

ROMAIN GAVACHE

# MEMOZISTOIRE

## MEMOZISTOIRE EN BREF :

**MEMOZISTOIRE** EST UN JEU ALLIANT MÉMOIRE ET CRÉATIVITÉ.

LE BUT ? CRÉER UNE HISTOIRE EN AJOUTANT, CHACUN SON TOUR, DES PERSONNAGES, OBJETS, LIEUX ET ACTIONS IMPOSÉS PAR LES CARTES. LE

DÉFI EST DE MÉMORISER TOUS LES ÉLÉMENTS DANS L'ORDRE.

LE PREMIER JOUEUR À SE TROMPER RAMASSE LES CARTES EN JEU.

CELUI QUI A LE MOINS DE CARTES À LA FIN GAGNE LA PARTIE.

## ÉLÉMENTS DU JEU

**190 CARTES** DIVISÉES EN 6 TYPES :

- 30 CARTES HÉROS (EX. : UN INDIEN, UNE DANSEUSE)
- 30 CARTES COMPAGNONS (EX. : UN CHIEN, UNE ARAIGNÉE)
- 30 CARTES ROYAUMES (EX. : UN RESTAURANT, LE PÔLE NORD)
- 30 CARTES TRÉSORS (EX. : UN VÉLO, UN POIREAU)
- 30 CARTES AVENTURE (EX. : ACHÈTE, MANGE)
- 40 CARTES FARFELUES (EX. : DES ADJECTIFS, DES NOMBRES)

## PRÉPARATION

MÉLANGEZ ET PLACEZ **LES 6 PILES DE CARTES FACE CACHÉE** AU CENTRE DE LA TABLE.

## DÉROULEMENT DU JEU

LE JEU SE JOUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. LE JOUEUR LE PLUS JEUNE COMMENCE. LE JOUEUR ACTIF EST APPELÉ LE CONTEUR.

LE CONTEUR **PIOCHE UNE CARTE DANS LA PILE DE SON CHOIX** (HÉROS, COMPAGNONS, ROYAUMES, TRÉSORS, AVENTURES, FARFELUES). IL LIT LE MOT À HAUTE VOIX, LE MONTRE AUX AUTRES JOUEURS, PUIS PLACE LA CARTE FACE CACHÉE AU CENTRE DE LA TABLE.

UNE FOIS LA CARTE PLACÉE AU CENTRE, LE CONTEUR **DOIT UTILISER LE MOT DE LA CARTE PIOCHÉE POUR ENRICHIR L'HISTOIRE** (OU LA COMMENCER). IL DOIT RACONTER L'HISTOIRE EN RÉPÉTANT TOUS LES MOTS DES CARTES PRÉCÉDENTES DANS LE BON ORDRE ET LA TERMINER **EN INCLUANT LE MOT DE LA CARTE QU'IL VIENT DE PIOCHER**.

UNE FOIS L'HISTOIRE COMPLÈTE, LE JOUEUR À SA DROITE **PEUT RETOURNER LES CARTES FACE CACHÉE** DISCRÈTEMENT POUR VÉRIFIER SI TOUS LES MOTS ONT BIEN ÉTÉ DITS DANS LE BON ORDRE.

**LORSQUE LE CONTEUR A TERMINÉ** SON HISTOIRE ET QUE TOUTES LES CARTES ONT ÉTÉ DITES DANS LE BON ORDRE, **LE TOUR PASSE AU JOUEUR SUIVANT, QUI DEVIENT ALORS LE CONTEUR**. CE DERNIER PIOCHE UNE CARTE DANS LA PILE DE SON CHOIX, LIT LE MOT À HAUTE VOIX, PUIS LA PLACE AU CENTRE. LE CONTEUR DOIT ALORS ENRICHIR L'HISTOIRE EN RESPECTANT LES RÈGLES. LE JEU CONTINUE AINSI, TOUR APRÈS TOUR, **JUSQU'À CE QU'UN CONTEUR OUBLIE UN MOT, SE TROMPE OU BLOQUE**.

