

MemoCube : Le Duel



Principe du jeu

Un jeu de logique, de déduction et de stratégie basé sur la création et la découverte de formes colorées. Un seul matériel et plusieurs façons de jouer.

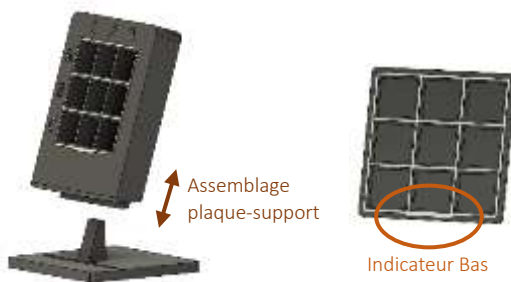
Contenu de la boîte

- Plaques de jeu :
 - 2 plaque-support numérotés.
 - 2 plaquette-fine.
- Jetons de jeu :
 - 84 cube de couleur (28 bleu, 28 rouge, 28 jaune).

La grille et termes spatial

	1	2	3
A	A1 Haut Gauche	A2 Haut Centre	A3 Haut Droite
B	B1 Centre Gauche	B2 Centre	B3 Centre Droite
C	C1 Bas Gauche	C2 Bas Centre	C3 Bas Droite

Assemblage et indicateur



Informations

Nombre de joueurs : 2 joueurs.

Durée de jeu : Entre 5 et 20 minutes (moyenne de 15 minutes).

Âge : 8 ans et plus (n'est pas considéré comme un jouet).

Principe Général

Chaque joueur prend une plaque-support, une plaquette-fine et 42 cubes (14 bleu, 14 rouge, 14 jaune), vous pouvez aussi laisser les cubes dans la boîte ou empilé au centre de la table.

? La plaque-support contient votre grille secrète. Utiliser les termes spatial ex : case « B2 » ou « Centre ».

? La plaquette-fine sert à noter les positions et couleurs découvertes chez l'adversaire.

? Qui commence : Le premier qui parle, sinon visitez le site internet :

<https://tirageausort.eu> (tirage-au-sort classique/roue/paille/mélimélo/équipe/secret santa).

Avant chaque partie, les joueurs se mettent d'accord sur le jeu et la difficulté.

Les Jeux

1. DUEL FORMES ET COULEURS – Jeu de déduction

But : Le premier joueur à identifier la position exacte et la couleur de tous les cubes adverses gagne.

Avant de commencer, les joueurs décident ensemble :

→ Le Mode de jeu ?

Classique : Un joueur crée sa forme sur sa plaque-support, l'autre doit deviner, puis inversement.

On compte le nombre de question posé ou le nombre de tour. Celui qui a été le plus rapide gagne.

Duel (recommandé) : Chaque joueurs préparent une grille et jouent en simultané.

Une question et réponse, chacun, à chaque tour. Le premier à avoir la bonne combinaison gagne.

→ Type de partie ?

Normal : Trouver la forme et les couleurs (la position et la couleur de chaque cube sur la grille adverse).

Rapide : Trouver uniquement la forme ou vous avez la même forme et devez deviner les couleurs.

→ Combien de couleurs peuvent être utilisées ?

Entre 1 à 3 couleur parmi : rouge/jaune/bleu.

→ Limiter le nombre de cube ou interdire des formes ?

Voici une liste des formes recommandés (non exhaustive) pour 1 à 9 cubes :

Carré centre vide (3x3), Carré plein (3x3), « L » (3x3), « T » (3x3), « U » (3x3), Croix « X », Plus « + », Rectangle (2x3), Petit carré (2x2), Ligne (1x3) horizontale/vertical/diagonale, « L » (3x2), « J » (2x3), Point (1x1), petite ligne (1x2), forme libre sans interruption, etc.

→ S'il existe une limite sur les questions/réponses ?

Exemple : On répond seulement par oui/non et on interdit les questions à réponse multiple, ...

Position : Y a-t-il un cube au centre, dans un coin, combien de cubes sur la ligne du haut, la case A1 est vide, ...

Couleur : Combien de cubes verts dans la ligne B, deux cubes adjacents ont-ils la même couleur, ...

Forme : La forme contient-elle 4 cubes, est-ce une forme pleine, est-ce une ligne, ...

! Lorsque la partie commence les cubes placés ne peuvent plus être déplacés.

! Les joueurs ne doivent jamais regarder la plaque-support adverse.

! Une question doit concerner qu'un seul élément précis à la fois.

2. COORDONNÉES GAGNANTES – L’esprit bataille navale

But : Être le dernier à être découvert.

Mettez-vous d’accord sur le nombre de cube à poser sur sa plaque-support, par exemple :
Pose libre de 3 cubes (par exemple 1 cube par ligne), pose libre de 2 formes (1x2), etc.
Chaque joueur place secrètement ses cubes sur sa plaque-support.

À chaque tour, chaque joueur annonce l’emplacement qu’il vise chez l’adversaire, l’adversaire doit annoncer si la case possède un cube ou si la case est vide, pour s’en souvenir chaque joueur place un cube de couleur sur sa plaquette-fine (par exemple : bleu si la case était vide et rouge si pleine), et ainsi de suite, jusqu’à ce qu’un joueur à découvert tous les cubes adverses, c’est gagné.

3. LA LIGNE – Le morpion

But : Être le premier à réaliser un alignement valide.

Une plaque fine pour les deux joueurs, posé au centre, à tour de rôle, les joueurs placent un cube (chacun sa couleur). Le premier à aligner 3 cubes de sa couleur gagne.

4. DÉFI MÉMOIRE – Mémorisation par visuel

But : Être le premier à deviner la forme.

Un joueur montre sa forme pendant **1 seconde** puis **la cache**.
L’autre doit la reproduire exactement (position et couleur).

5. DUEL DE FORME – Coup de chance

But : Être le premier à deviner la forme.

Chaque joueur créer une forme sur sa plaque support, puis chacun donne le même indice.
Les indices doivent être vrais (exemple : « je possède 5 cubes »).
Chacun son tour pose des cubes sur sa plaque-fine et annonce une forme.
Le sens de la plaquette-fine ou de la forme ne compte pas.
Le premier à trouver correctement la forme de l’autre gagne.

Numéro de version

V-01-2

Mentions légales

AVERTISSEMENT : RISQUE D'ETOUFFEMENT

⚠ Contient de petites pièces. À conserver hors de portée des enfants de moins de 3 ans.

Fabrication et Entretien

Impression 3D : Légères variations de couleur/ finition possibles.

Matière : PLA/PETG (sans BPA) – Nettoyage à l'eau tiède.

Fabrication : Produit artisanal, fabriqué en France.

<https://jeux.unique3d.fr/conditions>

Crédit auteur

unique3D © 2026 – Jimmy LUPFER – tous droits réservés.

Toute reproduction, modification ou exploitation commerciale non autorisée est strictement interdite.

Contact et site internet

contact@unique3d.fr

<https://jeux.unique3d.fr>