

*Horst  
Pöppel*

# My best Moments

*erleben · erinnern · erzählen*



# My best Moments

erleben · erinnern · erzählen



Autor: Horst Pöppel  
Fotos: Paul Kappler © 2017  
Redaktion: Jana Michels  
Grafik: Johann Rüttinger  
© 2017 Noris Spiele GmbH&Co.KG  
Werkstraße 1  
90765 Fürth/Germany  
Art.-Nr.: 60 610 1607  
Spieler: 2 und mehr  
Spieldauer: 30 - 45 min

## Spielmaterial

- 32 Themenkarten (dunkle Rückseite)
- 32 Bereichskarten (helle Rückseite)
- Spielanleitung

## Einleitung

Wer erinnert sich nicht gerne an die tollsten, aufregendsten Momente in seinem Leben? Ein Musikstück, ein bestimmter Geruch, Gesten, Hinweise, Farben ... Oft sind es nur Kleinigkeiten, die Erinnerungen wecken. Und genau hier setzt das Spiel an.

Da jeder Mensch andere Ankerpunkte an seine Erinnerungen knüpft, würde es ja keinen Sinn machen, nach Erinnerungen bei einem bestimmten Geruch oder zu einem bestimmten Lied zu fragen. Stattdessen gibt uns dieses Spiel Themen und Bereiche vor.

Die „Themenkarten“ mit der dunklen Rückseite animieren die Spieler, an ein bestimmtes Thema zu denken – zum Beispiel „Mein Jahrzehnt“. Um es noch ein wenig spezieller zu machen, gibt es dann noch die „Bereichskarten“ (helle Rückseite), die zusätzlich auf Personen, Gefühle, Musik o. ä. hinweisen. Sie lenken die Gedanken in eine noch engere Bahn.

Werden „Themen“ und „Bereiche“ kombiniert, entsteht im Idealfall sofort ein Bild im Kopf und weckt die Erinnerung.

### Beispiel:

Die Themenkarte lautet „Mein Jahrzehnt“ und die Bereichskarte weist auf „Musik“ hin. Das könnte z. B. zu folgender Anekdote führen:

☀ In den 70er-Jahren stand ich voll auf Led Zeppelin. Der Sound passte richtig gut zu

den Locations, in denen ich mich damals herumtrieb. Als die Band am 8. März 1970 im Cirkus-Krone-Bau in München ihr erstes Konzert in Deutschland gab, kauften wir sofort Tickets und fuhren mit der Bahn dorthin. Es war ein irres Erlebnis ... ☀

## Spielablauf

Themen- und Bereichskarten werden gut gemischt und wie bei einem Memo-Spiel verdeckt ausgelegt. Wie schon erwähnt: Die Themenkarten haben dunkle Rückseiten, die Bereichskarten erkennt man an den hellen Rückseiten.

Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt eine Themenkarte und eine Bereichskarte auf. Weckt die so gefundene Kombination eine Erinnerung in ihm, erzählt er dazu eine kleine Geschichte oder Anekdote. Die beiden Karten hat er damit gewonnen und nimmt sie an sich. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug und deckt ebenfalls eine Themen- und eine Bereichskarte auf. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Angenommen, ein Spieler verbindet keine Erinnerung mit den beiden aufgedeckten Karten, werden diese freigegeben, d.h. alle Spieler haben nun die Möglichkeit, eine Geschichte zu dieser Kombination zum Besten zu geben. Wer dies als erster tut, bekommt das Kartenpaar!

Sollte eine aufgedeckte Kombination bei keinem Spieler eine Erinnerung wecken, so werden die beiden Karten wieder umgedreht und ein

anderes Paar aufgedeckt. Gespielt wird so lange, bis keine Karten mehr im Spiel sind, bzw. die verbliebenen Karten bei den Spielern keine Erinnerungen mehr wecken.

*Gewinner ist, wer am Ende die meisten Karten hat.*

## Variante

Zu Beginn des Spiels wird eine Themenkarte aufgedeckt. Dies kann zufällig erfolgen, oder die Runde sucht sich bewusst eine bestimmte Karte aus. Diese Karte gibt dann bis zum Ende des Spiels das Thema vor. Die Spieler decken also im Verlauf des Spiels, wenn sie an der Reihe sind, jeweils nur eine Bereichskarte auf.

