

Und wenn Sie Lust auf mehr Rezepte, Musik und memory® haben, dann probieren Sie doch weitere A la carte-Produkte aus!

In der A la carte-Reihe sind bisher erschienen:

27387-4 A la carte Asien
27388-1 A la carte Mexiko
27389-8 A la carte Italien

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60
D – 88194 Ravensburg

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

www.ravensburger.com

224795



A la carte!

memory®

Spielanleitung

Ravensburger

À la carte!

memory®

Ravensburger Spiele® Nr.: 27387-4 / 27388-1 / 27389-8
Für 2 bis 8 Spieler

Inhalt: 72 Karten (36 Bildpaare),
eine Spielanleitung



Wir gratulieren Ihnen zu diesem Rund-um-sorglos-Paket, das Ihnen neben leckeren Rezepten und landestypischer Musik mit diesem memory® auch eine Vielzahl von reizvollen Motiven zum Spielen bietet.

Wir wünschen Ihnen in Ihrem Freundeskreis einen unterhaltsamen Abend und viel Spaß!

Spielziel

Ziel bei memory® ist es, möglichst viele Bildpaare zu finden.
Wer am Schluss die meisten Bildpaare besitzt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Zunächst werden alle Karten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt.

Danach bleiben die Karten entweder so zufällig liegen, oder sie werden in Reihen zu einem Rechteck geordnet.

Wichtig ist in jedem Fall, dass die Karten nicht übereinander liegen!

Spielregel

Es beginnt immer der jüngste Spieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, darf zwei Karten so umdrehen, dass alle Spieler diese sehen können.

Sind es zwei identische Bilder, darf der Spieler sich diese beiden Karten nehmen und vor sich ablegen. Er darf danach so lange weiterspielen, bis er zwei verschiedene Bilder aufdeckt. Diese werden dann wieder umgedreht, und der Nächste ist an der Reihe.

Damit sich jeder Mitspieler die einzelnen Motive und deren Lage gut merken kann, bleiben die Bilder für kurze Zeit aufgedeckt liegen, bevor sie an derselben Stelle wieder umgedreht werden.

Hat ein Spieler sich beim Aufdecken der zweiten Karte geirrt und er erinnert sich dann an die richtige Lage des gesuchten Bildes, so darf er keine weitere Karte umdrehen! Nach einem Fehlversuch ist immer der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Um den Gewinner zu ermitteln, bilden die Spieler Kartenstapel. Der Spieler mit dem höchsten Stapel ist der Gewinner der Spielrunde.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Bildpaare gefunden, so spielen sie eine Entscheidungsrunde mit nur 9 Bildpaaren.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Bildnachweis: Mauritius

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.