

# Natur-Memory®

Ein spannendes Gedächtnisspiel für  
2—10 Personen ab 6 Jahren  
Ravensburger Spiele Nr. 60557527  
Inhalt: 126 Karten (63 Bildpaare),  
je 1 Streifen mit dem Buchstaben A—K  
und den Zahlen 1—10.

Die genauen Bezeichnungen der nummerierten Abbildungen sind auf der letzten Seite der Spielregel aufgeführt.

## Verdecktes Spiel

**Vorbereitung:** Die Karten werden gut gemischt und dann verdeckt (Bildseite nach unten) auf dem Tisch ausgelegt – am besten in Form eines Quadrats oder Rechtecks. Die Rückseite jeder Karte muß voll sichtbar sein.

**Spielverlauf:** Der Reihe nach hat jeder Spieler das Recht, 2 Karten aufzudecken, und zwar so, daß alle Mitspieler die Bilder genau sehen können. Dabei geht es darum, Bildpaare, d. h. 2 Karten mit gleichen Bildern,

Memory® gehört zu den beliebtesten Original-Ravensburger Spielen. Das Natur-Memory® mit seinen vielen schönen Bildern von europäischen Tieren, Blumen und Früchten ist für Kinder besonders reizvoll. Hier finden sie ihre Lieblingstiere wieder und machen außerdem manche interessante Neuentdeckung. Im Spiel wird das Gedächtnis und die Konzentrationsfähigkeit geschult.

**Früchte**

51 Äpfel  
 52 Kirschen  
 53 Pfirsiche  
 54 Traube

**Fruits**

Pommes  
 Cerises  
 Pêches  
 Raisins

**Frutti**

Mele  
 Ciliegie  
 Pesche  
 Uva

**Fruits**

Apples  
 Cherries  
 Peaches  
 Grapes

**Blumen**

55 Dahlie  
 56 Enzian  
 57 Ind. rote Lilie  
 58 Kosmea  
 59 Rose  
 60 Seerose  
 61 Silberdistel  
 62 Sonnenblume  
 63 Steinröslein

**Fleurs**

Dahlia  
 Gentiane  
 Lis rouge des  
 Indes  
 Cosmea  
 Rose  
 Nénuphars  
 Chardon argenté  
 Tournesol  
 Aigremoine

**Fiori**

Dalia  
 Genzianella  
 Canna Indica  
 Cosmea  
 Rosa  
 Nimfee  
 Cardo (Carlina)  
 Girasole  
 Rododendro

**Flowers**

Dahlia  
 Gentian  
 Indian Red Lily  
 Cosmea  
 Rose  
 Water Lily  
 Carline Thistle  
 Sunflower  
 Alpine Rose

aufzuspüren. Zu Beginn wird man in der Regel Karten aufdecken, die verschiedene Bilder zeigen. In diesem Fall müssen die Karten wieder umgedreht und an ihren Platz zurückgelegt werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Alle Mitspieler merken sich die Lage der schon einmal aufgedeckten Bilder.

Bald kommt der Augenblick, in dem ein Spieler als erste Karte ein Bild aufdeckt, das er schon an anderer Stelle gesehen hat. Er wird versuchen, sich genau zu erinnern, wo die betreffende Karte liegt, um sie dann als zweite Karte aufzudecken. Wenn ihm das gelingt, darf er dieses Kartenpaar behalten und nochmals zwei Karten aufdecken.

Solange ein Spieler immer wieder zwei zusammengehörige Karten aufdecken kann, darf er weiterspielen. Gelingt ihm das nicht mehr, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

**Wichtig:** Wenn sich ein Spieler beim Aufdecken der zweiten Karte an das dazugehörige Bild erinnert, so darf er dieses nicht auch noch aufdecken, weil das bereits die

dritte Karte wäre, die er aufdeckt. Es bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich die Lage der beiden Karten gut zu merken, um sie dann wegzunehmen, wenn er wieder an der Reihe ist. Oft aber kommen ihm dabei Mitspieler, die gut aufgepaßt haben, zuvor.

