

mémo ROBOTS

MÉMO ROBOTS



Âge : 5-99 ans



Nb de joueurs : 1-5



Contenu : 34 cartes : 16 cartes défis, 16 cartes pièces de robot (tête, corps, bras, jambes de différentes couleurs), 1 carte tête de "Gentil robot", 1 carte tête de "Méchant robot".



But du jeu : Grâce à votre mémoire collective, construisez le "Gentil robot" avant le "Méchant robot".



Préparation du jeu : Mélangez les cartes pièces de robot et posez-les aléatoirement au centre des joueurs, face découverte, en carré de 4 x 4 cartes. Posez les 2 têtes "Gentil robot" et "Méchant robot", face découverte, à côté. Mélangez les cartes défi et posez-les en tas, face cachée, à côté.

Mémorisez l'emplacement des pièces de robots (couleur et type de pièces), comptez 10 secondes puis retournez-les face cachée.

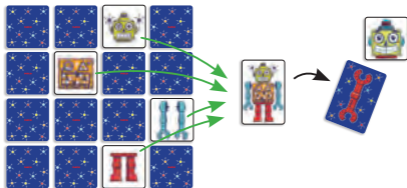
N.B. : Il est interdit aux joueurs de se concerter lors de la mémorisation. Tous les joueurs doivent essayer de mémoriser les 16 cartes.

Déroulement du jeu : À chaque tour de jeu, un joueur pioche une carte défi et la pose face découverte au milieu des joueurs. Cette carte montre un robot entier construit avec 4 pièces de robot: une tête, une paire de bras, un corps et une paire de jambe.

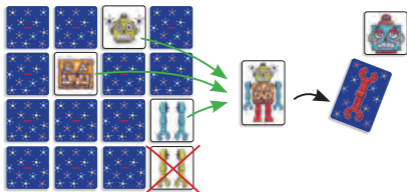
Tous les joueurs discutent ensemble afin de retrouver parmi les cartes pièces de robot les cartes nécessaires à la construction d'un robot identique (pièces de même couleur) à celui de la carte défi.

Les joueurs se mettent d'accord et le joueur qui a pioché la carte défi retourne face découverte 4 cartes pièces de robot :

- Si les cartes retournées permettent de construire le robot de la carte défi : c'est gagné ! Utilisez le dos de la carte défi pour construire le corps du "Gentil robot".



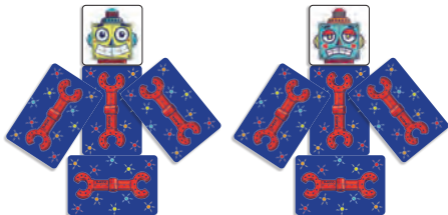
- Si les cartes retournées ne permettent pas de construire le robot de la carte défi (mauvaise couleur ou mauvaise pièce) : c'est perdu ! Utilisez le dos de la carte défi pour construire le corps du "Méchant robot"...



Les cartes pièces de robot sont retournées à leur place face cachée et un nouveau tour de jeu démarre. C'est au tour d'un nouveau joueur de retourner une carte défi.

Construire les "Gentil et Méchant robots" :

Les corps sont constitués d'une tête et de 4 cartes défi positionnées comme cela :



Fin de la partie :

Si le "Gentil robot" est construit avant le "Méchant robot", la partie est gagnée collectivement.

Si c'est le "Méchant robot" qui est construit en premier, la partie est perdue !

Un jeu de Jonathan Favre-Godal et Paul Morillas Lopez

MÉMO ROBOTS



Ages: 5 to 99 years



Number of players: 1-5



Includes: 34 cards: 16 challenge cards, 16 robot part cards (head, body, arms, legs in different colours), 1 "Good Robot" head card, 1 "Bad Robot" head card.



Getting the game ready: Use your collective memory to build the "Good Robot" before the "Bad Robot".



Getting the game ready: Shuffle the robot part cards and place them randomly in the middle of the table, face up, in a grid of 4 x 4 cards. Place the 2 heads of the "Good Robot" and "Bad Robot", face up, next to each other. Shuffle the challenge cards and place them face down in a pile next to each other. Memorise the location of the robot parts (colour and type of part), count 10 seconds and then turn them face down.

NB: it is forbidden for players may not confer when memorising the cards.

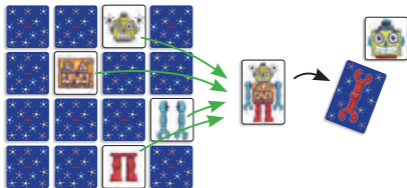
All players must try to memorise all 16 cards.

