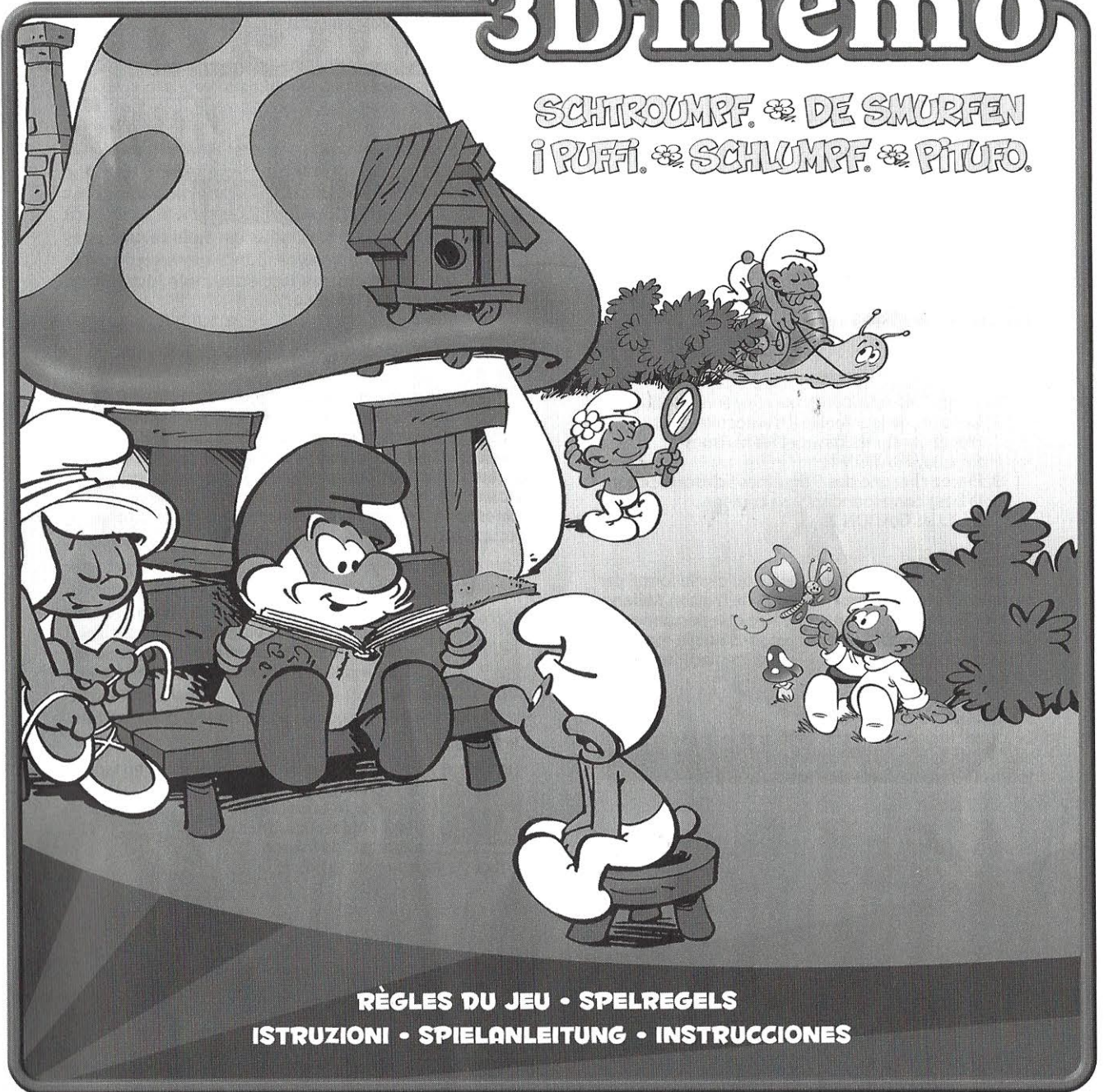


3D-memo

SCHTROUMPF. & DE SMURFEN
I PUFFI. & SCHLUMPF. & PITUFO.



RÈGLES DU JEU • SPELREGELS
ISTRUZIONI • SPIELANLEITUNG • INSTRUCCIONES

3D-memo



SPIELANLEITUNG



ZIEL DES SPIELS

Sammel die meisten Häuser, um zu gewinnen!

