

## Jeu de cartes Ne Perds Pas

R01592

10.25 €



En achetant ce jeu de cartes, vous participez à la recherche sur la maladie d'Alzheimer car 15 % sont reversés à la fondation NPPLC. Cette fondation créée en 2009 a pour vocation de récolter des fonds pour la recherche fondamentale contre la maladie d'Alzheimer.

Pour lutter contre les pertes de mémoire, optez pour ce jeu de mémoire unique et très simple basé sur le concept « Ne Perds Pas La Carte ».

Original et facile à jouer, ce jeu :

Permet de travailler sa mémoire en solitaire tout en privilégiant des moments de détente favorise les liens intergénérationnels en famille ou entre amis tout en pratiquant un bon exercice de mémoire

En plus de stimuler sa mémoire grâce à une règle de jeu de mémoire fournie, ce jeu de 55 cartes offre également la possibilité de jouer à la belote, au bridge...

Le format des cartes est de 5,6 x 8,7 cm.

Pensez aux supports de cartes si vous rencontrez des difficultés de préhension.

### Un exemple de règle de jeu pour travailler sa mémoire

Le principe du jeu consiste à découvrir une combinaison de 5 cartes après avoir retourné et essayé de mémoriser toutes les autres cartes.

La durée d'une partie est de 20 minutes environ

Sélectionnez 32 cartes (du 7 à l'as) parmi les 55 cartes du jeu Pour commencer, le joueur mélange les 32 cartes et forme une pyramide en plaçant 27 cartes face cachée sur 5 rangées (9, 7, 5, 4, 2). Il pose les 5 cartes restantes toujours face cachée en haut de la pyramide. Le joueur retourne la première carte en commençant par celle située à droite de la première rangée du bas. Il la mémorise pendant trois à cinq secondes puis la replace face cachée. Il retourne ensuite la carte suivante toujours sur la même rangée et ainsi de suite jusqu'au bout de la rangée. Après avoir vu les 9 cartes de cette rangée, le joueur doit retrouver 5 cartes sur les 9 qu'il a regardées. Pour cela, il nomme une carte précise (exemple roi de pic), désigne un emplacement où il pense avoir vu le roi. Il vérifie sa reposition. S'il a raison, le joueur retourne les cartes découvertes et continue à la rangée suivante. Si le joueur s'est trompé, il doit recommencer une nouvelle partie. Pour la deuxième rangée, le joueur doit découvrir 4 cartes sur 7 Pour la troisième rangée, 4 cartes sur 5 Pour la quatrième, 4 cartes sur 4 Pour la cinquième, 2 sur 2 Le joueur qui identifie toutes les cartes comme mentionné ci-dessus, doit identifier la combinaison des 5 cartes placées en haut de la pyramide. Il note sa proposition sur un papier et procède à la vérification. Si le résultat est juste, la partie est gagnée !

Un très bon exercice ludique pour lutter contre les pertes de mémoire !

Alors ...à vos cartes et bonne chance !