Playing the game: In each round of the game, one player draws a challenge card and places it face up in the middle of the table. This card shows a whole robot made of 4 robot parts: a head, a pair of arms, a body and a pair of legs.

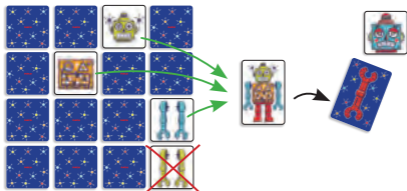
All the players work together to find the robot part cards needed to build a robot identical to the one on the challenge card (parts of the same colour).

The players agree and the player who drew the challenge card turns over 4 robot part cards so they are face up:

- If the cards turned over build the robot on the challenge card, you have won! Use the back of the challenge card to build the body of the "Good Robot".



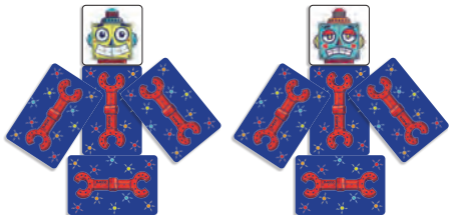
- If the cards turned over do not build the robot on the challenge card (wrong colour or wrong part), you lose! Use the back of the challenge card to build the body of the "Bad Robot"...



The robot part cards are turned over in the same place so they are face down again and a new round of the game begins. A new player turns over a challenge card.

Build the "Good" and "Bad" Robots:

The bodies of the "Good" and "Bad" Robots consist of a head and 4 challenge cards positioned like this:



End of the game:

If you succeed in building the "Good Robot" before the "Bad Robot", you have won the game.

If the "Bad Robot" is built first, the game is lost!

A game by Jonathan Favre-Godal and Paul Morillas Lopez

MÉMO ROBOTS



Alter: 5-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 1-5



Inhalt: 34 Karten: 16 Aufgabekarten, 16 Roboterkarten (Kopf, Körper, Arme, Beine in verschiedenen Farben), 1 Karte „Guter Roboter“, 1 Karte „Böser Roboter“.



Ziel des Spiels: Nutzt euer Gedächtnis gemeinsam und baut zusammen den „Guten Roboter“, bevor der „Böse Roboter“ fertig ist!



Spielvorbereitung: Mischt die 16 Roboterkarten und legt sie aufgedeckt in einem Raster von 4x4-Karten in die Tischmitte. Legt die beiden Karten „Guter Roboter“ und „Böser Roboter“ offen daneben. Mischt die Aufgabekarten und legt sie als Stapel neben die übrigen Karten.

Merkt euch, wo welche Körperteile der Roboter liegen (Farbe und Art des Körperteils), zählt bis 10 und dreht die 16 Karten auf die Rückseite.

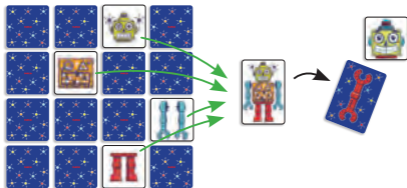
Achtung: Dabei dürft ihr nicht darüber reden, wo welche Körperteile liegt. Jeder Spieler muss sich die 16 Karten alleine einprägen.

Spielverlauf: Das Spiel wird in Runden gespielt. In jeder Runde zieht ein Spieler eine Aufgabekarte und legt sie offen in die Tischmitte. Diese Karte zeigt einen kompletten Roboter mit allen 4 Körperteilen: einem Kopf, Armen, einem Körper und Beinen.

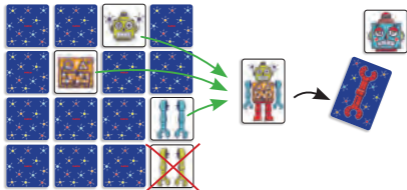
Alle Spieler versuchen nun gemeinsam, sich zu erinnern, wo im 4x4-Raster die entsprechenden Karten liegen, damit sie einen identischen Roboter zusammenstellen können. Auch die Farben der Teile müssen identisch sein.

Haben sich alle Spieler geeinigt, dreht der Spieler, der auch die Aufgabenkarte umgedreht hat, 4 Roboterkarten um, so dass sie offen liegen:

- Sind die 4 aufgedeckten Karten exakt die gleichen wie beim Roboter auf der Aufgabenkarte, habt ihr die Runde gewonnen! Benutzt die Rückseite der Aufgabenkarte, um den Guten Roboter ein Stück weiter zu bauen.



