

memory[®]

FAMOUS PORTRAITS

Ravensburger



Das Abbild eines bestimmten Menschen, das wir Bildnis, Konterfei oder seit dem 18. Jahrhundert auch Porträt nennen, übte zu jeder Zeit Faszination auf die Menschheit aus.

Es konserviert das Aussehen des Porträtierten für alle Zeiten, es überwindet in gewissem Sinn die Vergänglichkeit des Fleisches. Für alle, die sich besonders wichtig nahmen und nehmen, war es deshalb stets höchst erstrebenswert, sich porträtieren zu lassen und damit wenigstens äußerlich unsterblich zu werden.

Seit der griechischen Antike bis zur Erfindung der Fotografie war die Bildnismalerei die materielle Grundlage der bildenden Künstler. Das Porträt, ob nun gemalt, modelliert oder aus dem Stein gemeißelt, wurde im bürgerlichen Zeitalter deren Haupteinkommensquelle. Selbst heute werden Staatsführer, auch die der demokratischen Staaten, und gekrönte Häupter von den führenden bildenden Künstlern ihrer Zeit porträtiert. Die Objektivität der Fotografie kann den dabei vorwaltenden

Repräsentationsanspruch nur unvollkommen erfüllen. Deshalb ist die Bildnismalerei als einzige der Bildgattungen aus den grundlegenden Umwälzungen der bildenden Kunst in der Moderne zwar verändert, aber noch intakt herausgetreten.

Porträts der unterschiedlichen Stilepochen im Vergleich zeigen, dass der Grundgehalt dieser bildnerischen Aufgabe bei allen stilistischen Unterschieden vom Mumienporträt aus Fayum bis zu Warhols „Marylin“ unverzichtbar geblieben ist – die unbefristete Konservierung einer Individualität.

Inhalt

48 Bildkarten (24 Kartenpaare)

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 Spieler entscheiden, welche Variante gespielt werden soll. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

Wer fängt an?

Zum Beispiel der/die Jüngste, Kleinste, 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 sich dann an die richtige Stelle, darf er keine dritte 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.

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet: Verschluckbare Kleinteile.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Bildauswahl/Kunsthistorische Beratung: Thomas Braun
Design: Buck Design, Yvonne Ring
Ravensburger® Spiele Nr. 26 472 8

220065

Ravensburger