

# Memorisk

2-6 graczy

## Zawartość:

49 żetonów (7 postaci w 7 różnych kolorach), 5 żetonów „oko”, 4 żetony „wymiana”

## Przygotowanie do gry:

Wymieszać i rozdać wszystkim graczom po 4 żetony grzbietem do góry. Gracz układa żetony w rzędzie przed sobą. Pozostałe żetony, ułożone grzbietem do góry, tworzą „pulę” pośrodku gry.

## Cel gry:

Po kolei każdy z graczy wymienia jeden żeton ze swojego rzędu na jeden żeton z puli, aż do uzyskania zwycięskiej kombinacji:

Na przykład: **4 postaci o tym samym kształcie albo 4 postaci w tym samym kolorze**

## Przebieg gry:

W pierwszej kolejności ustala się liczbę rund w danej partii. Pod koniec partii wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów.

**Początek rundy: Wszyscy gracze jednocześnie szybko i dyskretnie przyglądają się 2 skrajnym żetonom ze swoich rzędów, po czym odkładają je grzbietem do góry (patrz schemat).**

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Bierze jeden żeton z środkowej puli, po czym dyskretnie mu się przygląda. (Zawsze należy zacząć od tej czynności). Jeśli żeton mu nie pasuje, odkłada go dokładnie w to samo miejsce, grzbietem do góry. Jeśli jednak żeton mu pasuje, musi zdecydować, na który z 4 żetonów ze swojego rzędu go wymienić. Każdy z kolejnych graczy wykonuje te same czynności, aż do ułożenia zwycięskiej kombinacji. Aby rozegrać kolejną rundę należy wymieszać i rozdać żetony tak samo jak w pierwszej rundzie. I tak dalej.

### **Zakończenie gry i podliczanie punktów:**

Kiedy któremuś z graczy wydaje się, że ma już właściwą kombinację, mówi: „Memorisk!” Wtedy zatrzymuje się bieżącą kolejkę i wstrzymuje rundę. Każdy z graczy odwraca swoje żetony tak, by wszyscy mogli je widzieć.

Jeśli kombinacja gracza zatrzymującego rundę jest właściwa, zdobywa on 3 punkty.

Jeśli się pomylił, nie zdobywa żadnego punktu, ale za to pozostali gracze zdobywają po 1 punkcie.

Jeśli jakiś inny gracz (nie ten, który zatrzymał grę) również ma zwycięską kombinację, zdobywa 2 punkty. Punkty kumulują się.

### **Żetony specjalne**

**OKO** – Ten żeton pozwala graczowi na podglądnięcie jednego ze swoich żetonów lub żetonu któregoś z przeciwników.

**WYMIANA** – Ten żeton pozwala graczowi wymienić jeden ze swoich żetonów na żeton jednego z pozostałych graczy. Można także (aby zasiać nieco zamętu) wymienić żeton dowolnego gracza na żeton innego gracza.

**UWAGA:** Żetony specjalne mogą być użyte tylko raz. Raz odwrócone, muszą pozostać widoczne.

**Szczególny przypadek:** Gracz wyciąga jeden żeton z puli i odkrywa żeton specjalny w swoim rzędzie. W takiej sytuacji musi dodać taki żeton do puli. Będzie mógł go użyć, kiedy tylko będzie chciał, o ile któryś z graczy go nie uprzedzi.