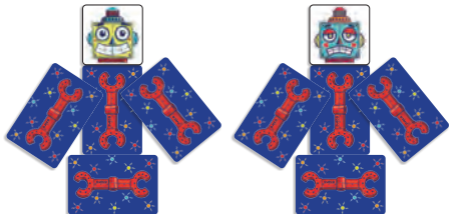
- Sind die 4 aufgedeckten Karten nicht exakt die gleichen wie beim Roboter auf der Aufgabenkarte (falsches Teil oder falsche Farbe), habt ihr die Runde leider verloren. Benutzt die Rückseite der Aufgabenkarte, um den Bösen Roboter ein Stück weiter zu bauen.



Die aufgedeckten Roboterkarten im 4x4-Raster werden wieder umgedreht und bleiben auf ihrem Platz liegen. Eine neue Runde beginnt! Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dreht eine Aufgabenkarte um.

Der Gute Roboter und der Böse Roboter:

Die Körper des Guten und des Bösen Roboters bestehen jeweils aus einem Kopf und 4 Aufgabenkarten:



Spielende:

Schafft ihr es, den Guten Roboter zuerst fertig zu bauen, habt ihr gewonnen! Ist der Böse Roboter zuerst fertig, habt ihr leider verloren.

Ein Spiel von Jonathan Favre-Godal und Paul Morillas Lopez

MÉMO ROBOTS



Leeftijd: 5-99 jaar.



Aantal spelers: 1-5



Inhoud: 34 kaarten: 16 uitdagingskaarten, 16 kaarten met robotonderdelen (hoofd, lichaam, armen, benen van verschillende kleuren), 1 kaart met het hoofd van de "Aardige robot", 1 kaart met het hoofd van de "Gemene robot".



Doel van het spel: Maak met behulp van jullie collectieve geheugen de "Aardige robot" en voorkom dat de "Gemene robot" wint.



Vorbereiding van het spel: Schud de kaarten met robotonderdelen en leg ze in willekeurige volgorde in het midden van de tafel met de zichtbare kant naar boven, in een vierkant van 4 x 4 kaarten. Leg de 2 kaarten met het hoofd van de "Aardige robot" en van de "Gemene robot" met de zichtbare kant naar boven, naast het vierkant. Schud de uitdagingskaarten, maak er een stapeltje van en leg ze met de zichtbare kant naar beneden, naast het vierkant. Onthoud de plek van de robotonderdelen (kleur en soort onderdeel), tel 10 seconden en draai ze met de zichtbare kant naar beneden om.

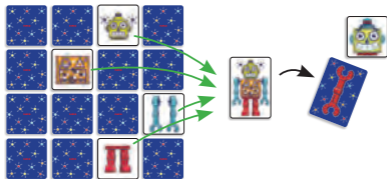
NB: als de spelers de plek van de robotonderdelen in hun geheugen proberen op te slaan, mogen ze niet met elkaar overleggen. Alle spelers moeten de plek van de 16 kaarten proberen te onthouden.

Verloop van het spel: Als een speler aan de beurt is, pakt hij een uitdagingskaart en legt deze met de zichtbare kant naar boven in het midden van de tafel. Op deze kaart staat een volledige robot bestaande uit 4 robotonderdelen: een hoofd, een paar armen, een lichaam en een paar benen.

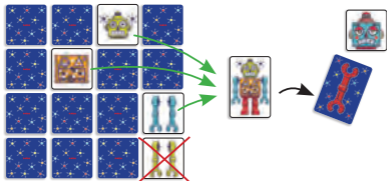
Alle spelers overleggen met elkaar om de kaarten met robotonderdelen te vinden die nodig zijn om een robot te maken die precies lijkt op de robot van de uitdagingkaart (onderdelen van dezelfde kleur).

De spelers komen tot een akkoord en de speler die de uitdagingkaart gepakt heeft, draait de 4 kaarten met robotonderdelen om:

- Als met de omgedraaide kaarten de robot van de uitdagingkaart gemaakt kan worden, hebben de spelers het spel gewonnen! Gebruik de achterkant van de uitdagingkaart om het lichaam van de "Aardige robot" te maken.



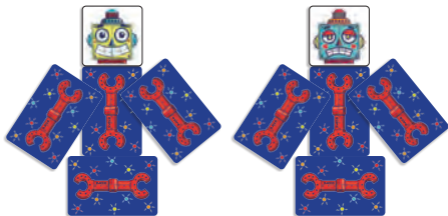
- Als met de omgedraaide kaarten de robot van de uitdagingkaart niet gemaakt kan worden (verkeerde kleur of verkeerd onderdeel), hebben de spelers het spel verloren! Gebruik de achterkant van de uitdagingkaart om het lichaam van de "Gemene robot" te maken...



