

THINK.

MEGA MEMO



Spielanleitungen

Memory®, *Twist-Memory®*
und *Multi-Memo*

Ravensburger

Illustration: Agnes Charlemagne/Top Drawers

Design: Springer & Jacoby/Iris Schotten

MEGA MEMO

Spielerisch zu einem perfekten Gedächtnis!

Inhalt:

72 einseitig bedruckte Bildkarten

56 doppelseitig bedruckte Bildkarten

MEMORY® - der weltbekannte Klassiker unter den Spielen ist hervorragend geeignet, Ihr Gedächtnis zu trainieren! Wir bieten Ihnen zur Vertiefung der Übungen aus dem Arbeitsbuch drei unterhaltsame und abwechslungsreiche Varianten, mit denen Sie entweder alleine oder auch gemeinsam mit einem oder mehreren Mitspielern viel Spaß und Spielfreude erleben werden - und so ganz nebenbei Ihr Gedächtnis und Ihr Konzentrationsvermögen verbessern!

Auch hier gilt die alte Weisheit: Übung macht den Meister! Spielen Sie so oft wie möglich alle drei Varianten abwechselnd, das trainiert am effektivsten. Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg!



MEMORY® - DER KLASSIKER

72 Bildkarten mit neutraler
Rückseite (36 Paare)
für 2 - 8 Spieler



Worum geht es?

„Wie sollen wir lernen, in Bildern zu denken, wenn wir es verlernt haben, uns Bilder einzuprägen?“ - Die Antwort auf die Frage ist einfach: Spielen Sie MEMORY®! Trainieren Sie Ihr bildhaftes Vorstellungsvermögen und spielen Sie - zu zweit oder in der Gruppe.

Wer gewinnt?

Gewinner der Spielrunde ist, wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt.

Wie geht es los?

Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen, oder sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

TIP: Einsteiger und Untrainierte spielen zunächst mit 40 oder 50 Bildkarten (20 bzw. 25 Paaren) und steigern sich dann allmählich bis hin zum kompletten Kartensatz.

Wer fängt an?

Zum Beispiel der Älteste, diejenige mit den kürzesten Haaren, derjenige mit der größten Schuhgröße - ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Wie geht's weiter?

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und gleich nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene Karten aufdeckt. Diese beiden werden wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.



Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt und erinnert sich dann an die richtige Stelle, darf er keine dritte Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

Wann ist das Spiel beendet?

Wenn das letzte Bildpaar aufgedeckt wurde, ist das Spiel beendet. Jetzt

kann der Spieler mit dem besten Gedächtnis ermittelt werden. Dazu stapelt jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Stapel hat, ist der Gewinner. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, so spielen sie mit nur neun Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.



TWIST-MEMORY®

Autor: Klaus Schröer

56 doppelseitig bedruckte Bildkarten für 2 - 8 Spieler

Worum geht es?

Die absolute Herausforderung für alle, die das klassische MEMORY® als kinderleicht empfinden, heißt TWIST-MEMORY®. Hier müssen Sie sich nicht einzelne Bilder, sondern Bildkombinationen merken und Sie müssen sich noch stärker konzentrieren - nämlich auch und vor allem auf das Bild, das Sie gerade umgedreht haben! Das ist gar nicht so einfach, aber enorm spannend.

Wer gewinnt?

Gewinner der Spielrunde ist, wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt.

Welche Kombinationen gibt es?

Diese Tabelle zeigt Ihnen, welche Kartenkombinationen unter den 56 Karten zu finden sind - und wie oft.

	Geschenk	Sonnenbrille	Liebesbrief	Grünpflanze	Reisekoffer	Cocktail	Sportwagen
Geschenk	2x	2x	2x	2x	2x	2x	2x
Sonnenbrille		2x	2x	2x	2x	2x	2x
Liebesbrief			2x	2x	2x	2x	2x
Grünpflanze				2x	2x	2x	2x
Reisekoffer					2x	2x	2x
Cocktail						2x	2x
Sportwagen							2x

Sie sehen, jede Kombination von Bildkarten ist zweimal vorhanden. Insgesamt taucht jedes der sieben Motive 14 mal im Spiel auf. Beginnen Sie zunächst einmal mit den Bildkarten, die in der Tabelle farbig unterlegt sind - also mit den insgesamt 20 Karten, auf denen die Motive Geschenk, Sonnenbrille, Liebesbrief und Grünpflanze miteinander kombiniert sind. Steigern Sie die Anzahl der Motive und damit der Karten erst, wenn Sie mit den 20 Bildkarten „durchtrainiert“ sind.

Wie geht es los?

Die ausgewählten Karten werden gut gemischt und dann auf dem Tisch verteilt. Entweder bleiben die Karten so zufällig liegen oder sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinanderliegen.

Zur Erinnerung: Einsteiger und Untrainierte spielen zunächst mit 20 Bildkarten (alle Kombinationen aus vier verschiedenen Motiven) und steigern sich dann allmählich bis hin zum kompletten Kartensatz.

Wer fängt an?

Einigen Sie sich mit Ihren Mitspielern oder folgen Sie unserem Vorschlag: Wer die größten Ohrläppchen hat, beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie geht's weiter?

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten umdrehen. Wurden zwei gleiche Bilder aufgedeckt, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und gleich nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene

Karten aufdeckt. Diese beiden werden *nicht* wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen die Kartenoberseiten für alle Mitspieler einige Zeit sichtbar bleiben, bevor sie umgedreht werden. Dann müssen sie mit der Bildunterseite nach oben wieder an die gleiche Stelle gelegt werden.

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt und erinnert sich dann an die richtige Stelle, darf er keine dritte Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

Wann ist das Spiel beendet?