So kann die Runde die Erinnerungen zum Beispiel auf das Thema „Urlaub“ lenken, weil sie vielleicht schon öfter den Urlaub gemeinsam verbracht hat. Oder man möchte sich vielleicht an die Schulzeit erinnern und wählt deshalb das Thema „Schule“ ...

Der Spielablauf ist ansonsten wie oben beschrieben, außer, dass man im Erfolgsfall nicht beide Karten erhält, sondern nur die Bereichskarte.

*Hinweis:* Sollte sich im Verlauf des Spiels eine angeregte Unterhaltung entwickeln und die Runde plötzlich in Nostalgie schwelgen – keine Bange! Das ist meist nicht nur der Normalfall, sondern tatsächlich der Idealfall!

*Viel Spaß beim gemeinsamen Erinnern!*

# My best Moments

*experience · remember · tell*



Author: Horst Pöppel  
Photographs: Paul Kappler © 2017  
Editor: Jana Michels  
Graphics: Johann Rüttinger  
© 2017 Noris Spiele GmbH&Co.KG  
Werkstraße 1  
90765 Fürth/Germany  
Art.-Nr.: 60 610 1607

Players: 2 or more  
Playing time: 30 - 45 min

## Equipment

- 32 theme cards (dark back)
- 32 mood cards (light back)
- Instructions for play

## Introduction

Who doesn't get a kick out of remembering the most amazing and exciting moments in their lives? A piece of music, a certain smell, gestures, signals, colours... Frequently it's just the little things that stir the memories. And that's exactly where this game comes in.

Because everybody has different anchoring points to link their memories to, you can hardly expect someone to conjure up a memory based on a certain smell or a particular song. That's why this game specifies themes and areas.


The „theme cards“ with the dark back encourage the players to think about a particular theme – for example „My decade“. And so as to make it a little bit more special, there are also „mood cards“ (light back) that specify people, feelings, music etc. The idea is that players' thoughts are steered down a narrow path.


In the ideal scenario, when the „themes“ and „moods“ are combined, an image is created in the mind which brings a memory back.

*For example:*

*The theme card reads, „My decade“ and the mood card says „Music“.*

*So this might inspire the following anecdote:*

 *In the 1970s I was a real Led Zeppelin fan. The sound was the perfect match for the places that I used to hang around in then. When the*

*band played their first concert in Germany on 8th March 1970 in the Circus Krone building in Munich we bought tickets straight away and travelled down there on the train. It was an incredible experience ...* 

## How to play

The theme and mood cards are shuffled well and laid out face down, just as you would in a game of Memory. As stated above: The theme cards have dark backs and the mood cards have light backs.

The youngest player starts. They turn over a theme card and a mood card. If this combination conjures up a memory, he or she tells a little story or anecdote. They win and claim both cards. Now it's the next player's turn to reveal a theme and mood card. Play continues in a clockwise direction.

If a player can't link a memory to the cards that he or she has turned over, they are thrown open i. e. all players now have the chance to tell a story based on this combination. The first player to do this wins the pair of cards!

If a card combination is turned over that doesn't evoke a memory in any of the players, both cards are turned back over again and another pair revealed. Play continues until there are no cards left, or the remaining cards don't awaken any memories for the players.

*The winner is the player with the most cards at the end of the game.*

## Variation

*A theme card is turned over at the start of the game.*

*This can be at random or the players agree upon a particular card. This card then dictates the theme until the end of the game. Over the course of the game, the players only turn over a mood card when it's their turn.*

*This means, for example, that the players can channel the memories along the subject of „Holidays“, perhaps because they may have spent holidays together on several occasions. Or they might want to think back to their school days, so choose the theme of „School“...*

*Otherwise play proceeds as described above, apart from the successful player claiming just the area card, and not both cards.*

**Note:**

*If over the course of the game a lively conversation develops and the players start revelling in nostalgia – don't worry! This isn't just normal, it's actually the perfect scenario!*

*Have fun sharing your memories together!*



# My best Moments

expérience · rappeler · raconter



Auteur : Horst Pöppel  
Photos : Paul Kappler © 2017  
Rédaction : Jana Michels  
Grafique : Johann Rüttinger  
© 2017 Noris Spiele GmbH&Co.KG  
Werkstraße 1  
90765 Fürth/Germany  
Art.-Nr. : 60 610 1607  
Joueurs : 2 et plus  
Durée du jeu : 30 - 45 min

