



Jeu de société pour la

R01594

49.15 €

En achetant le jeu de société pour la mémoire vous participez à la recherche sur la maladie d'Alzheimer puisque 15% sont reversés à la fondation NPPLC. NPPLC créée en 2009 a pour vocation de récolter des fonds pour la recherche fondamentale contre la maladie d'Alzheimer.

Seul ou en équipe, testez votre mémoire !

Le but du jeu consiste à répondre aux questions de culture générale et à découvrir la combinaison des 5 cartes manquantes.

Conçu pour toute la famille, ce jeu de société ravit et crée des liens forts entre les personnes âgées (grand-mère, grand père) et leurs petits enfants !

Idéal pour retravailler discrètement sa mémoire, rompre la solitude, passer d'agréables moments faisant oublier les soucis de la vie quotidienne !

Bien pensé pour que chaque génération allie plaisir de jouer et confort, ce jeu de société est constitué d'un grand plateau et de cartes adaptées pour une bonne lisibilité aussi importante pour les enfants que pour les seniors.

Ce jeu de mémoire, de concentration et de culture générale est conditionné dans une boîte de 35 x 25 x 5 cm et comprend :

1 plateau de jeu 68 x 58 cm 1 jeu de 32 cartes classiques 5,6 x 8,7 cm 1 jeu de 80 cartes de culture générale 6 x 11,2 cm 1 bloc note 1 crayon 1 règle de jeu
Règle du jeu :

Il est possible de jouer à partir de 2. Il existe une variante pour jouer seul Age : à partir de 8 ans. Il est possible de combiner des binômes (enfants plus jeunes associés à des seniors) Durée d'une partie : environ 20 minutes (idéal pour les deux générations : seniors, enfants)

Le principe :

Un des joueurs mélange les 32 cartes à jouer et les positionne face cachée sur le plateau du jeu. Les 5 cartes à découvrir en fin de partie sont placées en haut du plateau. Le joueur le plus jeune commence la partie. Le premier joueur retourne la première carte placée en bas à droite du plateau de jeu. Un autre joueur lui pose une question en relation avec le thème de la carte découverte. Chaque figure représentée sur les cartes à jouer correspond à un thème précis par exemple l'as correspond au sport, le valet à la vie quotidienne, etc... Les réponses aux questions se trouvent au verso des cartes. Quand un joueur donne la réponse exacte, il enlève du plateau la carte correspondant à sa question et la conserve. Il retourne ensuite la carte suivante et répond à une nouvelle question. Il continue ainsi aussi longtemps qu'il donne les bonnes réponses. En cas de réponse fautive, la carte découverte est repositionnée face cachée sur le plateau. Dès cet instant, tous les joueurs doivent mémoriser cette carte. Le jeu continue en appliquant la même règle au joueur suivant et ainsi de suite... Le joueur ou l'équipe qui termine en répondant correctement à la 27ème question, peut faire sa proposition en écrivant la combinaison des 5 cartes se trouvant en haut du plateau sur une feuille du bloc. Il vérifie seul la validité de sa proposition. Pour gagner la partie :

le joueur ou l'équipe doit trouver la combinaison exacte des 5 cartes. Si la proposition n'est pas correcte, c'est le joueur suivant qui fait une proposition selon les mêmes conditions. Si la combinaison n'est pas trouvée en totalité par tous les joueurs, c'est celui qui a identifié le plus de cartes qui gagne. En cas d'égalité sur le nombre de cartes trouvées parmi les 5, c'est le joueur qui a répondu au plus grand nombre de questions qui remporte la partie !

Un bon moyen de lutter contre les pertes de mémoire tout en profitant d'un bon moment !

A s'offrir ou à offrir...