



Ravensburger Spiele®  
Autor: Wolf Balu  
Illustrationen: Bengt Fosshag  
Design: Springer & Jacoby/Iris Schotten

## MEMO STORY

**Das kommunikative Kartenspiel,  
bei dem ganz nebenbei Gedächtnis und  
Kreativität gefordert und gefördert  
werden.**

Für 3-6 Spieler

Inhalt: 80 illustrierte Bildkarten zu  
ausgewählten Begriffen  
10 Memokarten  
1 Spielanleitung

### **Wann ist es Zeit für MEMO STORY?**

Es gibt viele Gelegenheiten, bei denen man gerne einmal ein einfaches und unterhaltsames Kartenspiel zur Hand haben möchte, mit ganz simpler Spielregel, damit es schnell erklärt werden kann. Ein Spiel, das nicht unbedingt viel Taktik und Strategie fordert, sondern zunächst einmal Spaß machen sollte:

- in geselliger Runde mit Freunden oder der Familie
- oder an einem lauschigen Sommerabend auf der Terrasse oder im Garten
- oder während einer Bahnreise im Gruppenabteil
- oder im Skiurlaub abends vor dem Kamin
- oder beim Wanderurlaub abends auf der Hütte
- oder unter einer schattigen Palme bei einem kühlen Drink
- oder, oder, oder

### **Warum MEMO STORY nicht nur Spaß macht?**

MEMO STORY ist für alle diese Gelegenheiten ideal: Es ist schnell erklärt und sehr unterhaltsam. Darüber hinaus ist MEMO STORY auch hervorragend geeignet, um Ihr Gedächtnis und Ihre

Kreativität zu aktivieren, denn das sind die wichtigsten Hilfsmittel auf dem Weg zum Spielgewinn!

Nutzen und trainieren Sie den effektivsten Weg zu Ihrem Gedächtnis: Machen Sie sich ein Bild von allem, was Sie sich merken wollen.

Investieren Sie diesen kleinen Augenblick und machen Sie sich „vor Ihrem geistigen Auge“ eine Vorstellung von dem, was Sie behalten wollen.



Stures Pauken und Wiederholen ist nicht annähernd so effektiv!

Kreativität spielt hier die Hauptrolle gleich in zweierlei Hinsicht: Je kreativer und merkwürdiger (!) Ihre Bilder, desto leichter können Sie sich diese einprägen und um so unterhaltsamer sind dann schließlich auch die Geschichten, die gesponnen werden.

### **Worum geht es?**

Der erste Spieler legt eine seiner Begriffskarten aus und fängt an, eine Geschichte zu erzählen. Der Nachbar legt eine weitere Karte auf den Stapel und erzählt die Geschichte weiter. So entwickelt sich eine mitunter recht lange, aber auf jeden Fall interessante Story, die sich jeder Mitspieler gut merken muss, denn sicher hat der eine oder andere auch einige MEMO-Karten auf der Hand, die er – wenn er an der Reihe ist – einsetzen kann. Wenn die MEMO-Karte ausgespielt wird, muss der vorherige Spieler die ganze Geschichte von vorne (!) wiederholen: Die Reihenfolge und die exakten Begriffe müssen stimmen, die Story ebenfalls.

### **Wer gewinnt?**

Wer als Erster alle Begriffskarten losgeworden ist, hat gewonnen.

### **Wie geht's los?**

Die achtzig illustrierten Begriffskarten und zehn MEMO-Karten werden gemischt und verteilt. Bei Spielerunden mit bis zu vier Spielern erhält jeder Mitspieler 16 Karten, bei mehr als vier Spielern erhält jeder 13 Karten.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine Begriffskarte ausspielt und zu dem ausgespielten Begriff **einen** Satz sagt. Beispiel:

Der Begriff lautet „Autokino“.  
Der betreffende Spieler könnte erzählen: „Gestern war ich mit meiner Schwiegermutter im Autokino.“

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler legt eine weitere Begriffskarte offen auf die zuvor ausgespielte Karte und sagt **einen neuen Satz**, der in irgendeinem Zusammenhang mit dem vorhergesagten Satz stehen sollte, aber natürlich nicht streng logisch „stimmend“ sein muss bzw. kann. Beispiel: Der Begriff lautet „Hochzeit“. Der Satz des zweiten Spielers könnte lauten: „Witzigerweise feierte dort ein älteres Paar mit Freunden seine Hochzeit“.



