



# MEMO-KRIMI

Der spannende Erzählspaß für schlaue Detektive.

Ravensburger® Spiele Nr. 23 295 6

Gedächtnisspiel für 2–4 Spieler von 8–99 Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Illustration: Dynamo Ltd.

Redaktion: Alexandra Cordes

**Inhalt:** 1 Spielplan  
1 Würfel  
1 Spielfigur  
40 Gewinnchips  
112 Wortkärtchen



*THINK® Kids trainiert das Gehirn auf spielerische Weise. Wichtige Fähigkeiten wie Logik, Kreativität, Reaktion, Konzentration und Merkfähigkeit werden ganz nebenbei gestärkt.*

*Die Schwerpunkte in diesem Spiel liegen auf den Bereichen Merkfähigkeit und Kreativität.*

## **Worum geht es?**

Jeder von euch kann ein richtig guter Detektiv werden. Aber dazu braucht ihr ein gutes Gedächtnis, denn Detektive müssen sich jedes noch so kleine Detail merken und dürfen nichts vergessen. Mach mit und zeige, was für ein guter Detektiv du bist! Wer sich die unglaublichen Detektivgeschichten am besten merken kann, wird Mitglied im Club der Superdetektive.

## **Ziel des Spiels ist es,**

sich die spannenden Detektivgeschichten zu merken, sie phantasievoll weiterzuerzählen und dabei möglichst viele Gewinnchips zu sammeln.

## **Vor dem Spiel**

Zuerst brecht ihr die Wortkärtchen und die Gewinnchips vorsichtig aus. Mischt die Wortkärtchen und legt sie verdeckt in die Schachtel. Die Gewinnchips kommen neben die Schachtel. Die Spielfigur stellt ihr auf ein beliebiges Feld auf dem zusammengepuzzelten Spielplan.

## **Die Eröffnungsrunde**

Der kleinste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Du ziehst zwei Wortkärtchen und erzählst mit diesen beiden den Anfang einer Geschichte. Beispiel: Du hast die Begriffe „Fenster“ und „Streit“ gezogen. Dann könnte die Geschichte so beginnen:

„Ich lief in glühender Hitze nach Hause. An einem offenen Fenster sah ich eine Frau mit lila Haaren. Sie hatte gerade Streit mit einem zwei Meter großen Polizisten.“

Dann stapelst du die beiden Wortkärtchen **offen** auf einem beliebigen, freien Geschichtenfeld. Die vier Geschichtenfelder befinden sich in den vier Ecken des Spielplans. Das Wort, das du zuerst verwendet hast, legst du unten hin, darauf dann das zweite Wortkärtchen mit dem Begriff nach oben. Reihum kommen nun die anderen Spieler an die Reihe, ziehen zwei Wortkärtchen, beginnen eine Geschichte und stapeln sie offen auf einem beliebigen, freien Geschichtenfeld.

Die spannenden Detektivgeschichten solltet ihr euch gut merken! Spielen nur zwei Spieler mit, darf jeder gleich mit zwei Detektivgeschichten beginnen. Dazu zieht ihr dann natürlich zweimal zwei Wortkärtchen. Spielen drei Spieler mit, würfelt ihr um das freie Feld: Wer die höchste Zahl würfelt, darf noch eine Geschichte erzählen.

## **Spielablauf**

Jetzt kommt der Würfel ins Spiel. Bist du an der Reihe, ziehst du die Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Jedes Feld, auf dem du mit der Figur stehen bleibst, hat eine Aktion zur Folge:

### Geschichtenfeld:



Kommst du auf ein Geschichtenfeld, wiederholst du die dazugehörige Geschichte. Da die oberste Karte ja immer offen liegt, hilft das dei-

nem Gedächtnis auf die Sprünge. Nach einer kurzen Bedenkzeit musst du die Geschichte erzählen. Kleine Änderungen sind erlaubt, aber es dürfen nicht einfach nur die Wörter von den Wortkärtchen aufgezehlt werden. Wichtig ist, dass in der Geschichte immer alle Wörter in der richtigen Reihenfolge von unten nach oben vorkommen.

