



BATMAN CHALLENGE REMEMBER

Un jeu de mémoire

Règles du jeu



Contenu du jeu



10 cartes Mission
Facile



8 cartes Mission
Expert



20 cartes Remember
Facile



24 cartes Remember
Expert

Modes de jeu

Choisissez le niveau de difficulté : le mode Facile ou le mode Expert. Le jeu se joue à partir de 2 jusqu'à 8 joueurs.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, jouer en équipe.

Règle d'or

Les joueurs doivent laisser les cartes gagnées bien visibles, afin que personne ne tente de gagner une carte déjà possédée par un autre joueur.

Veillez aussi à ce que les cartes Mission soient bien défaussées lorsqu'elles ne permettent plus de gagner de carte.

Mise en place mode Facile

- Prenez les cartes Remember mode Facile, mélangez-les et formez 4 rangées de 5 cartes au centre de la table, face cachée (1).
- Prenez les cartes Mission mode Facile, et placez-les en pile sur le côté (2).
- Une fois les cartes placées et les joueurs installés, retournez les cartes Remember face visible pendant 60 secondes afin que chacun tente de les mémoriser.
Retournez-les ensuite à nouveau face cachée.

Mise en place mode Facile



Déroulement d'un tour mode Facile

- Le joueur retourne la première carte de la pile des cartes Mission.
- Le joueur a 15 secondes pour tenter de se souvenir et retourner 1 ou 2 cartes Remember semblables à la carte Mission qu'il a tirée.
- S'il se trompe sur sa première carte, il ne récupérera aucune des cartes. Les cartes Remember seront à nouveau retournées face cachée, et la carte Mission retournera en bas de sa pile.
- Si la carte choisie par le joueur est identique

à la carte Mission, il peut alors :

- S'arrêter et gagner la carte Remember, il replace alors la carte Mission en bas de sa pile (sauf si l'autre carte Remember associée a déjà été gagnée, la carte Mission est alors défaussée).
- Tenter de trouver la seconde carte Remember. S'il y parvient, il défausse la carte Mission et conserve les 2 cartes Remember trouvées. S'il se trompe sur la 2e carte, il ne gagnera aucune des cartes. Les cartes Remember seront à nouveau retournées face cachée (y compris la carte correcte), et la carte Mission retournera en bas de sa pile.

Mise en place mode Expert

- Prenez les cartes Remember mode Expert, mélangez-les et formez 6 rangées de 4 cartes au centre de la table, face cachée (3).
- Formez une pile avec les 8 cartes Mission mode Expert (4).
- Une fois les cartes placées et les joueurs installés, retournez les cartes Remember face visible pendant 60 secondes afin que chacun tente de les mémoriser. Retournez-les ensuite à nouveau face cachée.

Mise en place mode Expert :



Déroulement d'un tour mode Expert

- Le joueur tire la 1ère carte de la pile des cartes Mission
- Le joueur a 20 secondes pour tenter de se souvenir et retourner 1, 2 ou 3 cartes correspondant à sa carte Mission
- S'il se trompe sur la première carte, il ne gagnera rien. La carte Remember sera à nouveau retournée face cachée et la carte Mission retournera en bas de sa pile.
- Si la carte sélectionnée par le joueur correspond à la carte Mission, il peut alors :

- Soit s'arrêter et gagner une carte, il replace alors la carte Mission en bas de sa pile (sauf si les autres cartes associées ont déjà été gagnées, elle est alors défaussée).

- Soit tenter de trouver la seconde carte. Si le joueur se trompe sur la 2e carte, il n'en récupérera aucune.

Les cartes Remember seront à nouveau retournées face cachée et la carte Mission retournera en bas de sa pile.

S'il trouve la carte et décide de s'arrêter à 2 cartes trouvées, alors il replace la carte Mission en bas de sa pile (sauf si la dernière carte associée a déjà été gagnée, la carte Mission est alors défaussée).

- Soit tenter de trouver les 3 cartes.

S'il trouve les 3 cartes Remember qui correspondent à la carte Mission, il défausse la carte Mission et conserve les 3 cartes trouvées.

Exemple : Le joueur a tiré la carte Mission « Trouve l'Homme Mystère et les éléments qui lui sont associés ». Il en a retourné 2 puis s'est trompé sur la 3e carte. Il ne gagnera donc aucune carte.



Missions mode Expert

Batman et éléments associés :



L'Homme Mystère et éléments associés :



Le Pingouin et éléments associés :



Harley Quinn et éléments associés :



Le Joker et éléments associés :



Catwoman et éléments associés :



Robin et éléments associés :



Killer Croc et éléments associés :



Fin de partie identique pour les 2 modes

Lorsque toutes les cartes Remember ont été retournées, le joueur qui en possède le plus a gagné.

Découvrez nos autres jeux dans le même univers



Batman
Quiz 500 questions



Batman
Le sauveur de
Gotham City



Édité par Topi Games
9 rue Pasteur
94130 Nogent-sur-Marne - FRANCE
contact@topi-games.com



BATMAN and all related characters and elements
© & ™ DC. WB SHIELD: © & ™ WBEL (s21)