

Règles du jeu



Memoria
BLUFF



Matériel

- 160 cartes « Bribe ».
- 8 cartes « Memoria ».
- 8 cartes « Bluff ».
- 8 cartes « Points : unités »
de 1 à 8.
- 8 cartes « Points : unités/dizaines »
de 9 à 10.
- 8 cartes « Points : dizaines »
de 10 à 80.



Nombre de joueurs

2 à 8 chasseurs
de réminiscences

Âge

À partir de 6 ans

Durée de la partie

10 à 40 minutes

(5 minutes par joueur environ)



Introduction

Vous et vos compagnons êtes parvenus à accéder à la cité de Memoria, ce territoire mythique dans lequel des bribes de souvenirs reviennent à la mémoire de ceux qui y pénètrent.

Hélas, seul l'un de vous sera autorisé à quitter Memoria en emportant avec lui les souvenirs qui lui seront revenus.

Pour être l'élu, racontez réminiscences ou boniments, et tâchez de semer le doute dans l'esprit de vos compagnons d'aventure !

Objectif

Le but du jeu est de raconter un souvenir à partir d'images piochées au hasard. Si vous n'en trouvez pas, vous pouvez en inventer un et bluffer mais tâchez d'être convaincant ! En effet, pour marquer des points lorsque vous êtes Orateur, vous devez faire en sorte que les autres se trompent (c'est à dire qu'ils considèrent votre souvenir réel lorsqu'il est faux ou faux lorsqu'il est réel).

Mise en place

- 1) Chaque joueur reçoit une carte « *Memoria* » (verte), une carte « *Bluff* » (rouge) et trois cartes « *Points* » (une de chaque type).
- 2) Les cartes « *Bribe* » sont mélangées et placées en un paquet face cachée au milieu de la table.
- 3) Les 6 premières cartes « *Bribe* » du paquet sont piochées et retournées face visible au centre de la table.

Déroulement du jeu

MANCHE 1

AU CŒUR DE LA CITÉ

Vous pénétrez au cœur de la cité de Memoria. Les bribes de souvenirs affluent de toutes parts. Choisissez avec soin celles que vous associerez dans le but de vous raconter, ou de vous réinventer.



1) Tout le monde dispose à présent de 90 secondes pour se remémorer ou inventer un souvenir à partir des images proposées (vous pouvez vous chronométrer en utilisant un téléphone portable mais aussi laisser le temps à chacun de trouver son souvenir). **Vous n'êtes pas tenu d'inclure toutes les cartes à votre souvenir**, il est tout à fait possible de n'utiliser qu'une, deux, trois etc. cartes « *Bribe* » sur les six. Cela dit, plus votre souvenir contiendra d'images, plus vous ou vos adversaires marquerez de points.

2) Une fois que tout le monde est prêt, le joueur le plus âgé est désigné Orateur. Il pose alors face cachée devant lui sa carte « *Bluff* » s'il compte mentir ou « *Memoria* » s'il compte dire la vérité, annonce le nombre d'images impliquées dans son souvenir en les montrant et commence son récit.

PRÉCISION : L'Orateur peut mentir sur n'importe quelle partie de son souvenir, pas uniquement à propos des cartes choisies.

ATTENTION, L'ORATEUR DOIT :

- Raconter son souvenir en utilisant les cartes « *Bribe* » au sens propre. Exemple : avec la carte « *Le soleil* », on ne peut pas dire « *Cet homme, c'était le soleil de ma vie* ».
- Lier les images utilisées et ne doit donc pas trop s'étaler dans la durée. Exemple : avec les cartes « *Bribe* » : « *bateau* », « *chien* », « *camion* », « *papillon* », on ne pourra pas dire « *Quand j'étais jeune, il m'est arrivé de prendre le bateau, de promener mon chien, de jouer avec un camion et de voir un papillon* ».
- Raconter un souvenir dont il se souvient réellement. On ne peut donc pas considérer comme une vérité la phrase « *Un jour, j'ai mangé un œuf au plat* » si on en a pas gardé le souvenir précis, même si on est convaincu de l'avoir fait.
- Considérer un souvenir comme un bluff s'il contient à la fois des éléments vécus et des éléments inventés.
- Il peut aussi raconter un souvenir qu'un proche lui a confié ou parler de choses qu'il a vues à la télé.

3) Une fois le souvenir raconté, chaque joueur (en commençant par le joueur situé à gauche de l'Orateur) peut, s'il le souhaite, poser une question à ce dernier, afin d'obtenir un surplus d'informations, et/ou tenter de le déstabiliser pour voir sa réaction.

Attention : Si le souvenir de l'Orateur est vrai, il doit répondre honnêtement aux questions posées. Dans le cas contraire, il peut raconter ce qu'il veut.

4) Chaque joueur doit ensuite décider si le souvenir raconté était réel ou non en posant face cachée devant lui une des deux cartes « *Memoria* » ou « *Bluff* » (« *Memoria* » s'il pense qu'il s'agit d'un véritable souvenir, « *Bluff* » s'il pense qu'il s'agit d'un mensonge).

5) Puis, en commençant par le joueur situé à gauche de l'Orateur, chacun dévoile sa carte en expliquant, s'il en a envie, pourquoi il a cru ou non à son souvenir. C'est ensuite à l'Orateur de dévoiler sa carte « *Memoria* » ou « *Bluff* » et de donner s'il le souhaite, plus de précisions sur son souvenir.