Wenn nur noch vier Karten übrig sind und in einer kompletten Spielrunde keine weiteren Paare mehr gefunden werden konnten, ist das Spiel beendet. Jetzt kann der Gewinner ermittelt werden. Dazu stapelt jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Stapel hat, ist der Gedächtnissieger. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, so spielen sie mit nur sechs Kartenpaaren (12 Karten mit sämtlichen Kombinationen von drei Motiven) eine Entscheidungsrunde.



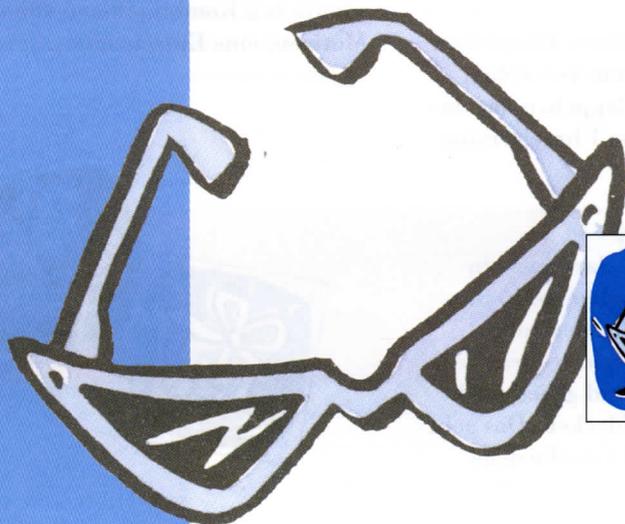
Wie sieht die absolute Profivariante aus?

Wenn Sie und Ihr(e) Mitspieler in TWIST-MEMORY® gut trainiert sind, dann wagen Sie sich an die folgende Variante: Nur diejenigen Karten gelten als Paar, bei denen beide Motive - auf Ober- und Unterseite - identisch sind (GESCHENK / BRILLE und GESCHENK / COCKTAIL wären also kein Paar!). Alle übrigen Regeln sind gleich.

TIP: Am besten können Sie sich die Kombinationen merken, wenn Sie die Motive der Bildoberseite und der Bildunterseite phantasievoll miteinander verknüpfen - wie Sie es im Arbeitsbuch gelernt haben.

Denken Sie bei der Kombination GESCHENK / REISEKOFFER zum Beispiel an einen Gutschein für eine Reise, bei LIEBESBRIEF / COCKTAIL an einen Flirt, der in einer Bar bei einem scharfen Drink begann...

Je weniger Grenzen Sie Ihrer Phantasie setzen, um so mehr steigen Ihre Gewinnchancen bei dieser Variante!



MULTI-MEMO

36 einzelne Bildkarten mit neutraler Rückseite (keine Paare!)
für 1- 2 Spieler

Worum geht es?

Im Arbeitsbuch haben Sie verschiedene Möglichkeiten kennengelernt, wie man zwei oder mehrere verschiedene Begriffe miteinander verknüpfen und verbinden kann, um sich diese fest einprägen zu können:

- ungewöhnliche, originelle Bilder wählen
- Bewegung und Dynamik ins Bild bringen
- die natürliche Größe verändern
- in der Anzahl übertreiben
- „Austauschmethode“ (ein Gegenstand übernimmt die Funktion eines anderen)
- bunte Farben verwenden
- das Bild mit Geräuschen/Tönen unterlegen
- Gefühle ins Bild aufnehmen

Mit dem MULTI-MEMO können Sie diese Techniken gezielt üben - entweder im Alleinspiel oder aber mit einem Partner.



Wie geht es los?

Suchen Sie sich zunächst 20 verschiedene Bildmotive heraus und legen Sie diese in zwei Stapeln aufeinander - mit der Bildseite nach oben.

Nun verknüpfen Sie und Ihr Mitspieler - jeder für sich - die beiden obenliegenden Motive nach einer der gelernten Methoden miteinander. Dann legen Sie beide Motive hinter den Stapel, diesmal mit der Bildseite nach unten.

Jetzt merken Sie sich das nächste Bildpaar - wiederum mit Hilfe der gelernten Techniken. Nach einigen Sekunden - hier genügt Blickkontakt - klappen Sie wieder beide Motive um und so weiter.

Wie geht's weiter?

Wenn Sie und Ihr Mitspieler alle Bildpaare gespeichert haben, wenden Sie den linken Stapel und fragen sich ab. Wer als erster das „Partnermotiv“ der aufgedeckten Karte nennt, kann beide Karten vor sich ablegen. Mit dem rechten Stapel können Sie die Richtigkeit Ihrer Antworten kontrollieren. Wer sich an die meisten Kombinationen erinnert, hat gewonnen.

Welche Steigerungsmöglichkeiten gibt es?

Diese Übung können Sie im Schwierigkeitsgrad steigern, indem Sie die Anzahl der Bildpaare erhöhen (bis hin zu zwei Stapeln mit je 16 Karten) oder aber die Anzahl der zu verknüpfenden Bildkarten erhöhen.

Hierzu ein Beispiel: Suchen Sie sich zunächst 12 verschiedene Bildmotive heraus und legen Sie diese in drei Stapeln aufeinander, mit der Bildseite nach oben.

Nun verknüpfen Sie die drei obenliegenden Bilder nach den gelernten Methoden miteinander. Dann legen Sie alle drei hinter den jeweiligen Stapel mit der Bildseite nach unten. Jetzt merken Sie sich die nächste Assoziationskette. Dann klappen Sie wieder alle drei Motive um und so weiter.

Wenn Sie alle Bildertrios gespeichert haben, wenden Sie den ersten Stapel und fragen sich ab. Mit den übrigen Stapeln können Sie dann die Richtigkeit Ihrer Antworten kontrollieren.

