

memory®

# HISTORY OF ART

Ravensburger



Man hat den Versuch wohl noch gar nicht unternommen, die Anzahl aller Kunstwerke auf dieser Erde zu ermitteln und zu erfassen. Das hat seinen Grund, denn der Versuch wäre zum Scheitern verurteilt. Zuvor müsste ja geklärt werden, was man unter Kunstwerk überhaupt versteht und damit tut man sich bekanntlich schwer.

Natürlich gibt es unter den Werken der bildenden Kunst, die in den letzten 2000 Jahren im europäischen Kulturraum entstanden sind, zahlreiche Werke, bei denen sich diese Frage nicht stellt. Diese Ikonen der bildenden Kunst sind über jeden Zweifel erhaben.

In dieses memory® fanden solche unzweifelhaft anerkannten Werke der Malerei Eingang, aber auch solche, die wohl zu Unrecht im Schatten der verehrten Bilder stehen.

Der Überblick, den diese Auswahl über die Malerei gibt, ist kursorisch und lückenhaft. Aber er erlaubt einen kleinen Einblick in den unglaublichen Reichtum der Malerei, der unser

Allgemeingut ist. Die vielen und großen Lücken zu füllen, um diesen Reichtum noch besser schätzen zu können, bleibt jedem einzelnen überlassen.

#### **Inhalt**

48 Bildkarten (24 Kartenpaare)

#### **Spielziel**

Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

#### **Wie geht es los?**

Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen oder sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet. Die Spieler entscheiden, welche Variante gespielt werden soll. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

**Wer fängt an?**

Zum Beispiel der/die Jüngste, Kleinste, Älteste ... ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren.  
Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

**Wie wird memory® gespielt?**

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.

**Was ist nicht erlaubt?**

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt und erinnert sich dann an die richtige Stelle, darf er keine dritte Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

**Spielende**

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Jetzt kann der Gewinner ermittelt werden.

Dazu stapelt jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Turm hat, ist der Gewinner.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, so spielen sie mit nur 9 Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:  
Verschluckbare Kleinteile.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Bildauswahl/Kunsthistorische Beratung: Thomas Braun  
Design: Buck Design, Yvonne Ring  
Ravensburger® Spiele Nr. 26 473 5

220068

**Ravensburger**