

MEMENTO

Ein kniffliges Kartenspiel
für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahre
von Paolo Mori

Worum geht's?

Erhalten Sie bei den drei Wertungen am Ende jedes Durchgangs die meisten Punkte. Dabei sind die Wertungen immer unterschiedlich: Mal erhält man pro Karte einen Punkt, dann wieder eine feste Punktzahl für eine genaue Anzahl von Karten oder aber Minuspunkte, wenn Sie zu wenige Karten haben.

Ein Spielzug ist ganz einfach: Nehmen Sie eine Karte und legen diese verdeckt vor sich ab oder passen Sie. Wenn alle Karten verteilt sind, wird gewertet.

Sammeln Sie daher clever und merken Sie sich, welche Karten Sie bereits vor sich abgelegt haben!

Spielmaterial

64 Spielkarten



18 Wertungskarten



8 Ordnungskarten



Weiterhin wird benötigt: Stift und Zettel (nicht enthalten)

Spielvorbereitung

Für die erste Partie empfehlen wir nur mit drei Formen und drei Farben zu spielen. Bitte sortieren Sie dafür die Spielkarten mit blauen Symbolen und mit Quadraten aus und legen Sie diese in die Schachtel zurück. Ebenso die Ordnungskarten mit den blauen Symbolen und den Quadraten. In späteren Partien und für größere Herausforderungen spielen Sie mit allen Karten.

Legen Sie alle **Ordnungskarten** in der Tischmitte nebeneinander aus. Dabei sollten Sie zuerst die Ordnungskarten mit den Symbolen in einer Farbe auslegen, daneben die Ordnungskarten mit den Symbolen in verschiedenen Farben.

Mischen Sie die **Wertungskarten** und legen Sie diese als verdeckten Stapel neben den Ordnungskarten bereit.

Legen Sie einen **Zettel** und einen **Stift** bereit, um die Punkte nach jedem Durchgang zu notieren.

Zu Beginn jedes Durchgangs

Legen Sie zu jeder ausliegenden Ordnungskarte eine Wertungskarte vom **verdeckten Stapel** offen aus. Diese Karte gibt an, wie Sie mit Karten in dieser Kategorie punkten können.

Achtung: Spielen Sie mit allen Spielkarten, müssen Sie vor dem dritten Durchgang die bisher verwendeten Wertungskarten neu mischen und mit den beiden verbliebenen des Nachziehstapel bereitlegen.

Mischen Sie alle **Spielkarten**.

Legen Sie davon **10 Karten** (in der Einsteigerversion nur 6 Karten) als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Bilden Sie aus den restlichen Spielkarten **drei gleich hohe Kartenstapel**, die mit der Vorderseite nach oben ebenfalls in der Tischmitte platziert werden.



Der Spieler mit den wenigsten Punkten beginnt den Durchgang, bei Gleichstand der jüngere Spieler. Im ersten Durchgang beginnt also der jüngste Spieler.



Spielablauf

Der aktive Spieler hat **zwei Möglichkeiten**:

- > Entweder er nimmt die **oberste Karte** von einem der Stapel aus der Tischmitte **oder**
- > Er passt und nimmt **keine Karte**.

Nimmt der Spieler eine Karte, legt er diese **verdeckt** vor sich ab und bildet hiermit einen **eigenen Ablagestapel**. Dabei sollten die Spieler sich gut merken, welche Karten sie genommen haben, denn es ist **strikt verboten** im Laufe des Durchgangs seinen Ablagestapel **durchzuschauen**. Kam die Karte vom Stapel der verdeckten Karten, muss den Mitspielern nicht gesagt oder gezeigt werden, welche Karte es war. Der aktive Spieler darf sich die Karte aber selbstverständlich anschauen.

Hat der aktive Spieler gepasst, darf er später durchaus wieder Karten nehmen. Er scheidet also **nicht** aus dem Durchgang aus.

Egal welche Möglichkeit der aktive Spieler gewählt hat, ist sein Zug damit beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe und wird aktiv.

