

MOUNT MEMO

Spieler: 2 bis 4 • Alter: 5+ • Dauer: 15 Minuten

Illustration: Christof Tisch • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

• 10 Fotokarten • 45 Landschaftskarten • 20 Kieselsteine

SPIELZIEL

Ihr beobachtet die Tiere und Blumen von Mount Memo. Wie viele Tukane sitzen am Berg? Wie viele Wale schwimmen im Wasser? Schieße im richtigen Moment deine Fotos und gewinne echte Kieselsteine.

VORBEREITUNGEN

Die **Kieselsteine** bleiben vorerst in der Schachtel.



Mischt die **Fotokarten**. Legt vier Karten offen aus und die übrigen verdeckt als Stapel daneben:



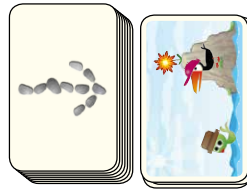
Mischt die **Landschaftskarten**. Legt diese verdeckt als Stapel aus. Achtet darauf, dass die Pfeile immer in dieselbe Richtung zeigen.



SPIELVERLAUF

Der älteste Spieler beginnt. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, ziehe die oberste verdeckte Landschaftskarte vom Stapel und lege sie offen daneben. Die folgenden Spieler ziehen auch je eine Landschaftskarte vom Stapel und legen sie offen über die Karte zuvor ...

1



Die aufgedeckten Karten liegen übereinander. Es entsteht ein Kartenberg, bei dem immer nur die oberste Karte zu sehen ist.

Guter Stil: Lege die Karte sofort ab. Schau erst dann, was sie zeigt. So als würdest du eine Buchseite umblättern.

FOTOPAUSE

Egal ob du am Zug bist oder nicht: Du darfst immer eine offene Fotokarte greifen und auf den Kartenberg legen. Dieser Stapel ist jetzt deine **Fotostrecke**. Nimm den Stapel zu dir und halte ihn bis zur Wertung verschlossen!

Beispiel



Anton legt eine Fotokarte auf den Kartenberg. Er nimmt die Fotostrecke zu sich.

Wichtig: Schnapp dir zuerst die Fotokarte und dann den Kartenberg. Wer die Fotokarte hat, dem gehört die Fotostrecke.

Greifen mehrere Spieler **zeitgleich** dieselbe Fotokarte, bekommt diese niemand. Mischt dann die aufgedeckten Landschaftskarten unter die verdeckten zurück.

FOTOKARTE NACHLEGEN

Ergänzt die offenen Fotokarten wieder auf vier Stück, indem ihr eine Karte vom verdeckten Stapel aufdeckt. Geht das nicht mehr, läuft das Spiel trotzdem weiter.

SPIEL FORTSETZEN

Setzt das Spiel bei dem Spieler fort, der am Zug wäre, hätte es keine Fotopause gegeben.

Der zieht eine Landschaftskarte vom verdeckten Stapel und legt sie offen aus ...

2

ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet, sobald der verdeckte Stapel mit Landschaftskarten aufgebraucht wurde ...
... oder wenn nur noch eine Fotokarte offen liegt.

WERTUNG



Jede Fotostrecke besteht aus einer Fotokarte und mehreren Landschaftskarten. Du erfüllst die Fotokarte, wenn du auf den Landschaftskarten folgendes findest:

- Die Abbildung auf der Fotokarte gibt vor, **welches Motiv** du suchst.
- Die Sterne zeigen, **wie oft** du das Motiv mindestens finden musst.
- Allerdings musst du das Motiv mindestens so oft **im Wasser** oder **am Berg** finden.

(Es macht nichts, wenn das Motiv zusätzlich noch im anderen Landschaftsteil vorkommt.)



Beispiel

Du suchst mindestens drei Tukane am Berg oder im Wasser. Du findest sie 3x im Wasser. (Der Tukan gilt auch dann als im Wasser, wenn er z. B. auf dem Wal sitzt.)

✓ Erfüllst du die Vorgabe der Fotokarte, zählt deine Fotostrecke **einen Pluspunkt**.

3

Beispiel

Du suchst mindestens zwei Mützen am Berg oder im Wasser. Leider ist eine Mütze im Wasser, die andere am Berg.



⚡ Erfüllst du die Vorgabe der Fotokarte nicht, zählt deine Fotostrecke **einen Minuspunkt**.

Verrechne deine Plus- mit deinen Minuspunkten:

- Liegst du im Plus, bekommst du für jeden Punkt einen Kiesel.
- Liegst du im Minus, verlierst du keine Kiesel.

WAS GIBT ES WO?

Auf den Landschaftskarten gibt es den Wal nur im Wasser, die Blume nur am Berg. Alle anderen Motive könnt ihr im Wasser oder am Berg finden.



GESAMTSIEGER

Das Spiel endet (meist nach mehreren Durchgängen) sobald ein Spieler **5 oder mehr Kiesel** besitzt.

Wer die meisten Kiesel hat, gewinnt.

Bei Gleichstand, teilt euch den Sieg.



www.igel-spiele.com

4