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

**Spielende:** Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare aufgedeckt wurden. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

## Offenes Spiel

**Vorbereitung:** Man benötigt nur 100 Karten. 13 Bildpaare werden deshalb ausgeschieden. Die Karten werden gut gemischt und diesmal offen (Bildseite nach oben) in einem Viereck von  $10 \times 10$  Karten auf den Tisch

37	Libelle	Libellula	Dragonfly
38	Maikäfer	Hanneton	Cock Chafer
39	Kleiner Fuchs	Petite Tortue	Small Tortoise-shell
40	Schillerfalter	Apatura	Purple Emperor
41	Schwalbenschwanz	Machaon	Swallowtail
42	Tagpfauenauge	Paon de jour	Peacock
43	Wespe	Guêpe	Wasp

**Fische, Lurche, Schalentiere**

44	Elritze	Vairon	Minnow
45	Flußbarsch	Perche	River Perch
46	Feuersalamander	Salamandres	Salamanders
47	Kleiner Teichmolch	Peit triton à crête	Newt
48	Laubfrosch	Rainette	Tree Frog
49	Wasserrfrosch	Grenouille	Water Frog
50	Flußkrebbs	Ecrevisse	Crayfish

**Pesci, Tritoni e Crostacei**

Varione	Pesce persico reale	Salamandra pezzata	Tritone	Raganella	Ranocchia verde	Gambero
Crustaceans						

**Fish, Reptiles, and Crustaceans**

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 liegende Karte zu erkennen und dann die dazugehörende zweite Karte zu finden. Wer diese zuerst sieht, ruft deren Standort aus: z. B. F 9. Er erhält dafür einen Gewinnpunkt notiert; die Karten werden nicht weggenommen. Anschließend darf der nächste Spieler eine Karte wählen und ausrufen.

**Spielende:** Das Spiel kann nach einer vereinbarten Zeit oder nach einer bestimmten Zahl von Runden abgebrochen werden. Gewinner ist, wer beim Suchen der Bildpaare am schnellsten war und so die meisten Punkte erzielte.

## Weitere Vorschläge

**1. Quiz:** Um die Namen der abgebildeten Tiere, Blumen oder Früchte zu lernen, kann man als Regel festlegen, daß man Kartenpaare erst dann an sich nehmen darf, wenn die richtige Bezeichnung genannt wurde. Dadurch sollten aber jüngere Spieler nicht benachteiligt werden. Im Zusammenstellen der Kartenpaare vom Bildher sind sie ja genau so tüchtig und sie lernen beim Zuhören, wenn sich die Mitspieler gegenseitig aushelfen. Deshalb ist es besser, hier eine Punktwertung zu benützen: 2 Punkte für 1 Kartenpaar mit Angabe der richtigen Bezeichnung, 1 Punkt für ein Kartenpaar, das falsch oder gar nicht benannt wird.

**2. Einfacheres Suchspiel:** Um jüngeren Mitspielern den Überblick zu erleichtern, kann man einen Teil der Kartenpaare aus dem Spiel nehmen. Von den übrigen Karten wird nur der halbe Kartensatz offen ausgelegt, so daß jedes Bild nur einmal vorhanden ist. Jeder Spieler erhält verdeckt 4 (oder



	<b>Vögel</b>	<b>Oiseaux</b>	<b>Ucelli</b>	<b>Birds</b>
20	Amsel	Merle	Merlo	Blackbird
21	Distelfinken	Chardonnerets	Cardellini	Goldfinches
22	Dornpfaffen	Bouvreuils	F'ingueli marini	Bullfinches
23	Elster	Pie	Gazza ladra	Magpie
24	Mäusebussard	Busard	Bozzogro	Buzzard
25	Gänse	Oie	Oche	Geese
26	Goldammern	Bruants	Verdoni	Yellow Hammer
27	Hahn	Coq	Gallo	Cock
28	Hühner	Poules	Galline	Hens
29	junger Kuckuck	Jeune coucou	Cuculo giovane	Young Cuckoo
30	Pfau	Paon	Pavone	Peacock
31	Rotkehlchen	Rouge-gorge	Pettiroso	Robin
32	Schleiereule	Orfraie	Barbagianni	Barn Owl
33	Stockerpel	Canard col vert	Germano reale	Mallard

#### **Insekten**

34	Biene
35	Brauner Bär (Raupe)
36	Heuschrecke

#### **Insectes et papillons**

	Abeille
	Ecaille martre (Chenille)
	Grande sauterelle verte

#### **Insetti**

	Ape
	Orso lanoso (bruco)
	Cavalletta

#### **Insects**

	Bee
	Garden Tiger (Caterpillar)
	Great Green Bush-Cricket

mehr) Karten von der zweiten Hälfte des Kartensatzes. Alle drehen ihre Kärtchen gleichzeitig um und suchen nun so rasch wie möglich die dazugehörigen Karten mit der gleichen Abbildung. Wer zuerst seine Paare zusammen hat, gewinnt.