Ein Durchgang endet, wenn **alle Spieler nacheinander gepasst** haben oder **keine Karten** mehr ausliegen. Dann wird gewertet.

Wertung

Die Spieler sortieren Ihren Ablagestapel zuerst nach den **einzelnen Farben**. Dann werden die einzelnen Farben bei jedem Spieler nach den jeweiligen Wertungskarten ausgewertet.

Dann sollten die Spieler ihre Spielkarten nach den **Formen** neu sortieren. Werten Sie nun auch die Formen nach den jeweiligen ausliegenden Wertungskarten.

Notieren Sie für jeden Spieler die Punkte.

Beispiel:

Im Spiel zu zweit haben die Spieler folgende Karten gesammelt:



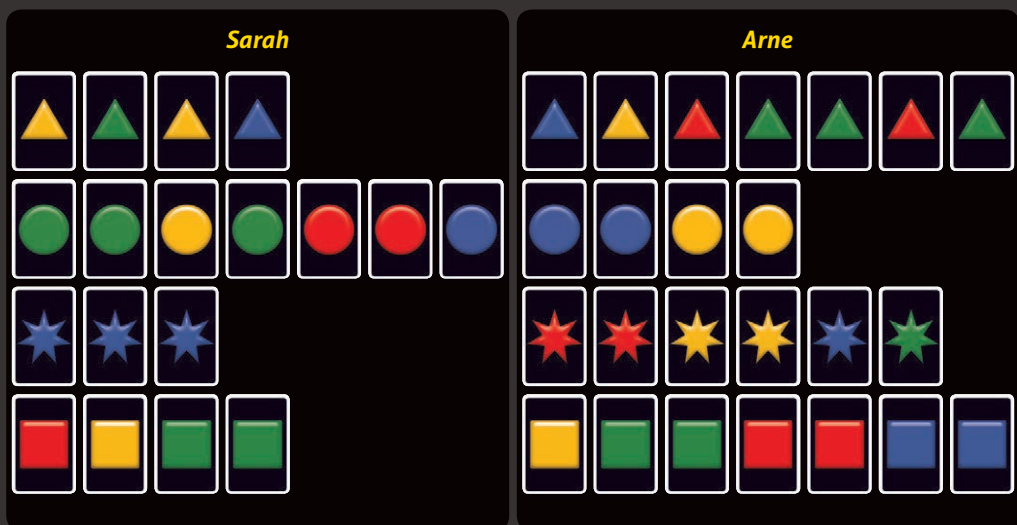
Es liegen folgende Wertungskarten für die Farben aus:



Sarah erhält für jede grüne Karte 1 Punkt, also 6 Punkte. Weiterhin 5 Punkte bei Gelb, da sie genau 4 gelbe Karten hat. Da sie eine ungerade Anzahl an roten Karten hat, bekommt sie dafür keine Minuspunkte. Für ihre blauen Karten erhält sie auch keine Punkte, da nicht alle Formen vertreten sind (das Quadrat fehlt). Sie erhält also 11 Punkte.

Arne erhält insgesamt 5 Punkte: 6 für Grün, 0 für Gelb, -6 für Rot und 5 für Blau.

Nun sortieren die beiden ihre Karten nach Formen:



Bei den Ordnungskarten der Formen liegen folgende Wertungskarten:



Hierfür erhält Sarah nur 5 Punkte, da sie mehr Kreise als alle anderen Farben und Formen hat. Alle anderen Bedingungen erfüllt sie mit ihren Karten nicht.

Arne allerdings erfüllt die Bedingung für die Dreiecke (10 Punkte) und erhält 6 Punkte bei den Quadraten.

Nach dem ersten Durchgang führt Arne also mit 21 Punkten, Sarah hat 16 Punkte.

Spielende

Nach drei Durchgängen endet das Spiel. Der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat, ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand zwischen mehreren Spielern, entscheidet die höhere Punktzahl im dritten Durchgang.