Zusammenbau:

1. Drücke die 5 Schlumpffiguren und die 36 Kärtchen aus den vorgestanzten Bögen
2. Ziehe die Sticker ab und klebe sie auf die Ständer und Häuser wie auf BILD 1 dargestellt
3. Setze die 5 Schlumpffiguren auf die farblich passenden Ständer wie auf BILD 2 dargestellt

Spielbeginn:

Platziere die 5 Schlumpfe in der Mitte und stülpe über jeden ein Haus. Mische die Häuser dann, damit niemand mehr weiß, welcher Schlumpf sich unter welchem Haus versteckt. Mische zu guter Letzt die Karten und lege sie mit der Bildseite nach unten auf einen Stapel in die Mitte.

WIE MAN SPIELT

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du dran bist, drehst du die oberste Karte um.

Siehst du auf der Karte...

Einen Schlumpf



Wähle ein Haus aus und hebe es so hoch, dass jeder den Schlumpf darunter sehen kann. Stelle das Haus danach wieder über den Schlumpf. **Du kannst JEDES BELIEBIGE Haus auswählen, unabhängig davon, ob es in der Mitte oder direkt vor einem Spieler steht.** Passt der Schlumpf zu dem Bild auf der Karte, dann kannst du das Haus vor dir abstellen. Passt das Bild nicht, dann bleibt das Haus an seiner Position stehen.

Ein Haus



Wähle eines der Häuser aus der Mitte aus und ziehe es zu dir heran, **aber enthülle den Schlumpf nicht, der sich darunter versteckt.** Steht kein Haus mehr in der Mitte, dann passiert nichts.

Gargamel



Schiebe eines der Häuser, die vor dir stehen, wieder in die Mitte, **aber enthülle den Schlumpf nicht, der sich darunter versteckt.** Steht kein Haus vor dir, dann passiert nichts.

SCHLUMPF®



Danach ist dein Zug beendet. Lege die Karte beiseite.
Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ausnahme...

Wenn auf der gezogenen Karte ein Schlumpf abgebildet ist, der deiner Meinung nach bereits vor dir steht, dann darfst du dieses Haus hochheben. Kannst du beim ersten Versuch den passenden Schlumpf aufdecken, dann bist du erneut an der Reihe und kannst noch eine Karte umdrehen. Gelingt es dir nicht, den passenden Schlumpf zu enthüllen, ist der Nächste an der Reihe.

WIE MAN GEWINNT

Das Spiel endet, wenn alle 36 Karten beiseitegelegt wurden. Der Spieler, der die meisten Häuser gesammelt hat, gewinnt das Spiel! Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Häusern, dann müssen sie ihre Häuser umdrehen und die darin verborgenen Zahlen enthüllen. Der Spieler der das Haus mit der höchsten Zahl besitzt, gewinnt!

Denk daran:

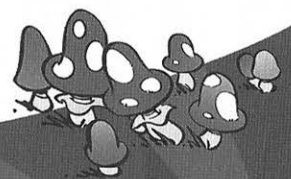
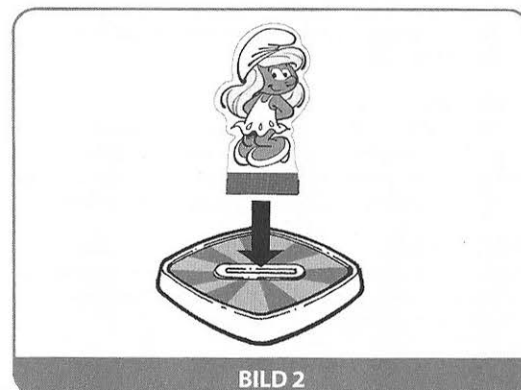
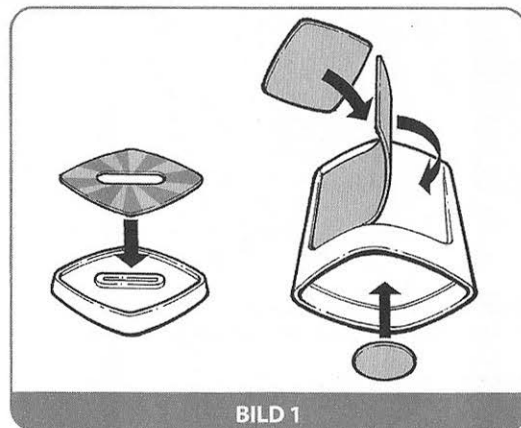
Wenn das Spiel begonnen hat, dürfen die Häuser in der Mitte und vor dir nicht mehr verschoben werden, damit sich die anderen Spieler merken können, wo sich die verschiedenen Schlümpfe verstecken. Denn darum geht es bei diesem Spiel... um ein gutes Gedächtnis!

Tipp:

Wenn ihr die Gargamel- und Haus-Karten aus dem Spiel entfernt, könnt ihr die restlichen Karten auch für ein ganz normales Memory-Spiel verwenden!

Inhalt:

5 Häuser, 5 Schlumpffiguren, 5 Figurenstände,
2 Stickerbögen, 36 Kärtchen und 1 Spielanleitung



WARUNG:
ERSTICKUNGSGEFAHR – Verpackung enthält Kleinteile.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Product design © 2008 Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, Niederlande. Alle Rechte vorbehalten. www.ude.com

© *Peyo* - 2008 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com
Für weitere Informationen zum 3D Memo Game kontaktiere Upper Deck Europe BV und schicke eine Email an questions@upperdeck.com oder besuche www.ude.com
Game concept © Dr. Reiner Knizia.

FAMILY CARD GAME

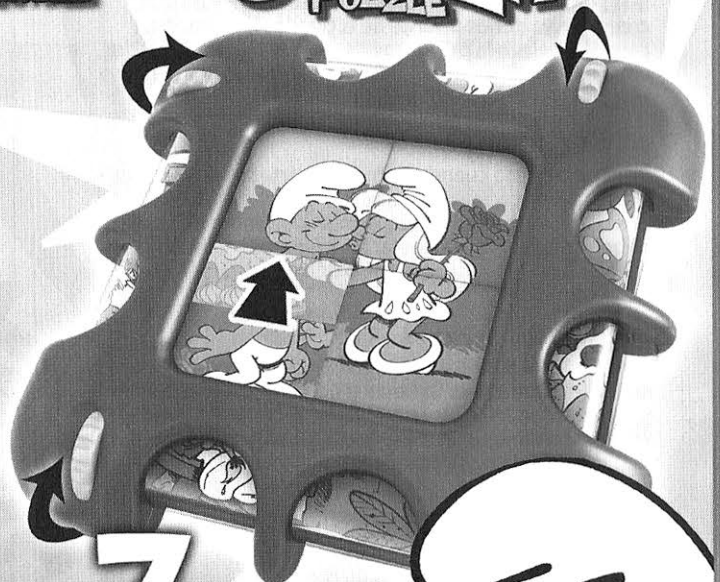
Scrooby PUZZLE



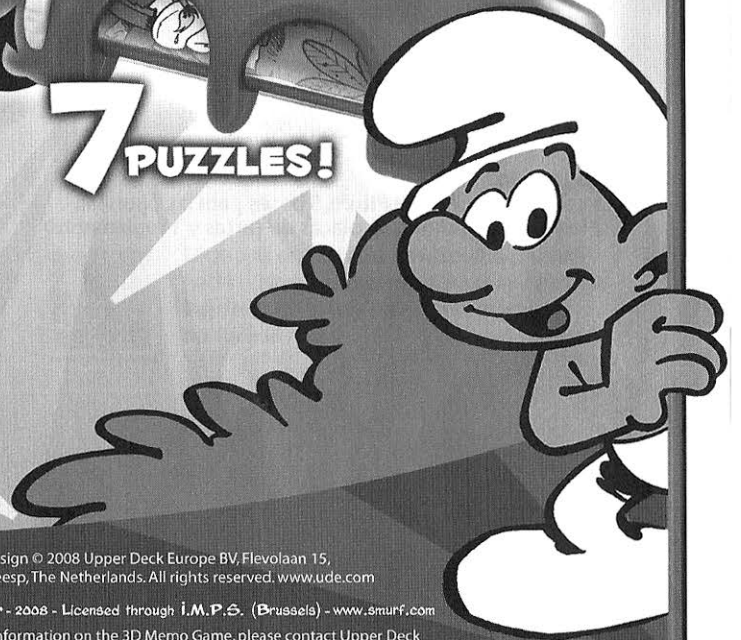
+

BONUS

POSTER & STICKERS



**7
PUZZLES!**



Product design © 2008 Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15,
1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved. www.ude.com

© Peyo - 2008 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.smurf.com

For more information on the 3D Memo Game, please contact Upper Deck
Europe BV at questions@upperdeck.com or visit www.ude.com
Game concept © Dr. Reiner Knizia.