

## Mein Schulranzen-Memo

Ein spannendes Memo-Legespiel für 2 - 5 Vorschulkinder ab 5 Jahren.

**Autor:** Thilo Hutzler  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Redaktion:** Therese Schumann  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten



### Spielinhalt

30 Schulranzenplättchen  
1 Schulranzen-Übersichtsplan  
1 Bonbon  
1 Spielanleitung

### Spielidee

Bald geht die Schule los! Wer merkt sich am besten, wo die Bücher, Scheren und Pausenbrote liegen? Ziel des Spiels ist es, als Erster einen Schulranzen aus sechs Plättchen zu legen. Der Sieger bekommt als Belohnung das rote Erdbeerbonbon.

### Spielvorbereitung

Legt den Schulranzen-Übersichtsplan in die Tischmitte. Mischt alle Plättchen und verteilt sie mit der Schulranzen-Seite nach oben um den Übersichtsplan herum. Jeder Spieler nimmt sich ein Plättchen mit einem gelben Stern als Startplättchen und legt es vor sich ab. Haltet das Bonbon bereit.



### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Plättchen auf.

#### Welche Schulsachen sind auf der Rückseite zu sehen?

- **Zwei unterschiedliche Schulsachen**  
**Schade!** Verdecke beide Plättchen wieder, nachdem sie jeder angesehen hat.
- **Zwei gleiche Schulsachen**  
**Super!** Du darfst eines der beiden Schulranzenplättchen an dein Startplättchen anlegen. Wenn du dir nicht sicher bist, an welche Stelle das Plättchen passt, kannst du dich am Schulranzen-Übersichtsplan orientieren. Das andere Plättchen wird verdeckt zurück in die Tischmitte gelegt. Es darf immer nur ein Plättchen pro Spielzug angelegt werden.



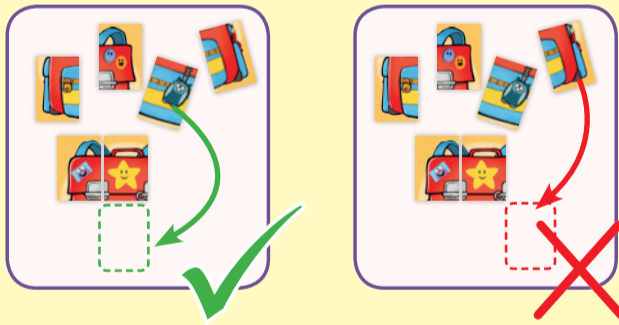
**Achtung:** Das Plättchen muss mit mindestens einer Seite an deinen Schulranzen passen.

**Tip:** Bereits beim Aufdecken solltest du darauf achten, dass mindestens eines der beiden aufgedeckten Plättchen mit einer Seite an deinen Schulranzen angelegt werden kann.

#### Anlegeregeln

Hast du versehentlich zwei Plättchen mit gleichen Schulsachen aufgedeckt, von denen leider keines an deinen Schulranzen passt, schenkt du eines der beiden Plättchen deinem linken Mitspieler. Dieser darf das Plättchen sofort anlegen. Passt es auch dort nicht, wandert es so lange im Uhrzeigersinn weiter, bis es ein Spieler anlegen kann. Kann kein Spieler das Plättchen anlegen, wird auch dieses Plättchen zurück in die Tischmitte gelegt.

So legst du Plättchen richtig an:



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt 2 Plättchen auf.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler einen Schulranzen aus sechs Plättchen gelegt hat. Er hat seinen Schulranzen am schnellsten gepackt und erhält als Belohnung das rote Erdbeerbonbon!



## My Backpack Memory Game

An exciting memory arranging game for 2 to 5 players ages 5 years and older.

**Author:** Thilo Hutzler  
**Illustrator:** Thies Schwarz  
**Editor:** Therese Schumann  
**Length of the game:** ca. 10 Minuten



### Contents

30 backpack tiles  
1 backpack layout  
1 piece of candy  
1 set of instructions

### Game idea

School is going to begin soon! Who can best remember where the books, scissors, and sandwiches are? The aim of the game is to be the first to arrange six tiles to form a backpack. The winner gets the red strawberry candy as a reward.

### Preparation

Place the backpack layout in the center of the table. Shuffle the tiles and arrange them around the layout with the backpack side up. Each player takes a tile with a yellow star as a starting tile and lays it down in front of them. Have the piece candy ready.



### How to play

Play in a clockwise direction. The youngest player begins and turns over two tiles.

#### Which school supplies can you see on the back of the tile?

- **Two different school supplies**  
**Too bad!** Place both tiles face-down again after each player has seen them.
- **Two of the same school supplies**  
**Fantastic!** You may place one of the two backpack tiles next to your starting tile. If you are not sure where the tile fits, you can refer to the school bag layout. The other tile is placed back in the center of the table. Only one tile may be placed per turn.