## Matériel de jeu

- 32 cartes à thème (dos de couleur foncée)
- 32 cartes à rubrique (dos de couleur claire)
- Notice de jeu

## Introduction

*Qui ne se souvient pas volontiers des meilleurs et passionnants moments de sa vie ?*

*Un morceau de musique, une certaine odeur, des gestes, des allusions, des couleurs ...*

*Souvent rien que des petits détails suscitent les souvenirs. Et c'est exactement le but de ce jeu.*


*Attendu que chaque personne a des points d'ancrage différents en termes de souvenirs, cela n'aurait pas de sens de poser des questions sur des souvenirs relatifs à une odeur ou à une chanson en particulier. Pour cela, ce jeu prévoit des thèmes et des domaines.*


*Les « cartes à thème » au dos foncé animent les joueurs à penser à un thème particulier – par exemple « ma décennie ». Afin de rendre le jeu un plus particulier, il existe également des « cartes rubrique » (dos de couleur claire) qui suggèrent en plus aux personnes des sentiments, de la musique etc ... Ces cartes conduisent les pensées sur un chemin encore plus étroit.*

*Lorsque les « thèmes » et les « rubriques » sont associés, une image se crée idéalement dans l'esprit et suscitent des souvenirs.*

### Exemple:

*La carte à thème « ma décennie » et la carte rubrique indique « musique ». Cela pourrait donner l'anecdote suivante :*

 *Dans les années 70, j'adorais Led Zeppelin. La musique correspondait aux endroits où je passais beaucoup de temps à l'époque. Lorsque le groupe donna le 8 mars 1970 à Munich au cirque*

*Krone son premier concert en Allemagne, nous avons acheté immédiatement deux tickets et avons pris le train pour nous y rendre. C'était une expérience complètement folle ...* 

## Déroulement du jeu

*Les cartes à thème et rubrique sont doivent être bien mélangées et posées face cachée comme pour le jeu de mémo. Comme indiqué précédemment : les cartes à thème ont le dos de couleur foncée et il fait facile de reconnaître les cartes rubrique grâce à leur dos de couleur claire.*

*Le joueur le plus jeune commence le jeu. Il retourne une carte à thème et une carte rubrique. Si l'association des deux cartes suscite un souvenir en lui, il doit raconter une petite histoire ou une anecdote. Ainsi, il gagne les deux cartes et a le droit de garder les deux cartes. C'est ensuite au joueur suivant qui lui aussi retourne une carte à thème et une carte rubrique. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.*

*Si l'association des cartes ne devait susciter aucun souvenir chez un des joueurs, les cartes sont libres pour tous, ce qui signifie que tous les joueurs ont à présent la possibilité de raconter au mieux une histoire en s'inspirant des deux cartes. Le joueur qui racontera en premier une histoire, gagnera la paire de cartes !*

*Au cas où l'association des cartes retournées ne suscite aucun souvenir chez un des joueurs, les deux cartes sont retournées à nouveau et deux nouvelles cartes sont retournées. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune carte dans*

*le jeu ou que les cartes restantes ne suscitent aucun souvenir.*

*Le vainqueur sera le joueur qui aura en sa possession le plus grand nombre de cartes.*

## Variations

*Une carte à thème est retournée au début du jeu. Cela peut avoir lieu par hasard ou les joueurs cherchent ensemble une carte particulière. Cette carte donne le thème jusqu'à la fin du jeu. Pendant tout le jeu, les joueurs retournent seulement une carte rubrique lorsque c'est à leur tour de jouer.*

*Ainsi, les joueurs se concentrent par exemple sur le thème « vacances » car ils ont peut-être souvent passé des vacances ensemble. Ou les joueurs se souviennent peut-être de leur scolarité et choisissent pour cette raison le thème « école » ...*

*Le déroulement du jeu est sinon le même que celui décrit ci-dessus. La seule différence est le fait qu'en cas de succès, les joueurs n'obtiennent pas deux cartes mais seulement la carte rubrique.*

### Remarque:

*Si lors du jeu, une conversation captivante se développe et les joueurs se remémorent les bons moments du passé – pas d'inquiétude ! Ce n'est pas seulement normal mais représente l'effet idéal !*

