

1x1 Memory®

Ein neues Rechenspiel für beliebig viele Personen ab 8 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 15.564

Inhalt: 120 Karten (60 Aufgaben und 60 Lösungen), je 1 Streifen mit den Buchstaben A - K und den Zahlen 1 - 10.

Die Serie der weltberühmten Memory-Spiele wird hier ergänzt durch ein Spiel, das weitere Vorteile bietet: Neben der Schulung von Gedächtnis und Konzentrationsfähigkeit werden auf höchst vergnügliche Weise Rechenkenntnisse vermittelt und vertieft. Die Spielregel unterscheidet sich von derjenigen des Original-Memory lediglich dadurch, daß auf den Karten-Rückseiten Aufgaben und Lösungen jeweils besonders gekennzeichnet sind.

1. Spielregel:

Die Karten werden gut gemischt und verdeckt (Zahlenseite nach unten) auf dem Tisch ausgebreitet. Die Rückseite jeder Karte muß voll sichtbar sein. Anfänger können die Aufgabenkarten getrennt von den Lösungskarten auslegen; Fortgeschrittene legen beide Kartensorten gemischt aus.

Der Reihe nach deckt jeder Spieler **zuerst** eine Aufgabenkarte auf, zeigt sie allen Spielern, liest die Aufgabe laut vor und läßt die Karte offen liegen. Anschließend deckt er eine Lösungskarte auf. Dabei muß jeder Spieler versuchen, möglichst viele Bildpaare, d. h. Aufgaben und richtige Lösungen, aufzuspüren.

Zu Beginn werden in der Regel die Aufgaben und Lösungen nicht übereinstimmen. Der Spieler muß deshalb beide Karten wieder umdrehen und an ihrem Platz liegen lassen. Alle Mitspieler merken sich die Lage dieser Karten.

Mit der Zeit wird es immer wieder einem Spieler gelingen, nach einer Aufgabenkarte mit der zweiten Karte die richtige Lösung zu finden. Es darf aber immer nur **eine** Aufgabe und **eine** Lösung aufgedeckt werden. Stimmen die beiden Karten überein (zur Kontrolle stehen auf allen Lösungskarten die dazu passenden Aufgaben), darf der betreffende Spieler dieses Kartenpaar als Beute behalten und anschließend nochmals eine Aufgabe und eine Lösung aufdecken. Solange ein Spieler immer wieder zwei zusammengehörende Karten aufdecken kann, darf er weiterspielen. Kann er das nicht mehr, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die Karten müssen, solange sie auf dem Tisch liegen, immer am gleichen Platz liegen bleiben. — Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Sonderregel für Anfänger:

Das Spiel kann im Schwierigkeitsgrad auf das Alter der jeweiligen Spielerrunde abgestimmt werden. So kann man z. B. für Anfänger anstelle des ganzen Kartensatzes nur eine oder zwei der einfacheren Aufgabenreihen mit den dazu gehörenden Lösungskarten auslegen. Ebenso kann man gestatten, einmal aufgedeckte Aufgabenkarten offen liegen zu lassen. In diesem Fall aber muß, bevor eine Lösungskarte aufgedeckt wird, laut angesagt werden, für welche der offen liegenden Aufgaben die gesuchte Lösung bestimmt sein soll.

2. Spielregel:

Man benötigt 50 Aufgaben- und 50 dazu passende Lösungskarten. Übrige Karten werden ausgeschieden. Die Karten werden diesmal gut gemischt, 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 festgestellt werden. Der erste Spieler ruft nun z. B. die 5. Karte in der Reihe B aus: B 5. Ausgerufen werden nur Aufgaben. Für die anderen Spieler gilt es jetzt, rasch möglichst die auf B 5 liegende Karte zu erkennen und dazu die zweite Karte mit der Lösung zu finden. Wer diese zuerst sieht, ruft deren Standort aus: z. B. F 9. Er erhält dafür einen Gewinnpunkt notiert. Anschließend darf der nächste Spieler eine Karte wählen und ausrufen.

Das Spiel kann nach einer gewissen Zeit oder nach einer bestimmten Zahl von Runden abgebrochen werden. Gewinner ist, wer die meisten Punkte errang.

© 1969 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG