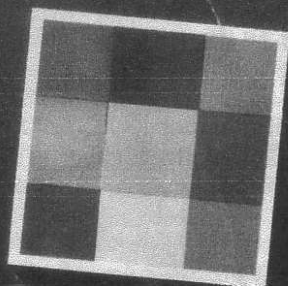
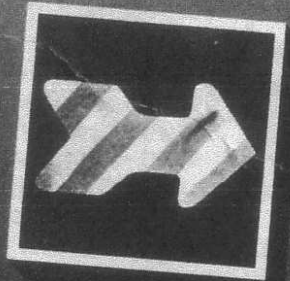


original memory®



Ravensburger



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. 01 035 6
Lese-Memory®	Nr. 00 739 4
Verkehrszeichen-Memory®	Nr. 00 740 0
Junior-Memory®	Nr. 00 039 5
Natur-Memory®	Nr. 01 036 3
Kinder-Memory®	Nr. 00 356 3
Photo-Memory®	Nr. 01 037 0
Micky Maus-Memory®	Nr. 00 040 1
Dick Bruna-Memory®	Nr. 00 041 8
Österreich-Memory®	Nr. 01 074 5

Memory® ist national und – oder international in folgenden Ländern für den Otto Maier Verlag Ravensburg geschützt: Bundesrepublik Deutschland, Frankreich, Beneluxländer, Finnland, Schweden, Norwegen, Dänemark, Griechenland, UdSSR, Ägypten, Italien, Jugoslawien, Liechtenstein, Österreich, Portugal, einschließlich der überseeischen Besitzungen, Rumänien, Schweiz, Spanien, Tschechoslowakei, Ungarn und Vietnam.

Bildnachweis:

E. Meier-Albert, Marigard Bantzer, Dick Bruna (© Mercis 1967, 1969), Christl Burggraf, Albertine Dendorf, Amrei Fechner, Lilo Fromm, Annegret Fuchshuber, Agnes Gaensslen, Hilde Heyduck-Huth, Sigrid Heuck, Gisela Kalow, Cora Lauzil, Günter Hugo Magnus, Ali Mitgutsch, Renate Mörtl, Hans-Jürgen Press, M. L. Pricken/Stefan Lemke, Marlene Reidel, Rolf und Margret Rettich, W. Schneebei, A. D. Spellenberg, I. Ströbl-Wohlschläger, Max Velthuijs (© Nord-Süd-Verlag), Elvira Vomstein, Hermann Wernhard, Edith Witt.

Otto Maier Verlag Ravensburg



original memory®

Verdecktes Spiel

Ein spannendes Gedächtnisspiel für 2-10 Personen ab 6 Jahren. Ravensburger Spiele® Nr. 01 035 6 Inhalt: 104 Karten (52 Bildpaare) je 1 Streifen mit den Buchstaben A-K und den Zahlen 1-10.

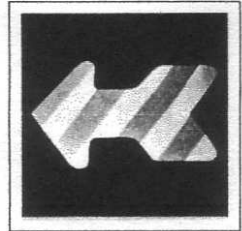
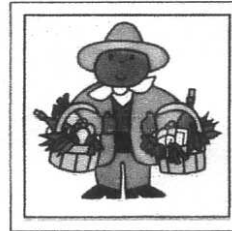
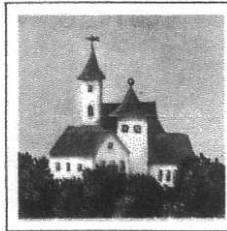
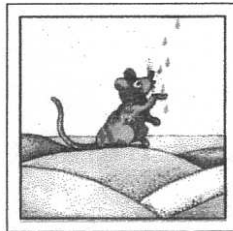
Die Original-Ravensburger® Memory®-Spiele haben auf der ganzen Welt begeisterte Anhänger. Sie sind echte Familienspiele, denn hier haben die Jüngsten die gleichen Chancen wie die Erwachsenen. Konzentration und gutes Gedächtnis sind Trumpf und beide Fähigkeiten werden im Spiel gefördert. Die schönen Bildmotive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

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 weiter spielen. 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. 2 Bildpaare werden deshalb ausgeschieden. Die Karten werden gut gemischt und diesmal 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 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.

© 1981 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag
Ravensburg

Ravensburger