De kaarten met robotonderdelen worden weer omgedraaid (met de zichtbare kant naar beneden) en op hun plek gelegd en een nieuwe spelronde begint. Een andere speler mag een uitdagingkaart omdraaien.

“Aardige” en “Gemene” robots maken:

De lichamen van de “Gemene” en “Aardige” robots bestaan uit een hoofd en 4 uitdagingkaarten die op de volgende wijze neergelegd worden:



Einde van het spel:

Als de “Aardige robot” gemaakt is voor de “Gemene robot”, hebben de spelers het spel samen gewonnen.

Als de “Gemene robot” als eerste gemaakt is, hebben ze het spel verloren!

Een spel van Jonathan Favre-Godal en Paul Morillas Lopez

MÉMO ROBOTS



Edad: 5-99 años



N.º de jugadores: 1-5



Contenido: 34 cartas: 16 cartas de desafío, 16 cartas de piezas de robot (cabeza, cuerpo, brazos, piernas de diferentes colores), 1 carta con la cabeza del "Robot bueno", 1 carta con la cabeza del "Robot malo".



Objetivo del juego: gracias a vuestra memoria colectiva, construid el "Robot bueno" antes que el "Robot malo".



Preparación del juego: barajar las cartas de piezas de robot y colocarlas al azar en el centro de los jugadores, boca arriba, formando un cuadrado de 4 x 4. Al lado, colocar boca arriba las 2 cabezas: la del "Robot bueno" y la del "Robot malo". Barajar las cartas de desafío y colocarlas en un montón, boca abajo, al lado. Memorizar dónde están las piezas de robot (color y tipo de pieza). Contar 10 segundos y poner las cartas boca abajo.

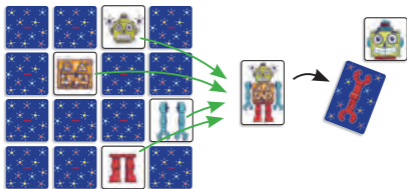
Nota: los jugadores no pueden ponerse de acuerdo para memorizar determinadas cartas. Todos los jugadores deben intentar memorizar las 16 cartas.

Desarrollo del juego: en cada turno, un jugador roba una carta de desafío y la coloca boca arriba en el centro de los jugadores. Esta carta muestra un robot entero construido con 4 piezas de robot: una cabeza, un par de brazos, un cuerpo y un par de piernas.

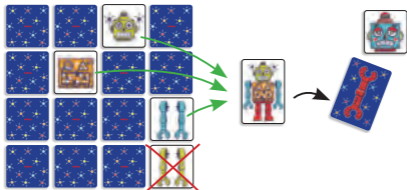
Todos los jugadores se ponen de acuerdo para encontrar entre las cartas de piezas de robot las cartas necesarias para construir un robot idéntico (piezas del mismo color) al de la carta de desafío.

Los jugadores se ponen de acuerdo y el jugador que ha robado la carta de desafío da la vuelta a 4 cartas de piezas de robot:

- Si las cartas a las que le habéis dado la vuelta permiten construir el robot de la carta de desafío, ¡habéis ganado! Utilizad el reverso de la carta de desafío para construir el cuerpo del “Robot bueno”.



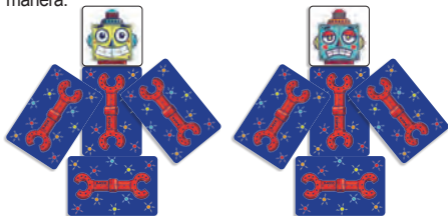
- Si las cartas a las que le habéis dado la vuelta no permiten construir el robot de la carta de desafío (color incorrecto o pieza incorrecta), ¡habéis perdido! Utilizad el reverso de la carta de desafío para construir el cuerpo del “Robot malo”.



Se vuelven a colocar las cartas de piezas de robot boca abajo y empieza un nuevo turno. Ahora le toca a otro jugador dar la vuelta a una carta de desafío.

Construir los robots “Bueno” y “Malo”:

Los cuerpos de los robots “Malo” y “Bueno” se componen de una cabeza y 4 cartas de desafío colocadas de esta manera:



Final de la partida:

Si construís el “Robot bueno” antes que el “Robot malo”, habéis ganado la partida entre todos.