**3. Memory®-Test:** Das Spiel beginnt wie nach Vorschlag 2. Jeder Spieler legt die ihm zuteilten Karten in einer Reihe vor sich hin, darf sich aber die Abbildungen und ihre Reihenfolge nur kurz einprägen. Dann drehen alle Spieler gleichzeitig ihre Kartenreihe um und dürfen erst jetzt die dazugehörenden Zweitkarten suchen und nach dem Gedächtnis möglichst neben die passenden Karten ihrer Reihe legen.

Wer zuerst seine Kartenpaare vollständig zusammengestellt hat, ruft „Halt!“. Nun darf keiner mehr weitersuchen. Zur Kontrolle wird die verdeckte Kartenreihe wieder aufgedeckt: Jedes Kartenpaar zählt 1 Punkt, jedes richtig nebeneinander liegende Paar zählt 2 Punkte. Nicht passende Karten zählen nicht.

Die Weltrechte aller Memory®-Spiele liegen beim Otto Maier Verlag Ravensburg.

Zur Zeit sind folgende Ausgaben lieferbar:

**Original-Memory®** Nr. 60557500  
**Lese-Memory®** Nr. 60557551  
**Verkehrszeichen-Memory®** Nr. 6055756x  
**Junior-Memory®** Nr. 60557519  
**Photo-Memory®** Nr. 60557705  
**Natur-Memory®** Nr. 60557527  
**1 x 1 Memory®** Nr. 60557535  
**Traveller-Memory®** Nr. 60253102  
**Kinder-Memory®** Nr. 60250464

Memory®-Lizenzausgaben erscheinen mit Genehmigung des Otto Maier Verlages in folgenden Ländern: Australien und Neuseeland: John Sands, Sydney • Brasilien: GROW, Sao Paulo • Canada: Pierre Belvedere, Montreal • Dänemark: A/S Chr. Olsen, Kopenhagen • England und Südafrika: Waddingtons House of Games Ltd., Leeds • Finnland: Oy Penola AB, Helsinki • Frankreich: Editions Ravensburger, Attenschwiller • Holland: Otto Maier Bellenx, Amersfoort • Israel: Creative Toys, Tel-Aviv • Italien: Italtrade S.p.A., Milano • Jugoslawien: Nolit, Belgrad • Mexico: Artefactos Plasticos, Mexico • Norwegen: A/S Chr. Olsen, Oslo • Schweden: A/B Chr. Olsen, Handen • Schweiz: Carlit + Ravensburger Spielvertriebs AG, Zürich • Spanien: EDUCA, Sabadell • USA: Milton Bradley Company, Springfield • Venezuela: Editorial Color, Caracas.

**Otto Maier Verlag**  
**Ravensburg**



Bildverzeichnis

**Säugetiere**

- 1 Cocker spaniel
- 2 Dachs
- 3 Damhirsch
- 4 Esel
- 5 Hamster
- 6 Fuchs
- 7 Pferde
- 8 Hase
- 9 Heidschnucken

- 10 Igel
- 11 Katze
- 12 Kuh
- 13 Rehkitz
- 14 Schafe
- 15 Schäferhund

- 16 Schweine
- 17 Shetlandpony
- 18 Wildschwein
- 19 Ziegen

**Mammifères**

- Cocker spaniel  
Blaireau  
Daim  
Ane  
Hamster  
Renard  
Chevaux  
Lièvre  
Brebis des  
landes  
Hérisson  
Chat  
Vache  
Faon  
Moutons  
Berger allemand

- Porcs  
Poney de  
Shetland  
Sanglier  
Chèvres

**Mammiferi**

- Cockerspaniel  
Tasso  
Daino  
Asino  
Criceto  
Volpe  
Cavalli  
Lepre  
Pecora di landa

- Riccio  
Gatto  
Mucca  
Cerbiatto  
Pecore  
Cane da pastore

- Maiiali  
Pony

- Cinghiale  
Capre

**Mammals**

- Cockerspaniel  
Badger  
Fallow Deer  
Donkey  
Hamster  
Fox  
Horses  
Hare  
Moorland Sheep

- Hedgehog  
Cat  
Cow  
Fawn  
Sheep  
German  
Sheepdog  
Pigs  
Shetland Pony

- Wild boar  
Goats