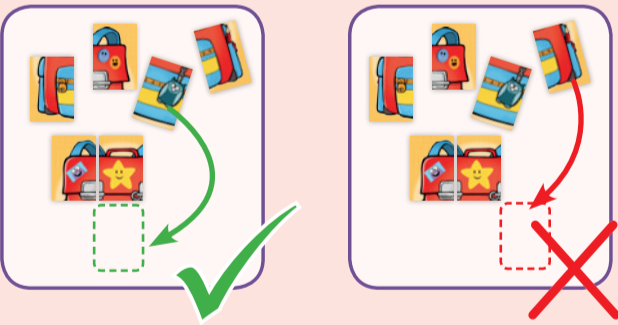
**Attention:** The placed tile must fit into an empty space of your current backpack, matching on all sides.

**Tip:** When you turn the tiles over, you should make sure that one of the two tiles can be placed with one side next to your backpack.

#### Placement rules

If you accidentally turn over two tiles with the same school supplies, and unfortunately neither of them fits next to your backpack, give one of the two tiles to the player on your left. This player may immediately place the tile. If it also doesn't fit there, the tile continues to move in a clockwise direction until a player can place it. If no player can place the tile, it is put back in the center of the table.

How to place the tile correctly:



Then the next player takes their turn and turns over 2 tiles.

### End of the game

The game ends when the first player has arranged a schoolbag formed from six tiles. This player has packed their backpack the fastest and receives the red strawberry candy as a reward!



## Mon mémo cartable

Un jeu d'assemblage et de mémoire palpitant pour 2 à 5 enfants de maternelle à partir de 5 ans.

**Auteur :** Thilo Hutzler  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Rédaction :** Therese Schumann  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes



### Contenu du jeu

30 tuiles « cartable »  
1 plaque représentant un cartable  
1 bonbon  
1 règle du jeu

### Idee de jeu

C'est bientôt la rentrée des classes ! Qui mémoriserà le mieux où se trouvent les livres, les ciseaux et le goûter ? Le but du jeu est d'être le premier à composer un cartable avec six tuiles. Le gagnant reçoit le bonbon rouge à la fraise en récompense.

### Préparation du jeu

Placez la plaque représentant un cartable complet au milieu de la table. Mélangez toutes les tuiles et répartissez-les, face « cartable » visible, autour de la plaque. Chaque joueur prend une tuile à étoile jaune comme tuile de départ, qu'il pose devant lui. Mettez le bonbon à disposition.



### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et retourne deux tuiles.

#### Quels objets utiles à l'école peut-on voir au verso ?

- **Deux objets différents ?**  
**Domage !** Retourne à nouveau les deux tuiles une fois que tout le monde les a vues.
- **Deux objets identiques ?**  
**Bravo !** Tu peux poser une des deux tuiles « cartable » à côté de ta tuile de départ. Si tu n'es pas sûr de savoir où poser cette tuile, regarde la plaque « cartable ». Remplace l'autre tuile face cachée au milieu de la table. Tu ne peux pas prendre plus d'une tuile par tour.



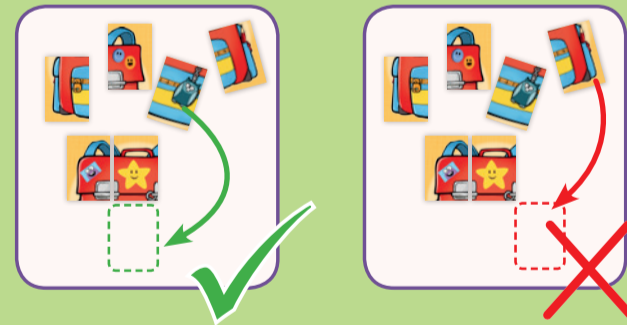
**Attention :** la tuile doit toucher au moins un côté de ton cartable en construction.

**Astuce :** dès que tu commences à retourner les tuiles, vérifie qu'au moins une de ces deux tuiles peut être placée sur un côté de ton cartable.

#### Règles pour poser les tuiles

Si, par mégarde, tu as retourné deux tuiles avec les mêmes objets et qu'aucune ne peut être ajoutée à ton cartable, tu offres une des deux tuiles à ton voisin de gauche. Il peut aussitôt poser cette tuile. Si elle ne convient pas non plus à son cartable, elle poursuit son chemin dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur puisse la poser. Si aucun joueur ne peut la poser, tu dois la reposer elle aussi au milieu de la table.

Bien poser tes tuiles :



C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner 2 tuiles.

### Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a posé les six tuiles de son cartable. C'est lui qui a préparé ses affaires le plus rapidement et il obtient le bonbon rouge à la fraise en récompense !