Si construís antes el “Robot malo”, ¡habéis perdido!

Un juego de Jonathan Favre-Godal y Paul Morillas López

MÉMO ROBOTS



Età: 5-99 anni



N. di giocatori: 1-5



Contenuto: 34 carte: 16 carte sfida, 16 carte parti del robot (testa, corpo, braccia, gambe di diversi colori), 1 carta con la testa del "Robot buono", 1 carta con la testa del "Robot cattivo".



Scopo del gioco: Costruire il "Robot buono" prima del "Robot cattivo", grazie alla memoria collettiva dei giocatori.



Preparazione del gioco: Mescolare le carte parti del robot e posizzarle a faccia scoperta in maniera casuale al centro del tavolo da gioco, formando un quadrato costituito da 4 carte per lato. Posizionare le 2 teste del "Robot buono" e del "Robot cattivo" a faccia scoperta a lato. Mescolare le carte sfida e posizzarle a faccia coperta a lato, una sopra l'altra. Memorizzare la posizione delle parti del robot (colore e tipo di parti), contare fino a 10 secondi e poi girare le carte a faccia in giù.

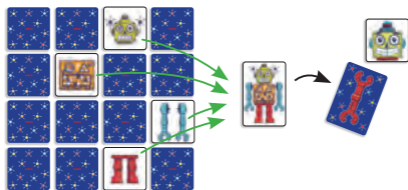
N.B.: È vietato ai giocatori consultarsi durante la fase di memorizzazione. Tutti i giocatori devono cercare di memorizzare le 16 carte.

Svolgimento del gioco: A ogni turno, un giocatore pesca una carta sfida e la posiziona scoperta al centro del tavolo da gioco. La carta mostra un robot intero costruito con 4 parti di robot: una testa, un paio di braccia, un corpo e un paio di gambe.

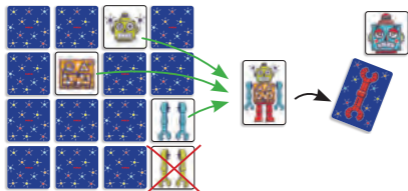
Tutti i giocatori discutono tra loro per trovare tra le carte parti del robot quelle necessarie per la costruzione di un robot identico (parti dello stesso colore) a quello illustrato nella carta sfida pescata.

I giocatori si mettono d'accordo e il giocatore che ha pescato la carta sfida scopre 4 carte parti del robot:

- Se le carte girate permettono di costruire il robot illustrato nella carta sfida: la partita è vinta! Utilizzare il retro della carta sfida per costruire il corpo del "Robot buono".



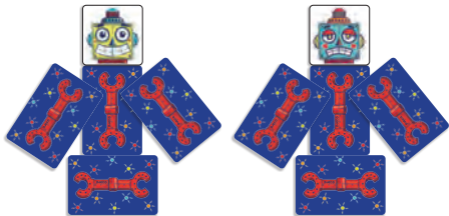
- Se le carte girate non permettono di costruire il robot illustrato nella carta sfida (colore diverso o parte sbagliata): la partita è persa! Utilizzare il retro della carta sfida per costruire il corpo del "Robot cattivo".



Girare nuovamente le carte parti del robot a faccia coperta e cominciare un nuovo turno. Tocca a un altro giocatore girare una carta sfida.

Costruire il “Robot buono” e il “Robot cattivo”:

I corpi del “Robot cattivo” e del “Robot buono” sono costituiti da una testa e da 4 carte sfida posizionate in questo modo:



Fine della partita:

Se si costruisce il “Robot buono” prima del “Robot cattivo”, si vince la partita collettivamente.

Se è il “Robot cattivo” a essere costruito per primo, si perde la partita!

Un gioco di Jonathan Favre-Godal e Paul Morillas Lopez

MÉMO ROBOTS



Idade: 5-99 anos



N.º de jogadores: 1-5



Conteúdo: 34 cartas: 16 cartas de desafio, 16 cartas com peças de robô (cabeça, corpo, braços e pernas de diferentes cores), 1 carta com a cabeça do robô "bom" e 1 carta com a cabeça do robô "mau".



Objetivo do jogo: construam o robô "bom" antes do robô "mau" utilizando a vossa memória coletiva.



Preparação do jogo: Baralhem as cartas com as peças de robô e coloquem-nas aleatoriamente no centro dos jogadores, viradas para cima, num quadrado de 4 cartas por 4.

