

original memory®

Ravensburger Spiele® 01 035 6

Packungsdesign: Agentur Serviceplan/Ravensburger

Inhalt: 104 Karten (52 Bildpaare)

Spielanleitung

Für 2-10 Spieler ab 6 Jahren.



memory® der weltbekannte Klassiker unter den Spielen,
ist eine spannende Suche nach Bildpaaren.

Bei Memory® ist Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Ideal als Familienspiel, bei dem die Kleinen die besten Chancen haben, gegen die Großen zu gewinnen.

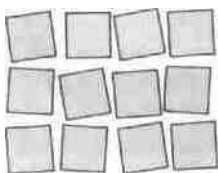
Sämtliche Bilder dieses Spieles stammen aus Veröffentlichungen des Otto Maier Verlages Ravensburg.

Die Weltrechte aller Memory®-Spiele liegen bei der Ravensburger AG.

Spielregel

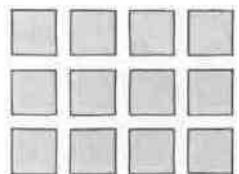
Spielziel: Wer am Schluß die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

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

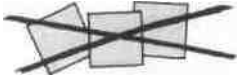


Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen...

...oder sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet



Die Spielrunde entscheidet, welche Variante gespielt werden soll.

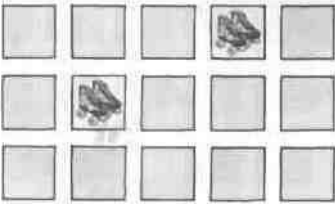


Wichtig ist, daß die Karten nicht übereinander liegen.

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® gespielt? Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken.

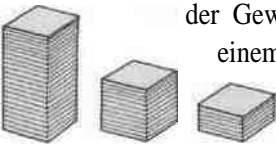
Sind es zwei gleiche Bilder, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



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

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

© 1992 Ravensburger Spieleverlag

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