

original memory®

memory

memory

memory

memory

Ravensburger®

original-memory®

Ein spannendes Gedächtnisspiel für
2–10 Personen ab 4 Jahren

Ravensburger Spiele Nr. 60557500

Inhalt: 126 Karten (63 Bildpaare)

je 1 Streifen mit dem Buchstaben A–K
und den Zahlen 1–10.

Die Original-Ravensburger Memory®-Spiele haben auf der ganzen Welt begeisterte Anhänger. Sie sind echte Familienspiele, denn hier haben die Jüngsten die gleichen Chancen wie die Erwachsenen. Konzentration und gutes Gedächtnis sind Trumpf und beide Fähigkeiten werden im Spiel gefördert. Die schönen Bildmotive sind so gewählt, daß sie dem Erinnerungsvermögen verschiedenartige Aufgaben stellen.

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, 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 zusammengehörende 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

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 5 liegende Karte zu erkennen und dann die dazugehörige 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.

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 × 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

3

Sämtliche Bilder dieses Spieles stammen aus Veröffentlichungen des Otto Maier Verlages Ravensburg. 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 |
| Natur-Memory® | Nr. 60557527 |
| 1 × 1-Memory® | Nr. 60557535 |
| Combi-Memory® | Nr. 60557543 |

Memory®-Lizenz Ausgaben erscheinen mit Genehmigung des Otto Maier Verlages in folgenden Ländern: Australien und Neuseeland: John Sands, Sydney · Dänemark: Adolph Holst, Aalborg · England: John Waddington Ltd., Leeds · 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.

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**

Ravensburger®