

Neue Würfel-,  
Familien- und Legespiele  
aus dem Otto Maier Verlag:

**Emil und die Detektive**

Ravensburger Spiele

Nr. 11.416

Für 2 - 4 Spieler

ab 8 Jahren.

Erich Kästners weltberühmte Kindergeschichte jetzt erstmalig als Spiel! Emil und seine Freunde geraten in eine turbulente Verbrecher-Jagd in Berlin. Wer von ihnen erwischt den Dieb und das gestohlene Geld?

**Cartino**

Ravensburger Spiele

Nr. 14.219

Für 2 - 6 Spieler

ab 10 Jahren.

Glück im Spiel und dazu eine raffinierte Spiel-taktik braucht man, um es zum (ungekrönten) Cartino-König zu bringen!

Cartino ist ein Spiel für Kömmer. 114 Spiel-Steine mit Karten-Symbolen sollen so auf einem Spiel-plan angeordnet werden, daß man eine möglichst hohe Punktbewertung erzielt.

**Lettera**

Ravensburger Spiele

Nr. 15.506

Für 2 Spieler

ab 10 Jahren.

Jeder Spieler besitzt eine stabile Legetafel, die nach wechselseitiger Buchstabenwahl diagonal, vertikal und horizontal mit Buchstaben zu belegen ist, so daß sich daraus Wörter ergeben. Der hohe Spannungsreiz besteht darin, daß alle ausgeklü-gelten Wortkombinationen vom Spielpartner immer wieder durchkreuzt werden. Lettera ist auch ein sehr interessantes Buchstabenpatiencepiel.

**Sextett**

6 neue Ravensburger Spiele

Nr. 12.026

Für beliebig viele Spieler

ab 8 Jahren.

6 Spiele – brandneu, spannend, originell für Spieler vom ersten Schulalter bis zum erwachsenen Spiele-Fan! Das erste große Magazin, das nur neue, bisher unveröffentlichte Spiele enthält: „Quicki“, ein Würfelspiel mit Pfiff – „Der magische Stern“, mit raffiniertem Blockade-Trick – „Ponte“, ein spritziges Spiel mit Turm und Brücken – gemeinschaftliches „Huckepack“ fördert Denken und Handeln – „Fuchsspringen“, ein Denkspiel für kluge Köpfe – „Surakarta“, das anspruchsvolle indonesische Brettspiel.



OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

© OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

# Original- Memory®

# Natur- Memory®

# Original-Memory®

Ein neues Bilder-Legespiel für beliebig viele Personen (ab 4 Jahren).

Ravensburger Spiele Nr. 15.559

Inhalt: 126 Karten, davon jeweils 2 gleiche Bilder, je 1 Streifen mit den Buchstaben A - K und den Zahlen 1 - 10.

Dieses Original-Memory ist das erste der inzwischen weltberühmt gewordenen Memory-Spiele aus dem Otto Maier Verlag. Wie die anderen Memory-Ausgaben ist es trotz seiner einfachen Spielweise außerordentlich interessant, und vereinigt so viele Vorzüge in sich wie wenige seiner Art. Es sind weder dem Alter noch der Zahl der Spieler Grenzen gesetzt; es schult Gedächtnis, Konzentrationsfähigkeit und Geschicklichkeit.

## 1. Spielregel:

Die Karten werden gut gemischt und verdeckt (Bildseite nach unten) in Form eines Vierecks oder Rechtecks auf dem Tisch ausgebreitet. Die Rückseite jeder Karte muß voll sichtbar sein. Der Reihe nach hat jeder Spieler das Recht, zwei Karten aufzudecken. Dabei muß jeder Spieler versuchen, möglichst viele Bildpaare, d. h. 2 Karten mit gleichen Bildern, aufzufinden. Der erste Spieler deckt nacheinander zwei Karten auf, und zwar so, daß nicht nur er, sondern alle Mitspieler diese Bilder genau sehen können. Zu Beginn zeigen diese Karten in der Regel verschiedene Bilder. Der Spieler muß deshalb die Karten wieder umdrehen und an ihrem Platz liegen lassen. Alle Mitspieler aber merken sich die Lage dieser Bilder.