PRÉCISION : Il peut arriver que l'Orateur pense raconter un *Memoria* et que d'autres joueurs lui affirment que certains détails de son souvenir sont erronés (ainsi va la mémoire). Dans ce cas là, c'est l'intention de l'Orateur qui prévaut. Pour le comptage des points, on prendra donc uniquement en compte la carte « *Memoria* » ou « *Bluff* » dévoilée par l'Orateur.

6) Les points sont ensuite comptés (voir le paragraphe « *Répartition des points* » plus bas).

7) Puis la personne située à gauche de l'Orateur devient Orateur à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait raconté un souvenir.

8) Une fois la manche terminée, les 6 cartes « *Bribe* » utilisées sont défaussées.

Répartition des points

L'Orateur marque, pour chaque joueur qui s'est trompé, un nombre de points équivalent au nombre de cartes « *Bribe* » présentes dans son souvenir.

Exemple : Cortex a raconté un véritable souvenir (Memoria) en utilisant 4 cartes « *Bribe* », il marque donc 4 points par joueur ayant déclaré que son souvenir était un bluff. Si deux joueurs se sont trompés, il marque donc 8 points (4+4).

En revanche, les joueurs qui ont vu juste à propos du souvenir de l'Orateur marquent autant de points que de cartes « *Bribe* » utilisées. Pour reprendre l'exemple de Cortex, chaque joueur ayant déclaré que son souvenir était réel marque donc 4 points.

Comment utiliser les cartes « Points »

En début de partie, empilez vos trois cartes les unes sur les autres. Une fois que vous marquez des points, orientez ces cartes de façon à ce que votre score soit placé en haut.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur orange possède 4 points, le joueur bleu 28 points, et le joueur violet 46 points.

MANCHE 2

SUR LE CHEMIN DU RETOUR

C'est l'heure du départ. Vous et vos compagnons vous apprêtez à laisser Memoria derrière vous. Quelques bribes surviennent

encore ici et là, mais votre mémoire redeviendra sous peu celle qu'elle était en entrant dans la cité. L'un d'entre vous aura tout de même le privilège de garder en mémoire ses souvenirs émergents. Mais lequel ?

1) L'Orateur pioche la première carte « *Bribe* » du paquet et a alors 45 secondes pour se remémorer ou inventer un souvenir lié à cette carte.

2) Il pose fache cachée devant lui sa carte « *Memoria* » ou « *Bluff* » et raconte son souvenir.

3) Les autres joueurs utilisent leur carte « *Memoria* » ou « *Bluff* » pour dire ce qu'ils pensent du souvenir raconté. Il n'est pas possible de poser de question lors de cette manche.

4) L'Orateur marque 3 points pour chaque joueur qui s'est trompé. Les autres joueurs marquent 3 points s'ils ont vu clair dans le souvenir de l'Orateur.

5) On défausse la carte « *Bribe* » piochée et on la remplace par une autre. Le joueur situé à gauche de l'Orateur devient Orateur à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait raconté deux souvenirs au cours de cette manche.

6) La partie est terminée, il est temps pour vous et vos amis de quitter la cité de Memoria ! Le joueur qui a le plus de points l'emporte et emporte avec lui les souvenirs que la cité a bien voulu lui insuffler. En cas d'égalité, n'hésitez pas à vous y aventurer de nouveau afin de vous départager !



Variantes pour la manche 1

- Chacun a six cartes « *Bribe* » différentes devant lui pour raconter son souvenir.
- Il n'est possible de poser qu'une seule question par personne au cours de cette manche (et non une à chaque souvenir raconté).

Seules les personnes qui ont choisi de poser leur question à l'Orateur ont le droit de reprendre leur carte « *Memoria* » ou « *Bluff* » pour changer d'avis (une fois que l'Orateur a répondu à toutes les questions posées).

- Pour montrer qu'un joueur a utilisé son joker « *Question* », une carte « *Bribe* » est donnée face cachée à celui ou ceux qui l'utilisent. Cette carte doit rester visible devant le ou les joueurs en question jusqu'à la fin de la manche.
- Pour corser ou simplifier la chose, vous pouvez changer le nombre de cartes images dévoilées ou le temps de réflexion en début de manche.

Variante pour la manche 2 :

Chaque joueur raconte un souvenir en utilisant la même image.

Si vous souhaitez utiliser Memoria Bluff en classe ou avec vos enfants à partir de 2 ans, n'hésitez pas à consulter le site www.feemumuz.com pour y télécharger les variantes pédagogiques.



Pour télécharger les règles du jeu en anglais, rendez-vous sur www.feemumuz.com / *To download the English rules, go to www.feemumuz.com*

Remerciements Merci à Florian « *Tonx* » de m'avoir soumis l'idée de créer un jeu lié aux souvenirs, à Noémie pour ces superbes illustrations, à Cédric « *Jokercolor* » pour notre second partenariat et pour son graphisme « *réminiscent* », à July pour sa traduction des règles et des cartes et à ma mère, qui m'a toujours aidé et soutenu et avec qui j'aurais adoré jouer à ce jeu histoire d'en apprendre encore un peu plus sur elle.

Site : www.feemumuz.com

Contact ludique : infos@feemumuz.com

Réseaux sociaux : Fée Mumuz'