

Mein erstes memory



Ravensburger

Ravensburger Spiele Nr. 00 041 8

Lizenz: Illustrationen Dick Bruna, © Mercis b.v.,
1959, 62, 63, 66, 67, 68, 69, 71, 74, 75, 76, 79, 80

Design: Agentur Serviceplan/Ravensburger

Foto: Fotoherr

Inhalt: 72 Karten (36 Bildpaare)



Für 2-8 Kinder ab 3 1/2 Jahren.

memory - der weltbekannte Klassiker unter den Spielen.



Die spannende Suche nach passenden Bildpaaren beginnt. Gutes Gedächtnis und Konzentration sind gefragt. Da haben die Kleinen die besten Chancen, gegen die Großen zu gewinnen.

Ein bunter Ball. Ein gelber Teddy. Ein Schneemann mit Zylinder... Bilder wie diese prägen sich ein. Da fällt es leicht, ein bereits gesehenes Kärtchen wiederzufinden!

Das Memory für die Kleinsten - in klarer und fröhlicher Bildersprache vom bekannten holländischen Bilderbuchkünstler Dick Bruna liebevoll illustriert.

Dick Bruna, Verfasser und Zeichner zahlreicher Kinderbücher, wurde 1927 in den Niederlanden geboren.

Auf der ganzen Welt haben Kinder und Erwachsene Dick Brunas bunte Kinderwelt in ihr Herz geschlossen.

Spielregel

Spielziel Wer am Schluß die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

Wie geht's los? Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt.

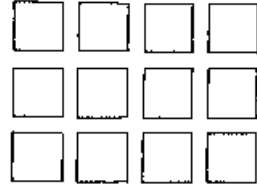


Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen...



...oder

sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet.



Die Spielrunde entscheidet, welche Variante gespielt werden soll.

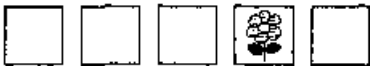


Wichtig ist, daß die Karten nicht übereinander liegen.

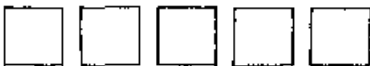
Wer fängt an? Zum Beispiel der/die Jüngste, der Kleinste, die Älteste... ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren.
Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird Memory® Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken.

gespielt? 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.

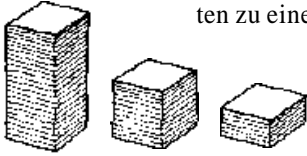


Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer

kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an derselben Stelle wieder umgedreht werden.

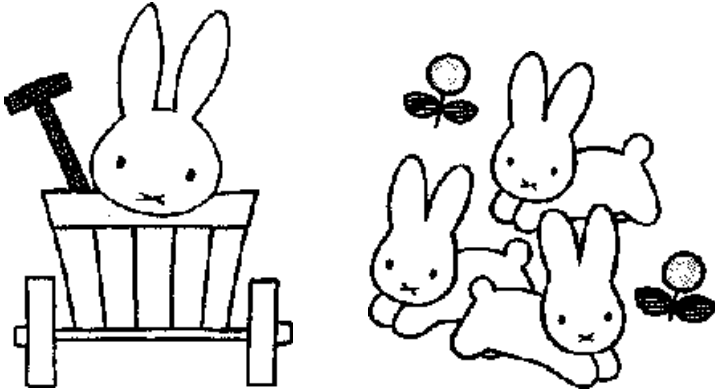
Was ist **nicht erlaubt?** Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt, und erinnert er sich dann an die richtige Stelle, darf er keine 3. Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

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 gleichviele Karten, so spielen sie mit nur 9 Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

Noch ein 11p zum Schluß Beim ersten Spiel oder wenn kleinere Kinder mitspielen, kann mit weniger Bildpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.



Memory ist ein für die Ravensburger AG national und International geschütztes Warenzeichen.