### **Wann kommt die MEMO-Karte ins Spiel?**

Das Spiel geht nun so lange in der oben beschriebenen Weise weiter, bis ein Spieler, der an der Reihe ist, eine MEMO-Karte ausspielt. Dies kann der Fall sein, wenn er glaubt, nun selber den Faden verloren zu haben, oder wenn ein Mitspieler mit wenigen Karten zu gewinnen droht und man ihm unbedingt noch einmal eine „Gedächtnisfalle“ stellen will.

Eine MEMO-Karte kann auf zwei verschiedene Weisen ausgespielt werden. Entweder sie wird **vor** einen beliebigen Mitspieler gelegt, der dann die gesamte Geschichte wiederholen muss, oder sie wird **auf den Kartenstapel** in der Mitte gelegt. Dann versuchen die Mitspieler so schnell wie möglich mit der Hand auf die Karte zu schlagen, denn wer als letzter seine Hand auf den Stapel legt, muss nun versuchen, die komplette Story zu wiederholen.

### **Wie wird man die MEMO-Karte wieder los?**

Erfreulicherweise kann man die MEMO-Karte auch abwehren, indem man nun selbst eine MEMO-Karte ausspielt. Es ist übrigens erlaubt,

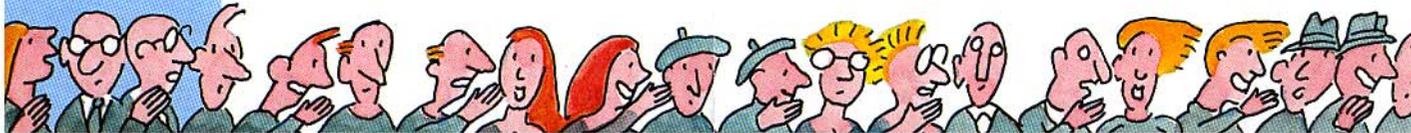


dass der Spieler, der die erste MEMO-Karte gelegt hat, dann eine weitere MEMO-Karte (sofern er eine hat) ausspielt. Nun darf der Mitspieler wieder kontern. Wer schließlich den Kürzeren zieht, oder die wenigsten MEMO-Karten hat, der muss nun in seinem Gedächtnis nach der MEMO-STORY suchen.

### **Und was passiert dann?**

Der betreffende Spieler muss nun alle bisher genannten Sätze wiederholen. Die exakten Begriffe müssen fallen (Boot statt Tretboot ist nicht gestattet!) und zwar in der richtigen Reihenfolge. Die Story selbst muss im übrigen zwar nicht wörtlich, aber sinngemäß stimmen. Ein Mitspieler nimmt die bisher abgelegten Karten auf und kontrolliert die Richtigkeit.

**Gelingt dies dem Spieler**, kann er die oberste MEMO-Karte aufnehmen und eine seiner Begriffskarten ablegen. Diese Karte kommt dann zusammen mit allen bis dahin abgelegten Karten aus dem Spiel. Der „unterlegene“ Herausforderer muss zur Strafe fünf neue Begriffskarten aufnehmen die „unbeteiligten“ Mitspieler lediglich drei. **Gelingt es dem Spieler nicht**, die MEMO-STORY zu wiederholen, erhält er die Memo-Karte nicht und muss statt dessen selbst fünf neue Begriffskarten aufnehmen. Der Herausforderer darf eine seiner Karten abgeben, alle übrigen Mitspieler müssen drei neue Begriffskarten ziehen.



### **Wie geht's weiter?**

Die neue MEMO-STORY wird nun von dem Spieler begonnen, der links vom Sieger des vorangegangenen „MEMO-Duells“ sitzt. Es werden so lange neue MEMO-STORY's erfunden, bis ein Spieler alle Begriffskarten endgültig losgeworden ist und eventuell danach ausgelegte MEMO-Karten erfolgreich „abgewehrt“ wurden.

### **Wie lässt sich die Gedächtnisakrobatik mit MEMO-STORY variieren?**

Für besonders kreative Spielerunden kann man vorher ein Thema festlegen, um das sich die jeweilige MEMO-STORY ranken muss. So wird die Kreativität noch ein wenig mehr gefordert – aber auch gefördert.

Zu diesem Zweck wird nach dem Mischen die oberste Begriffskarte umgedreht und dann gemeinsam das Rahmenthema festgelegt. So könnte zum Beispiel die Karte „Plüschsofa“ zum Thema „Ein Wochenende im Möbelhaus“ passen. Die Karte „Korkenziher“ steht für „eine Weinprobe im Rheingau“ usw.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

221932

