** » alors que l'environnement était bien représenté sur la carte, il perd une de ses cartes. Si personne n'a trouvé la réponse, la carte est défaussée.
- 4 Le joueur suivant pioche une nouvelle carte, et ainsi de suite. Le premier qui remporte 5 cartes gagne la partie !

ASTUCE : Les joueurs peuvent s'aider des cartes Environnements pour connaître le nom de l'animal et vérifier où il vit, en les disposant au centre de la table, visibles par tous.



MODE MARATHON

Jouer jusqu'à l'épuisement du paquet de cartes.
À la fin de la partie, celui qui a remporté le plus de cartes est le vainqueur.

MODE ÉQUIPES

À partir de 4 joueurs, former 2 équipes pour tenter de l'emporter avec son ou ses coéquipier(s).