Coloquem as 2 cabeças dos robôs "bom" e "mau", viradas para cima, uma ao lado da outra. Baralhem as cartas de desafio e coloquem-nas numa pilha, viradas para baixo, ao lado.

Memorizem a localização das peças de robô (cor e tipo de peças), contem 10 segundos e depois virem-nas para baixo.

Atenção: é proibido:

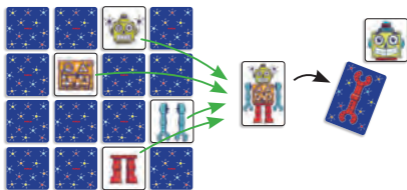
- aos jogadores coordenarem-se na fase de memorização.
Todos os jogadores devem tentar memorizar as 16 cartas.

Decorrer do jogo: Em cada ronda, um jogador escolhe uma carta de desafio e coloca-a, virada para cima, no centro dos jogadores. Esta carta mostra um robô inteiro construído com 4 peças de robô: uma cabeça, um par de braços, um corpo e um par de pernas.

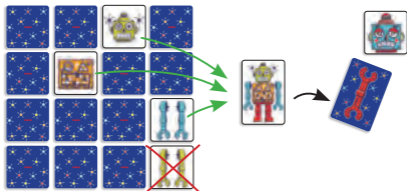
Todos os jogadores falam entre si para encontrarem entre as cartas com as peças de robô as cartas necessárias para construir um robô idêntico (peças da mesma cor) ao da carta de desafio.

Os jogadores chegam a acordo e o jogador que escolheu a carta de desafio vira para cima 4 cartas com as peças de robô:

- Se as cartas viradas permitirem construir o robô da carta de desafio: os jogadores venceram! Utilizem o verso da carta de desafio para construir o corpo do robô "bom".



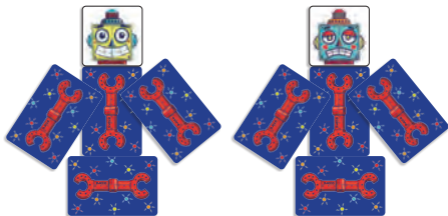
- Se as cartas viradas não permitirem construir o robô da carta de desafio (cor errada ou peça incorreta): os jogadores perderam! Utilizem o verso da carta de desafio para construir o corpo do robô "mau".



As cartas com as peças de robô são viradas para baixo e começa uma nova ronda. É a vez de um novo jogador virar uma carta de desafio.

Construir os robôs "bom" e "mau":

Os corpos dos robôs "mau" e "bom" são compostos por uma cabeça e 4 cartas de desafio posicionadas desta forma:



Fim do jogo:

Se o robô "bom" for construído antes do robô "mau", todos os jogadores ganham a partida.

Se o robô "mau" for construído primeiro, todos os jogadores perdem a partida!

Um jogo de Jonathan Favre-Godal e Paul Morillas Lopez

MÉMO ROBOTS



Ålder: 5-99 år



Antal spelare: 1-5



Innehåll: 34 spelkort: 16 uppgiftskort, 16 kort med robotdelar (huvud, kropp, armar, ben i olika färger), 1 huvudkort "snäll robot" och 1 huvudkort "elak robot".



Spelets mål: Utnyttja allas minne för att bygga den "snälla roboten" innan den "elaka roboten".



Spelförberedelser: Blanda korten med robotdelarna och lägg dem slumpmässigt mitt emellan spelarna, med framsidan uppåt, i en fyrkant med 4×4 kort. Lägg de 2 huvudena för "snäll robot" och "elak robot" med framsidan uppåt bredvid korthögarna. Blanda uppgiftskorten och lägg dem sedan i en hög, med framsidan nedåt.

Memorera var de olika robotdelarna ligger (färg och typ av del), räkna 10 sekunder och vänd dem sedan så att de ligger med framsidan nedåt.

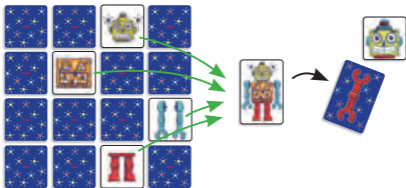
Obs! Det är förbjudet

- för spelarna att samarbeta för att komma ihåg var delarna ligger. Alla spelare måste försöka memorera de 16 korten.