#### EXEMPLE :

TOUR 1, CARTE PIOCHÉE : AUBERGE → LE CONTEUR COMMENCE ALORS SON HISTOIRE « *DANS UNE AUBERGE...* »

TOUR 2, CARTE PIOCHÉE : MANGE (MANGER) → LE CONTEUR SUIVANT ENRICHIT L'HISTOIRE « *DANS UNE AUBERGE, UN CHIEN MANGE...* »

TOUR 3, CARTE PIOCHÉE : PIZZA → LE CONTEUR SUIVANT ENRICHIT L'HISTOIRE « *DANS UNE AUBERGE, UN CHIEN MANGE UNE PIZZA QUATRE FROMAGES...* »

**ATTENTION, L'HISTOIRE PEUT ÊTRE DIFFÉRENTE D'UN JOUEUR À L'AUTRE.** CE QUI COMPTE, C'EST QUE LES MOTS DES CARTES PIOCHÉES (DANS L'EXEMPLE PRÉCÉDENT : AUBERGE, MANGER, PIZZA) **SOIENT LES BONS ET PLACÉS DANS LE BON ORDRE.** LES CARTES QUI COMPORTENT DES VERBES OU DES ADJECTIFS SE CONJUGUENT ET S'ACCORDENT EN FONCTION DE L'HISTOIRE.

#### EXEMPLE :

UN JOUEUR RACONTE : « *DANS UNE AUBERGE, UN CHIEN MANGE UNE PIZZA QUATRE FROMAGES...* » .

AU TOUR SUIVANT, LA CARTE ACHÈTE (ACHETER) EST TIRÉE.

L'HISTOIRE PEUT DEVENIR : « *DEVANT UNE AUBERGE, UN CHEVALIER MANGE UNE PIZZA AUX ANCHOIS, QU'IL A ACHETÉE AU SUPERMARCHÉ...* ». L'HISTOIRE EST DIFFÉRENTE D'UN JOUEUR À L'AUTRE, MAIS LES MOTS ONT ÉTÉ PLACÉS DANS LE BON ORDRE.

### VÉRIFICATION

LE JOUEUR À DROITE DU CONTEUR PEUT VÉRIFIER DISCRÈTEMENT (ET RAPIDEMENT) SI L'ORDRE DES MOTS DANS L'HISTOIRE EST RESPECTÉ.

### FIN DE LA MANCHE

LORSQU'UN JOUEUR OUBLIE UN MOT, SE TROMPE DANS L'ORDRE OU RESTE BLOQUÉ, IL RAMASSE TOUTES LES CARTES AU CENTRE ET LES GARDE À CÔTÉ DE LUI. UNE NOUVELLE MANCHE DÉBUTE, AVEC LE JOUEUR SUIVANT COMME JOUEUR CONTEUR.

### FIN DE PARTIE

LA PARTIE SE TERMINE LORSQU'UN JOUEUR ATTEINT **30 CARTES**, OU SI UNE PILE DE CARTES EST VIDE. **LE GAGNANT EST CELUI QUI A LE MOINS DE CARTES.**

### LE BONUS « LOL »

LORSQUE LE CONTEUR RACONTE SON HISTOIRE SANS ERREUR, S'IL **PARVIENT À FAIRE RIRE UN JOUEUR ADULTE**, CE DERNIER RAMASSE LES CARTES EN JEU. SI PLUSIEURS ADULTES RIENT, LE PREMIER QUI RIT PREND LES CARTES. LES JOUEURS ENFANTS **PEUVENT RIRE SANS CONSÉQUENCE.**

**NOTE :** CHOISISSEZ ENSEMBLE, AU DÉBUT DE LA PARTIE, L'ÂGE LIMITE POUR **DIFFÉRENCIER ENFANTS ET ADULTES** (PAR EXEMPLE : 14 ANS).

### EN RÉSUMÉ

**POUR GAGNER, MÉMORISEZ LES ÉLÉMENTS DE L'HISTOIRE DANS L'ORDRE, SOYEZ CRÉATIFS ET AMUSEZ-VOUS À SURPRENDRE LES AUTRES JOUEURS !**

UN DOUTE, UNE QUESTION,  
OU JUSTE POUR EN SAVOIR PLUS

