

I



Gioco Ravensburger® n° 22 275 0
Per 2 - 8 partecipanti, dai 4 anni in su.

memory®

– il gioco amato in tutto il mondo

Ci vogliono buone doti di concentrazione e di memoria per riuscire a trovare tante diverse coppie di cartine.

L'originale meccanismo di gioco del memory® offre veramente ai bambini maggiori possibilità di vittoria rispetto agli adulti.

Contenuto

72 cartine illustrate (36 coppie), Poster



5

Scopo del gioco

Lo scopo di questo divertente gioco di memoria è di scoprire quante più coppie possibili fra le cartine che si trovano coperte sul tavolo. Vincerà la gara il concorrente che ne avrà trovate di più.

Preparazione del gioco

Tutte le cartine devono essere messe al centro del tavolo, con la parte illustrata rivolta all'ingiù; bisogna quindi mischiarle per bene e disporle al centro del tavolo in maniera abbastanza ordinata – ad esempio in 8 file da 9 – badando che nessuna cartina si sovrapponga mai ad un'altra. Il retro delle cartine, uguale per tutte, dovrà rimanere ben visibile per tutta la durata della partita.

Ravensburger

Chi incomincia?

I turni di gioco procedono in senso orario ad iniziare dal concorrente più giovane (o più anziano, o più simpatico, ecc.).

Come si gioca a memory®?

Il concorrente di turno volta 2 cartine qualsiasi, una dopo l'altra, mostrando a tutti le figure che vi compaiono. Generalmente, durante le prime fasi del gioco appariranno sempre delle figure diverse; in tal caso, dopo una breve pausa per dare modo a tutti di osservare bene le immagini, il giocatore rimetterà le due cartine coperte nella loro posizione originaria e cederà il turno al compagno seduto alla sua sinistra.



Verrà quindi il momento in cui un giocatore, scoprendo la prima cartina, troverà una figura già apparsa in precedenza. Cercherà allora di localizzare la cartina analoga e, se vi sarà riuscito, dopo aver mostrato la coppia agli altri giocatori, tratterrà le due cartine per sé.

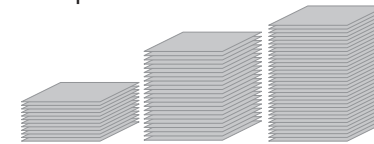
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg · www.ravensburger.com

Cosa non si può fare?

Se un giocatore, voltando la sua seconda cartina, si ricordasse dove si trovava quella con l'immagine corrispondente, non potrà per nessun motivo andare a girarla; poiché così facendo ne scoprirebbe una terza.

Fine della partita

Il gioco termina allorché tutte le cartine saranno state assegnate ai vari concorrenti. Questi dovranno impilarle di fronte a loro man mano che le avranno conquistate.



Colui che presenterà la pila più alta, ovvero sarà stato capace di conquistare il maggior numero di coppie, verrà proclamato vincitore. In caso di parità, i giocatori disputeranno uno spareggio con 7 coppie di cartine.

Qualche consiglio

Per rendere il gioco più adatto ai principianti o ai bambini piccoli, potete ridurre per le prime volte la quantità di coppie con cui giocare, per riportarle progressivamente al numero originario dopo aver fatto alcune partite.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

memory® è un marchio registrato dalla Ravensburger AG.

D



Ravensburger® Spiele Nr. 22 275 0
Für 2 - 8 Kinder ab 4 Jahren.

memory®

– der weltbekannte Klassiker

Bei der spannenden Suche nach passenden Bildpaaren sind Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Hier haben die Kinder die besten Chancen, gegen die Erwachsenen zu gewinnen.

Inhalt

72 Bildkarten (36 Kartenpaare), Poster



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 Rechteck geordnet. Die Spieler entscheiden, welche Variante gespielt werden soll. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

Ravensburger

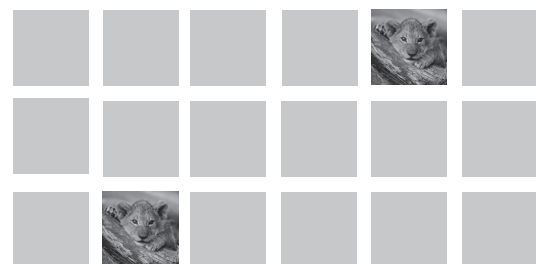
231819

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.



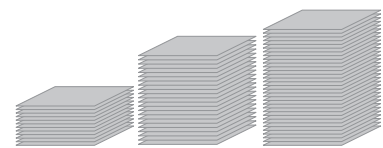
Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.

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.

Noch ein Tipp zum Schluss

Beim ersten Spiel oder wenn kleinere Kinder mitspielen, kann mit weniger Bildpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.

F



Jeux Ravensburger® n° 22 275 0
Pour 2 à 8 joueurs, à partir de 4 ans.

memory®

– le célèbre jeu de mémoire

Contenu

72 cartes (36 paires d'images), Poster

But du jeu

Celui qui possède le plus grand nombre de paires d'images à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



Avant de commencer

Poser toutes les cartes sur la table, face cachée, et bien les mélanger.

Ensuite, les joueurs décident soit de laisser les cartes éparpillées, soit de former un rectangle. Le plus important, c'est que les cartes ne se chevauchent pas.

Qui commence ?

Cela peut être le plus jeune joueur, le plus petit, le plus âgé... Aux joueurs de décider... La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment jouer au memory®

Le joueur dont c'est le tour retourne toujours deux cartes l'une après l'autre. Si les images sont identiques, le joueur prend ces deux cartes et en retourne à nouveau deux autres. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. Ces deux cartes sont alors remises à l'envers et restent à leur place. C'est au tour du joueur suivant.



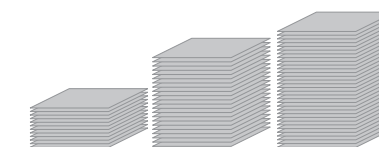
Afin que chacun puisse bien se rappeler l'image et la place des cartes, celles-ci doivent rester visibles un instant avant d'être remises à l'envers... à la même place naturellement.

Ce qui n'est pas permis

Si un joueur s'est trompé en retournant la seconde carte, mais croit à présent connaître la bonne place, il n'a pas le droit de retourner une troisième carte. En cas d'erreur, c'est le joueur suivant qui continue.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque la dernière paire d'images a été retournée. Chaque joueur empile alors ses cartes. Le vainqueur est celui dont la pile est la plus haute.



Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartes, ils jouent une nouvelle fois, avec neuf paires seulement, afin de se départager.

Un dernier conseil

À la première partie ou avec de très jeunes joueurs, il est possible de commencer avec un nombre réduit de cartes et d'augmenter au fur et à mesure des parties.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

memory® est une marque déposée de Ravensburger AG.