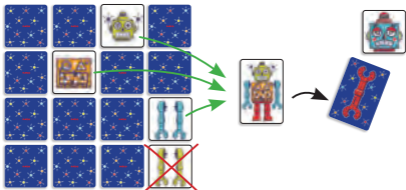
Så här spelar man: När en spelare står på tur drar hen ett uppgiftskort och lägger det med framsidan uppåt mitt emellan spelarna. Kortet visar en hel robot som består av 4 robotdelar: ett huvud, två armar, en kropp och två ben. Alla spelare diskuterar tillsammans för att komma fram till vilka robotkort som behövs för att bygga en exakt likadan robot (delar i samma färg) som på uppgiftskortet.

Spelarna kommer överens och den spelare som drog uppgiftskortet vänder upp 4 kort med robotdelar.

- Om de uppvända korten kan användas för att bygga roboten som visas på uppgiftskortet, då har ni vunnit! Använd baksidan av uppgiftskortet för att bygga kroppen till den "snälla roboten".



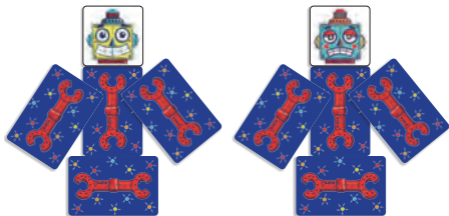
- Om det uppvända kortet inte kan användas för att bygga roboten som visas på uppgiftskortet (fel färg eller fel del), då har ni förlorat! Använd baksidan av uppgiftskortet för att bygga kroppen till den "elaka roboten".



Korten med robotdelarna läggs tillbaka på samma platser upp och ned, och en ny omgång av spelet startar. Nu får en ny spelare vända upp ett uppgiftskort.

Bygga den "snälla" eller den "elaka" roboten:

Kropparna till den "snälla" och den "elaka" roboten består av ett huvud och fyra uppgiftskort som läggs ut så här:



Spelets slut:

Om den "snälla roboten" blir färdigbyggd före den "elaka roboten" har alla vunnit spelet tillsammans.

Om den "elaka roboten" blir färdigbyggd före den "snälla roboten", då har ni förlorat spelet!

Ett spel av Jonathan Favre-Godal och Paul Lopez Morillas

MÉMO ROBOTS



Alder: 5-99 år



Antal spillere: 1-5



Indhold: 34 kort: 16 udfordringskort, 16 kort med robotdele (hoved, krop, arme, ben i forskellige farver), 1 kort med hoved til den "Flinke robot", 1 kort med hoved til den "Slemme robot".



Målet med spillet: Byg den "Flinke robot" før den "Slemme robot" takket være jeres fælles hukommelse.



Forberedelse af spillet: Bland kortene med robotdele og læg dem tilfældigt midt mellem spillerne, med vist billedside, i en firkant med 4 x 4 kort.

Læg de 2 hoveder til den "Flinke robot" og den "Slemme robot" med vist billedside ved siden af. Bland udfordringskortene og læg dem i en bunke med skjult billedside ved siden af.

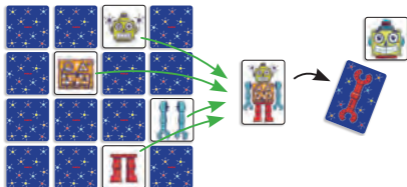
Se godt på de forskellige robotdele for at huske, hvor de ligger (farve og type dele), tæl til 10 sekunder og vend dem dernæst om med skjult billedside.

NB: Det er forbudt:

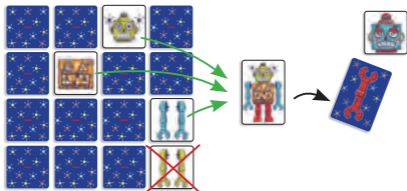
- Spillerne må ikke lave aftaler om at huske kortene. Alle spillerne skal forsøge at huske de 16 kort.

Spilleregler: Når det er en spillers tur til at spille, tager han/hun et udfordringskort og lægger det med vist billedside midt mellem spillerne. Dette kort viser en helt bygget robot med 4 robotdele: et hoved, et par arme, en krop og et par ben. Alle spillerne taler sammen for at finde de nødvendige dele blandt kortene med robotdele for at bygge en robot, der er identisk (dele i samme farve) med den på udfordringskortet.

Spillerne kommer frem til en enighed og den spiller, der har vendt udfordringskortet, vender 4 kort med robotdele om:
- Hvis de kort, der er blevet vendt om, tillader at bygge robotten på udfordringskortet: Omgangen er vundet! Brug bagsiden af udfordringskortet til at bygge den "Flinke robots" krop.