*Amusez-vous bien en vous souvenant ensemble !*

# My best Moments

vivere · ricordare · raccontare



Autore: Horst Pöppel  
Foto: Paul Kappler © 2017  
Redazione: Jana Michels  
Grafica: Johann Rüttinger  
© 2017 Noris Spiele GmbH&Co.KG  
Werkstraße 1  
90765 Fürth/Germany  
Art.-Nr.: 60 610 1607  
Giocatori: da due giocatori  
Spieldauer: 30 - 45 minuti

## Materiale

- 32 carte tema
- 32 carte ambito
- regolamento del gioco

## Introduzione

*Chi non ricorda volentieri i momenti più belli della propria vita? Alle volte è una melodia, altre quel particolare odore, o un gesto, un colore... Sì, spesso è proprio un dettaglio, un particolare, a risvegliare in noi un ricordo fino a quel momento assopito. E proprio su questo punta il nostro gioco.*

*Poiché ognuno di noi ha delle vie preferenziali per stimolare la memoria, non avrebbe senso chiedere di ricordare in base ad un odore, o una canzone. Questo gioco vuole solleticare la memoria tramite temi e ambiti in cui collocare i ricordi che le carte stesse fanno riaffiorare.*

*Le carte tema, quelle con il dorso scuro, stimolano il giocatore a ricordare un determinato tema, ad esempio "i miei tempi". La cerchia si restringe ancora di più grazie alle carte ambito (dorso chiaro), che ci portano a ricordare una persona, della musica, o delle sensazioni.*

*L'associazione di tema e ambito farà molto probabilmente riaffiorare un'immagine precisa, e quindi il relativo ricordo.*

**Esempio:**  
*la carta tema è "i miei tempi", quella ambito è invece "musica". Ecco il ricordo che potrebbe seguire:*

☀ *Ricordo benissimo il concerto dei Pink Floyd a Venezia, nel '89. Non si parlava d'altro!*

*E' stato tanto criticato, veniva visto come una specie di catastrofe, di tentato suicidio di una città che non è stata in grado di organizzare l'invasione dei fan di una delle più popolari rock band del mondo. Il palco sull'acqua, poi... Per me però è stato un evento davvero mitico!*



## Svolgimento

*Mescolate bene le carte tema e ambito, poi disponetele sul tavolo, coperte, come fareste in un gioco di memoria. Ricordate: dorso scuro per le carte tema, chiaro per le carte ambito.*

*Inizia il giocatore più giovane. Scopre una carta tema e una carta ambito. Se la combinazione che ne risulta risveglia in lui un qualche ricordo, racconterà al riguardo una breve storia, un aneddoto. In questo caso terrà per sé le due carte scoperte. Ora tocca al prossimo giocatore girare le due carte. Si gioca procedendo in senso orario.*

*Se il giocatore che ha scoperto le due carte non ha nulla da raccontare, potrà farlo qualsiasi altro giocatore al suo posto. Il primo che inizia il racconto si aggiudica pure le due carte.*

*Se invece nessun giocatore riesce a collegare un ricordo alle due carte scoperte, queste vengono girate nuovamente e si procede scoprendo una nuova coppia di carte. Si continua a giocare fino a quando non vi sono più carte disponibili, oppure fino a quando le carte rimaste non richiamano alcun ricordo alla memoria di nessun giocatore.*

*Il vincitore è colui che alla fine del gioco si è aggiudicato più carte.*

## Variante

*All'inizio del gioco si scopre una carta tema. Questa può essere girata da un giocatore casualmente oppure scelta, intenzionalmente, da tutti i giocatori. Questa carta rimarrà tema fisso fino alla fine del gioco. Di volta in volta i giocatori scopriranno soltanto le carte ambito.*

*Ad esempio i giocatori potrebbero decidere di usare come carta tema „vacanze“, magari perché hanno trascorso spesso delle vacanze assieme. Oppure preferiscono ricordare gli anni trascorsi assieme a scuola, scegliendo appunto il tema „scuola“ ...*

*Ciò che varia in questo caso, rispetto al normale svolgimento del gioco, è che al giocatore non andranno di volta in volta due carte, ma soltanto una carta ambito.*

**Nota:** *se durante il gioco vi dovesse capitare di essere sopraffatti dai ricordi e scivolare dolcemente in un groviglio di racconti accompagnati dalla nostalgia... tranquilli, questo è proprio uno degli scopi del gioco!*

*Buon divertimento e... buon viaggio nei ricordi!*



© 2017 NORIS-SPIELE  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1  
D-90765 Fürth

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

Art. Nr.: 60 610 1607

Made in Germany