

Wer diese zuerst sieht, ruft deren Standort aus: z. B. F9. Er erhält dafür einen Gewinnpunkt notiert; die Karten werden nicht weggenommen. Anschließend darf der nächste Spieler eine Karte wählen und ausrufen. Der rufende Spieler darf in seiner Runde natürlich keine Punkte machen.

Spielende

Das Spiel kann nach einer vereinbarten Zeit oder nach einer bestimmten Zahl von Runden beendet werden.

Gewinner ist, wer beim Suchen der Bilder am schnellsten war und so die meisten Punkte erzielt hat.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

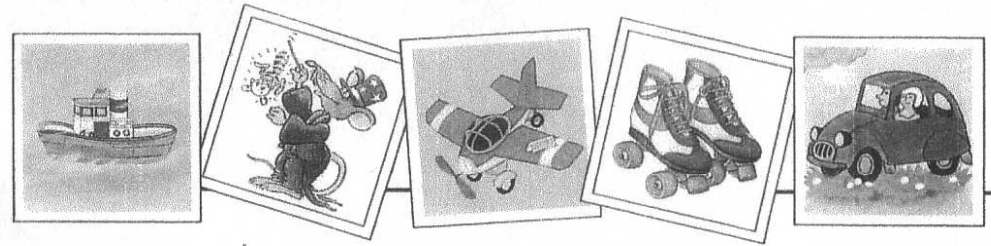
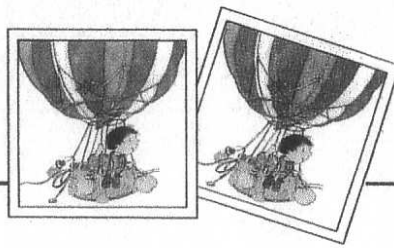
Zur Zeit sind außerdem folgende Ausgaben von Memory® lieferbar:

Lese-Memory®	00 739 4
Junior-Memory®	00 039 5
Natur-Memory®	01 097 4
Kinder-Memory®	00 356 3
Micky Maus-Memory®	00 040 1
Dick Bruna-Memory®	00 041 8

Memory® ist national und – oder international in folgenden Ländern für den Otto Maier Verlag Ravensburg geschützt: Bundesrepublik Deutschland, Frankreich, Beneluxländer, Finnland, Schweden, Norwegen, Dänemark, Griechenland, UdSSR, Ägypten, Italien, Jugoslawien, Liechtenstein, Österreich, Portugal, einschließlich der überseeischen Besitzungen, Rumänien, Schweiz, Spanien, Korea, Tschechoslowakei, Ungarn und Vietnam.

original memory®





D Ein spannendes Gedächtnisspiel für 2 bis 10 Spieler ab 6 Jahren
Ravensburger Spiele® Nr. 01 035 6

Inhalt: 104 Karten (52 Bildpaare)
1 Streifen mit den Buchstaben A–K
1 Streifen mit den Ziffern 1–10

Das Ravensburger Original Memory® erfreut sich großer Beliebtheit bei Spielern in aller Welt. Es ist ein echtes Familienspiel, denn hier haben Kinder wirklich die gleichen Chancen zu gewinnen wie die Erwachsenen!

Konzentration und gutes Gedächtnis sind Trumpf, und beide Fähigkeiten werden im Spiel gefördert. Die Bildmotive sind so gewählt, daß sie dem Erinnerungsvermögen verschiedenartige Aufgaben stellen. Alle Bilder zeigen Ausschnitte von original Ravensburger Grafiken (aus Ravensburger Spielen, Puzzles und Büchern).

Grundregel

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, Bildpaare (2 Karten mit gleichen Bildern) zu finden. Gewinner ist, wer bei Spielende die meisten Bildpaare gefunden hat.

Vorbereitung

Die Karten werden gut gemischt und dann mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt – am besten in Form eines Rechtecks. Die Rückseite jeder Karte muß voll sichtbar sein, d. h. die Karten sollen sich nicht berühren.

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, 2 Karten aufdecken, und zwar so, daß alle Mitspieler die Bilder gut sehen können.

Zeigen die Karten verschiedene Bilder, muß der Spieler sie wieder umdrehen und auf ihre Plätze zurücklegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zeigen die Karten das gleiche Bild, darf der Spieler sich das Kartenpaar nehmen und sofort nochmals 2 Karten aufdecken. So lange ein Spieler immer wie-

der 2 zusammengehörende Karten aufdeckt, darf er weiterspielen. Gelingt ihm das nicht mehr, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zu Anfang werden meist 2 Karten aufgedeckt, die unterschiedliche Bilder zeigen. Alle Mitspieler versuchen, sich die Lage der einmal aufgedeckten Bilder zu merken. Bald kommt nämlich der Augenblick, in dem ein Spieler als erste Karte ein Bild aufdeckt, welches er an anderer Stelle schon einmal gesehen hat. Er versucht sich zu erinnern, wo die betreffende Karte liegt, um sie als zweite Karte aufzudecken.

Wichtig: Wenn sich ein Spieler beim Aufdecken der zweiten Karte an das dazugehörige Bild erinnert, so darf er dieses nicht auch noch aufdecken! Es wäre bereits die dritte Karte, die er aufdecken würde! Er kann sich nur die Lage der beiden Karten gut merken, um sie dann zu nehmen, wenn er wieder an der Reihe ist... wenn ihm nicht schon ein Mitspieler zugekommen ist.

Die Karten sollten, so lange sie auf dem Tisch liegen, immer am gleichen Platz liegenbleiben. Nur so können sich die Spieler an die Lage der Bilder erinnern.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Zusatzspielregel

Vorbereitung

Man benötigt nur 100 Karten. 2 Bildpaare werden aussortiert. Die Karten werden gut gemischt und diesmal offen (Bildseite nach oben) in einem Viereck von 10 x 10 Karten auf den Tisch gelegt. An die linke Seite des Vierecks legt man den Streifen mit den Buchstaben A–K. An die obere Seite kommt der Streifen mit den Zahlen 1–10. Die Lage jeder Karte kann nun durch die Buchstaben und Zahlen genau bezeichnet werden.

Spielverlauf

Der erste Spieler ruft nun z. B. die fünfte Karte in der Reihe B aus: B 5. Für die anderen Spieler gilt es jetzt, so schnell wie möglich die auf B 5 liegende Karte zu erkennen und dann die dazu gehörende zweite Karte zu finden.