Nachdem du die Geschichte erzählt hast, hebt ein Mitspieler den Wortkärtchen-Stapel hoch und blättert ihn für alle anderen sichtbar durch. So können alle überprüfen, ob du die Geschichte richtig erzählt hast. Und dadurch frischt ihr alle euer Gedächtnis auf.

Hast du die Geschichte richtig erzählt, bekommst du einen Gewinnchip.

Hast du die Geschichte unvollständig oder fehlerhaft erzählt, bekommst du keinen Gewinnchip.

Anschließend ziehst du ein neues Wortkärtchen und erzählst die Geschichte weiter. Das Wortkärtchen legst du dann wieder offen auf dem Geschichtenfeld ab. Ein neues Wortkärtchen wird jedes Mal nach dem Erzählen einer Geschichte gezogen, unabhängig davon, ob die Geschichte richtig oder falsch erzählt wurde. So wird die Geschichte immer mit einem neuen Wortkärtchen ergänzt.

Pfeil:



Rücke vor bis zum nächsten freien Geschichtenfeld und wiederhole die dazugehörige Geschichte.

### Kartenfeld:



Du darfst mit der Spielfigur zu einem beliebigen Geschichtenfeld gehen, ausgenommen das Feld, auf dem der Spieler vor dir gerade war. Wiederhole die dazugehörige Geschichte.

### Finger:



Du bestimmst einen Mitspieler und zeigst auf ein beliebiges Geschichtenfeld. Diese Geschichte muss der Mitspieler nacherzählen. Je nachdem, ob er die Geschichte richtig erzählt hat oder nicht, erhält er einen Gewinnchip oder geht leer aus.

### Augen:



Du darfst heimlich für dich einen beliebigen Wortkärtchenstapel durchschauen.

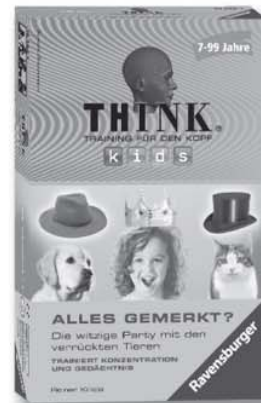
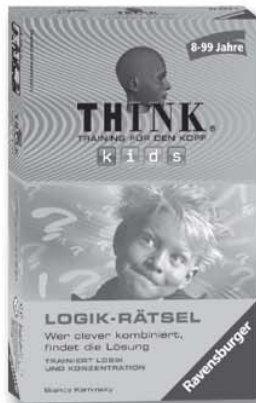
## **Spielende**

Das Spiel ist beendet, wenn alle Gewinnchips verteilt sind. Der Spieler mit den meisten Chips gewinnt das Spiel. Ihr könnt vor dem Spiel auch selbst festlegen, bei welcher Anzahl ihr gewinnt.

Weitere  
THINK® Kids:

Logik-Rätsel  
23 294 9

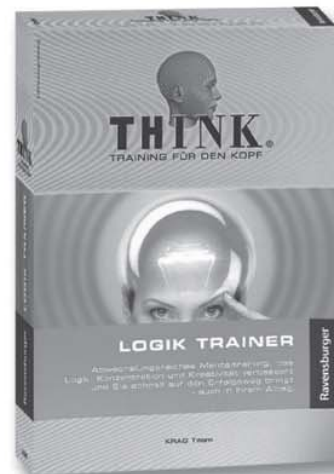
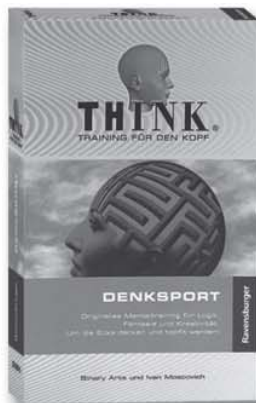
Alles gemerkt?  
23 296 3



Das THINK® Trainingsprogramm gibt es auch für Erwachsene:

Denksport  
27 424 6

Logik Trainer  
27 429 1



Diese und weitere Trainingspartner aus der THINK®-Reihe finden Sie im Spielwaren-Fachhandel oder im Ravensburger Online-Shop. [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Weitere  
Informationen  
finden Sie auch unter  
[www.think-online.de](http://www.think-online.de)

**Ravensburger**

226846