In derselben Weise dürfen nacheinander alle Spieler reihum je zwei Karten umdrehen. Nun kommt bald einmal der Augenblick, in dem ein Spieler als **erste** Karte ein Bild aufdeckt, das er schon vorher irgendwo gesehen hat. Wenn er sich genau erinnert, wo die betreffende Karte liegt, darf er diese aufdecken. Es liegen nun zwei aufgedeckte Karten auf dem Tisch, die dasselbe Bild aufweisen. Der Spieler darf zur Belohnung dieses Kartenpaars als Beute behalten und nochmals zwei Karten 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.

**Wichtig:** Wenn ein Spieler beim Aufdecken der **zweiten** Karte sich an das dazu gehörende Bild erinnert, so darf er diese nicht auch noch aufdecken, weil das ja dann schon die dritte Karte wäre, die er aufdeckt. In diesem Fall merkt er sich die Lage der beiden Karten gut, um diese dann wegzunehmen, wenn er wieder an der Reihe ist. Oft aber kommen ihm dabei die Mitspieler, die aufgepaßt haben, zuvor.

Die Karten müssen, solange sie auf dem Tisch liegen, immer am gleichen Platz liegenbleiben. Nur so können sich die Spieler an die Lage der Bilder erinnern. — Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

## 2. Spielregel:

Man benötigt nur 100 Karten. Die übrigen Bildpaare werden deshalb 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. Für die anderen Spieler gilt es jetzt, raschmöglichst die auf B 5 liegende

Karte zu erkennen, und dazu die zweite Karte mit demselben Bild 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. (Einige Bilder dieses Spieles stammen aus dem „Wolkenkuckuckshaus“ (House of Cards) von Charles Eames erschienen im Otto Maier Verlag Ravensburg)



© 1959 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Die Weltrechte aller Memory-Spiele liegen beim Otto Maier Verlag Ravensburg. Zur Zeit sind folgende Ausgaben lieferbar:

Original-Memory® Nr. 15.559  
Junior-Memory® Nr. 15.562  
Natur-Memory® Nr. 15.563  
1 x 1 Memory® Nr. 15.564  
Combi-Memory® Nr. 15.565

Memory-Lizenzausgaben erscheinen mit Genehmigung des Otto Maier Verlages in folgenden Ländern: Australien und Neuseeland: John Sands, Sydney · Columbian: Caruajal y Cic, Cali · Dänemark: Adolph Holst, Aalborg · England: John Waddington Ltd., Leeds · Frankreich: Fernand Nathan, Paris · Mexico: Manufacturas Plasticas, Mexico · Norwegen: Damm & Son, Oslo · Peru: Oechsle, Compania Comercial SA, Lima · Schweden: AB Alga, Vittsjö · USA: Milton Bradley Company, Springfield · Venezuela: Editorial Color, Caracas

# Natur-Memory®

mit Bildern europäischer Tiere und Blumen

Das beliebte Bilder-Legespiel für beliebig viele Personen (ab 6 Jahren).

Ravensburger Spiele Nr. 15.563

Inhalt: 126 Karten, davon jeweils 2 gleiche Bilder, je 1 Streifen mit den Buchstaben A - K und den Zahlen 1 - 10.

Diese Memory-Ausgabe unterscheidet sich von den anderen Memories insbesondere durch die vielen schönen Bilder europäischer Tiere und Blumen. Es vereinigt alle Eigenschaften des Original-Memory in sich, wie Gedächtnisschulung, Schulung der Geschicklichkeit und Konzentrationsfähigkeit. Durch die Darstellung der Namen der abgebildeten Tiere und Blumen ist es außerdem sehr lehrreich. Die Namen finden Sie unter der entsprechenden Ziffer auf Seite 12 - 13.

## Spielregeln:

Gespielt wird das Natur-Memory auf die gleiche Art wie das Original-Memory. Bitte ersehen Sie die Spielregel dort. Sollte die Kartenzahl des Natur-Memory für eine größere Spielrunde nicht genügen, lassen sich die Karten des Original- und Natur-Memorys gut zu einem „Super-Memory“ mischen.



© 1967 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

# Original-Memory®

A new picture game for any number of players (over 4 years of age).

Ravensburg Games No. 15.559

Contents: 126 cards of which two each have the same picture, 1 strip with the letters A - K, 1 strip with the numbers 1 - 10.

