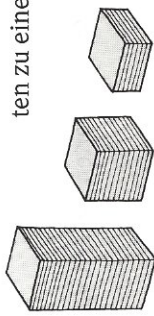


**Was ist nicht erlaubt?**

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt, und erinnert er sich dann an die richtige Stelle, darf er keine 3. Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

**Spielende**

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Jetzt kann der Gewinner ermittelt werden. Dazu stapelt jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Turm hat, ist der Gewinner.



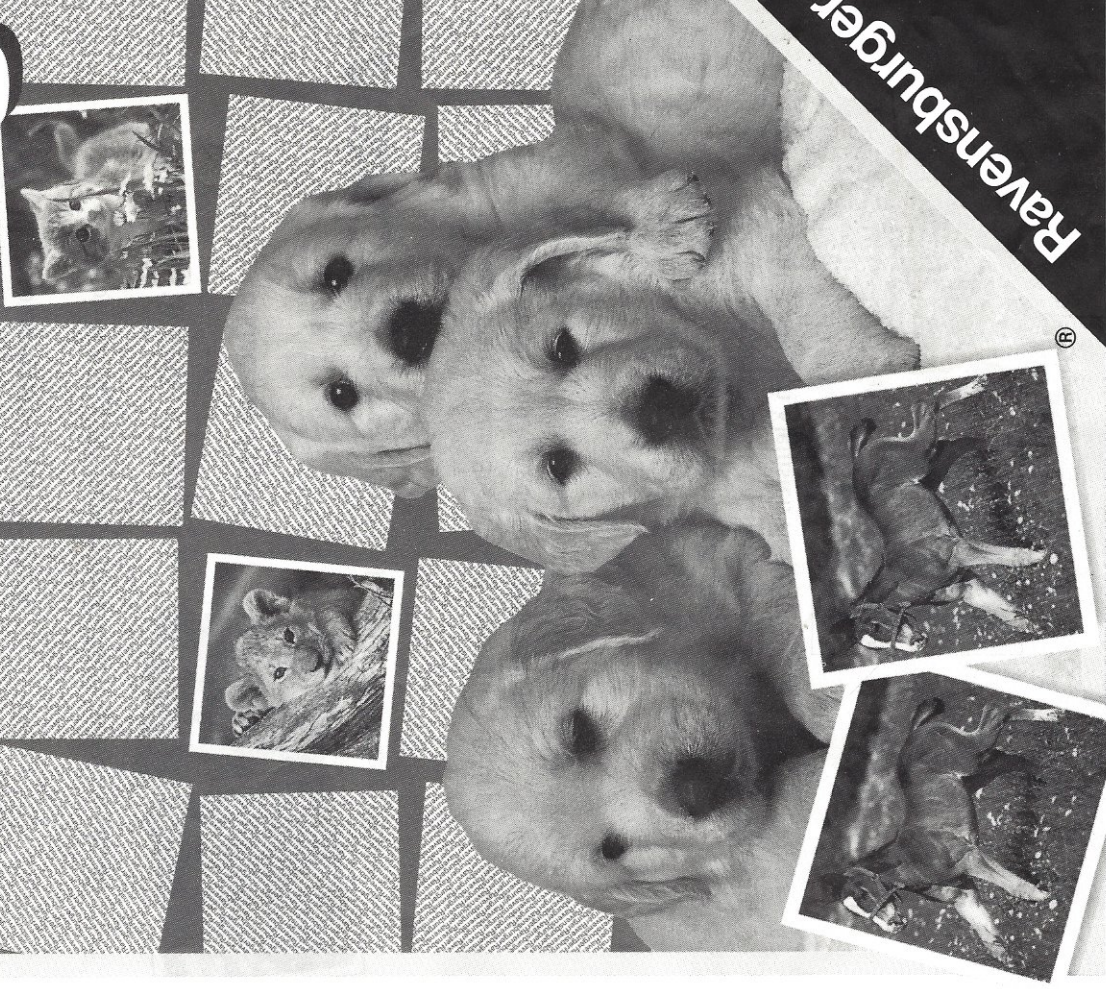
Haben zwei oder mehr Spieler gleichviele Karten, so spielen sie mit nur 9 Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

**Noch ein Tip zum Schluß**

Beim ersten Spiel oder wenn kleinere Kinder mitspielen, kann mit weniger Bildpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.

©1996 Ravensburger Spieleverlag

# TIERKINDER<sup>®</sup> memory



Ravensburger<sup>®</sup>

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt, und erinnert er sich dann an die richtige Stelle, darf er keine 3. Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Jetzt kann der Gewinner ermittelt werden. Dazu stapelt jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Turm hat, ist der Gewinner.

Haben zwei oder mehr Spieler gleichviele Karten, so spielen sie mit nur 9 Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

Beim ersten Spiel oder wenn kleinere Kinder mitspielen, kann mit weniger Bildpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.

Memory<sup>®</sup> ist ein für die Ravensburger AG national und international geschütztes Warenzeichen

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



221172

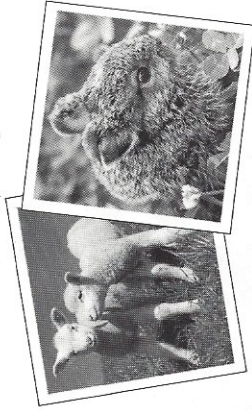
# TIERKINDER<sup>®</sup> memory

Ravensburger Spiele<sup>®</sup> Nr. 21 275 0

Tierfotos: IFA-BILDERTEAM, TONY STONE IMAGES, Okapia

Inhalt: 70 Karten (35 Bildpaare)

Für 2 - 8 Kinder ab 4 Jahren.

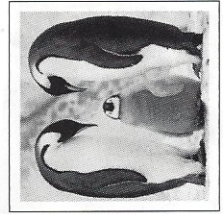


**memory** – der weitbekannteste Klassiker unter den Spielen.

Bei der spannenden Suche nach passenden Bildpaaren sind Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Hier haben die Kleinen die besten Chancen, gegen die Großen zu gewinnen.

Ein Kätzchen, ein kleiner Elefant, ein Schimpansenbaby . . . . Tierkinder, so richtig zum Liebhaben.

Dieses Memory<sup>®</sup>, mit faszinierenden Fotos aus der Tierwelt, macht schon den Kleinsten riesig Spaß.

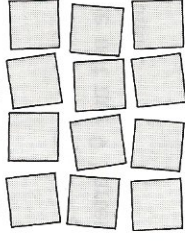


## Spielregel

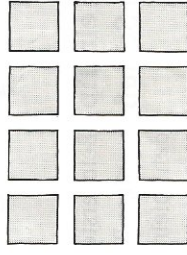
**Spielziel** Wer am Schluß die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

### Wie geht's 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.

Die Spielrunde entscheidet, welche Variante gespielt werden soll.



Wichtig ist, daß die Karten nicht übereinander liegen.

### Wer fängt an?

Zum Beispiel der/die Jüngste, der Kleinste, die Älteste . . . ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren.

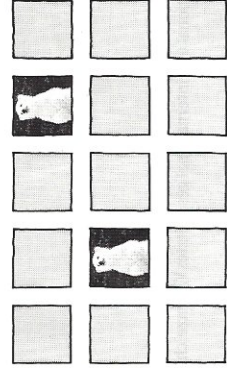
Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

### Wie wird

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken.

### Memory<sup>®</sup> gespielt?

Sind es zwei gleiche Bilder, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten 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 derselben Stelle wieder umgedreht werden.