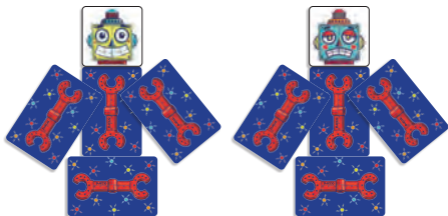
- Hvis de kort, der er blevet vendt om, ikke tillader at bygge robotten på udfordringskortet (forkert farve eller forkert del): Omgangen er tabt! Brug bagsiden af udfordringskortet til at bygge den "Slemme robots" krop.



Robotdelene lægges tilbage på deres plads med skjult billedside og en ny omgang starter. Det er den næste spillers tur til at vende et udfordringskort.

Sådan bliver den "Flinke robot" og den "Slemme robot" bygget:

Den "Slemme robot" og den "Flinke robot" består af et hoved og 4 udfordringskort, som placeres på denne måde:



Slutning af spillet:

Hvis den "Flinke robot" bliver bygget før den "Slemme robot": Spillet vindes af alle spillerne i fællesskab.

Hvis den "Slemme robot" bliver bygget først, taber alle spillerne spillet!

Et spil designet af Jonathan Favre-Godal og Paul Morillas Lopez

MEMO ROBOTS



Возраст: 5–99 лет



Количество игроков: 1-5



В комплекте: 34 карточек: 16 карточек с заданиями, 16 карточек «детали роботов» разного цвета (голова, туловище, руки, ноги), 1 карточка «голова доброго робота», 1 карточка «голова злого робота».



Цель игры: общими усилиями собрать доброго робота раньше, чем злого.



Подготовка к игре

Перемешайте карточки «детали роботов» и выложите их в случайном порядке квадратом 4x4 в центре между игроками лицевой стороной вверх. Рядом положите 2 головы роботов (доброго и злого) лицевой стороной вверх. Карточки с заданием перемешайте и положите рядом стопкой рубашкой вверх.

Дайте игрокам 10 секунд, чтобы они запомнили расположение деталей (их цвет и тип), а затем переверните карточки рубашкой вверх.

Примечание. Игрокам запрещено:

- договариваться на этапе запоминания. Каждый игрок должен постараться запомнить все 16 карточек.

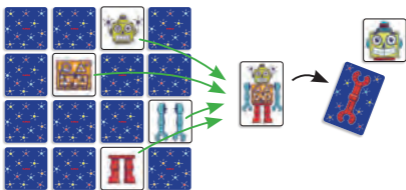
Ход игры

Во время каждого хода игрок берет из стопки карточку с заданием и кладет ее лицевой стороной вверх между игроками. На карточке изображен робот, собранный из 4 деталей — голова, пара рук, туловище и пара ног.

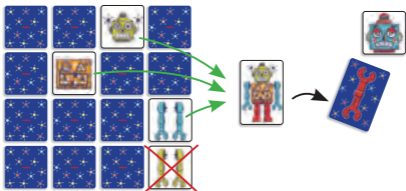
Игроки обсуждают все вместе, где лежат карточки нужных деталей. Они должны собрать точно такого же робота (из деталей указанных цветов), как на карточке с заданием.

Игроки совместно принимают решение, и тот из них, кто взял карточку с заданием, открывает 4 карточки с деталями роботов:

- Если открытые карточки позволяют собрать робота, изображенного на карточке с заданием, вы победили! Положите карточку с заданием рубашкой вверх под голову доброго робота.



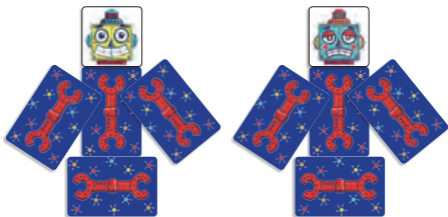
- Если открытые карточки не позволяют собрать робота, изображенного на карточке с заданием (не тот цвет или не та деталь), вы проиграли! Положите карточку с заданием рубашкой вверх под голову злого робота...



Переверните карточки с деталями рубашкой вверх, оставив их на тех же местах. Затем начинается новый ход. Карточку с заданием открывает следующий игрок.

Сборка доброго и злого робота

Чтобы собрать злого и доброго робота, используйте карточку «голова» и 4 карточки с заданиями, выложив их следующим образом:



Конец партии

Если игроки собрали доброго робота раньше, чем злого, все они побеждают в партии.

Если сначала был собран злой робот, партия проиграна!

Авторы игры: Жонатан Фавр-Годаль и Поль Морильяс Лопес

mémo ROBOTS

DJ05097

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