This Original-Memory is the first of the Memory games published by OTTO MAIER, which have in the meantime become world-wide known. Just like the other Memory editions it is extraordinarily interesting in spite of its uncomplicated playing method, and combines more advantageous in itself than most others of its kind. Unlimited are the number of players and their ages; this game trains your memory, power of concentration and skill.

## 1st Game. Rules of Play:

The cards are well mixed and laid on the table face downwards in the form of a square or oblong. The back of each card must be fully visible. The players take turns in turning over two cards. They must attempt to find as many pairs as possible, that is, cards with the same pictures.

The first player turns over two cards so that not only he himself but all players have a good view of the pictures. At the start these cards will usually have different pictures. The player must therefore turn the cards over again and leave them in their places. All players however note the position of these pictures.

In the same way each in turn, all players turn over two cards. Soon the moment comes when the first card a player turns over is one that he has seen somewhere before. If he can remember exactly where it was, he can turn that card over as his second card. There are now cards with the same picture turned up on the table. The player takes these two cards and repeats his play, turning over two more cards.

As long as a player can turn over two matching cards he may continue his play. When he can no longer do so, the play passes to the next player.

**Important:** If the player in turning over the second card remembers where the other with the same picture lies, he cannot turn that one over because it would be the third card which he would turn. He must note the position carefully so that he may take both when his turn comes again. Of course it will often happen that another player who has noticed it also will be able to take ahead of him. During the game the cards must always remain in exactly the same position. Only in this way can the players remember the position of the pictures. — The winner is the player who collects the most pairs of cards.

## 2nd Game. Rules of Play:

One needs only 100 cards, so the other pairs of cards are removed before the game. The cards well mixed and laid with the picture side up, in a square 10 x 10 cards on the table. Along the left side of the square is placed the strip with the letters A - K and across the top the strip with the numbers 1 - 10. The position of each card can now be exactly fixed. The first player calls out a card, for example, the 5th card in the B row, B5. The other players must now as quickly as possible see what picture that card has, find the other card with same picture, and call it out, for example, F9. The first one who calls out correctly gets one credit point.

The game can be ended after a certain time has elapsed or after a certain number of rounds. The winner is the player who gained the greatest number of points.

(Some pictures in this game are taken from "House of Cards" by Charles Eames which is also published by Otto Maier Verlag, Ravensburg)



© 1959 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

The Otto Maier Verlag Ravensburg has the world copyright of all Memory games. The following editions are at present on stock:

Original-Memory® No. 15.559  
Junior-Memory® No. 15.562  
Nature-Memory® No. 15.563  
1 x 1 Memory® No. 15.564  
Combi-Memory® No. 15.565

Licensed editions of the Memory games are edited in the following countries with the authorization of the Otto Maier Verlag:

Australia and New Zealand: John Sands, Sydney. Colombo: Caruajal y Cic, Cali. Denmark: Adolph Holst, Aalborg. England: John Waddington Ltd., Leeds. France: Fernand Nathan, Paris. Mexico: Manufacturas Plásticas, Mexico. Norway: Damm & Son, Oslo. Peru: Oechsle, Compania Comercial SA, Lima. Sweden: AB Alga, Vittsjö. USA: Milton Bradley Company, Springfield. Venezuela: Editorial Color, Caracas.

# Nature-Memory®

With pictures of European animals and flowers.

A picture game for any number of players (over 6 years of age).

Ravensburg Games No. 15.563

Contents: 126 cards of which two each have the same picture, 1 strip with the letters A - K, 1 strip with the numbers 1 - 10.

This Memory edition distinguishes itself from the other Memories particularly through the many charming pictures of European animals and plants. It combines all advantageous of the Original-Memory in itself, as for instance, memory training, training of concentration, and skill. Besides that it contains a wealth of information in the descriptions of the pictured animals and plants. You will find the descriptions under the corresponding figures on page 12 - 13.

## Rules:

Nature-Memory is played in the same way as Original-Memory. Please see Rules of Original-Memory. In case there are not enough cards for a large number of players the cards of both Original-Memory and Nature-Memory can easily be mixed for a "Super-Memory".



© 1967 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG