

Original
Ravensburger
Quality

DEUTSCHLAND

Ravensburger
memory®



+
Poster



72x

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

232425

Design: DE Ravensburger, Kinetic, Ungestalt.

Photo/Illustrations: Getty Images, Mauritius, H. Eidenbenz

memory® is a registered trademark of Ravensburger AG.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg · www.ravensburger.com

Ravensburger

Ravensburger

DEUTSCHLAND

Ravensburger® Spiele
Für 2 - 8 Spieler 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)



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.

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.



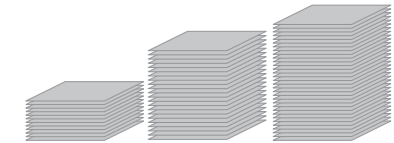
Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.

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.