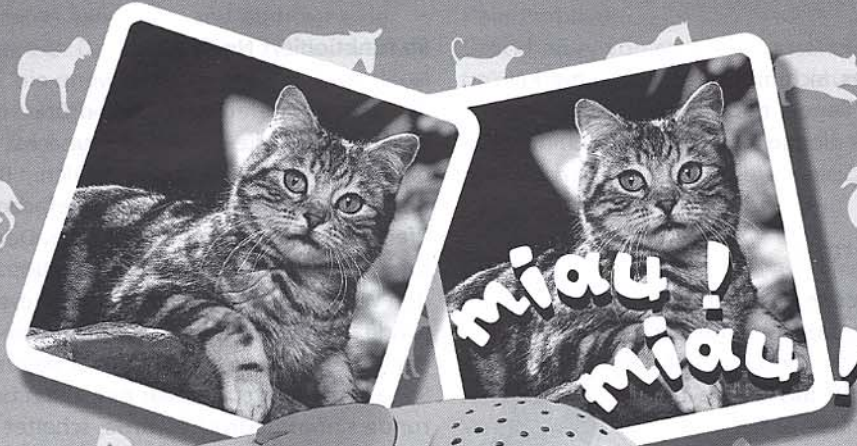


Ravensburger Spiele® Nr. 21554 6

Tier-
stimmen

memory®



FÜR 2 - 4 SPIELER AB 2 1/2 JAHREN

Ravensburger

Inhalt: Noah, der elektronische Spielleiter
24 Karten (12 Bildpaare)

Spielidee

Wo liegt die Katze, die gerade laut miaut hat? Mit Noah, dem sprechenden Spielleiter macht die spannende Suche nach den passenden Tierpaaren noch mehr Spaß. Noah ist das besondere an diesem Memory. Noah gibt vor, welches Tier als nächstes gesucht wird. Mit ihm machen sich die Kinder auf die Suche nach passenden Tierpaaren. Bei diesem lebhaften Spiel sind Konzentration und ein gutes audiovisuelles Gedächtnis gefragt. *Miau* schreit die Katze und schon geht die Suche los.

Spielziel ist es, sich möglichst gut zu merken, wo die Tiere liegen, nach denen Noah gerade fragt. Wer so die meisten Bildpaare sammelt, gewinnt das Spiel.

Erste Schritte ...

1. Wir lernen die Tiere kennen

Nacheinander deckt ein Kind ein Kärtchen auf, benennt es und ahmt das Tier nach.

z.B. Was ist das für ein Tier?
Eine Katze!
Und wie macht die Katze?
Miau!



Auf diese Weise lernen die Kinder die Tiere kennen, die auf den Kärtchen abgebildet sind.

2. Wir lernen Noah kennen

Wir breiten nun alle Kärtchen offen auf dem Tisch aus. Jetzt kommt Noah, der sprechende Spielleiter ins Spiel.



- Drücke auf den orangefarbenen Pfeil:
Du hörst ein Tier und Noah sagt, welches Tier es ist, z.B. „Die Katze miaut“.
- ☐ Suche jetzt die passende Bildkarte auf dem Tisch.
- Drücke dann auf den grünen Knopf, und Noah wird sagen: „Bravo!“

So funktioniert Noah:

Noah wird in Gang gesetzt, wenn ein Spieler auf den orangefarbenen Pfeil drückt. Noah begrüßt dann die Spielrunde zunächst mit: „Los geht's, lasst uns eine Runde spielen.“ Beim nochmaligen Drücken des orangefarbenen Pfeiles ertönt die erste Tierstimme. Der grüne Knopf wird gedrückt, sobald ein Bildpaar gefunden wurde. Diese Ansage wird in dieser Spielrunde nicht mehr wiederholt. Die Reihenfolge der Ansagen ändert sich in jeder neuen Runde. Sobald das letzte Bildpaar gefunden und der grüne Knopf gedrückt wurde, schaltet sich das Gerät mit den Worten „Bis bald“ ab. Das Gerät schaltet sich auch automatisch mit den Worten „Bis bald“ ab, wenn es länger als 5 Minuten nicht benützt wird.

Auf geht's, lasst uns eine Runde spielen!

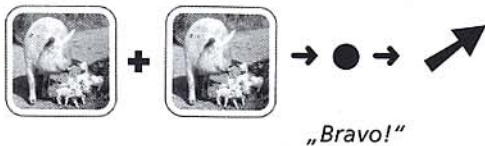
Zur **Vorbereitung** legt ihr alle Karten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und mischt sie gut durcheinander. Breitet die Karten dann so aus, dass sie nicht übereinander liegen.

Anfangen darf, wer zuletzt Geburtstag hatte: Drücke einmal auf den orangefarbenen Pfeil ↗ und Noah begrüßt euch: „Auf geht's, lasst uns eine Runde spielen!“ Jetzt geht es richtig los.

Wer an der Reihe ist, drückt zu Beginn wieder auf den orangefarbenen Pfeil ↗. Noah nennt dir den Namen eines Tiers und du hörst eine Tierstimme, z.B. Die Katze miaut. „Miau-Miau.“

Jetzt suchst du das passende Tierpaar. Dazu drehst du nacheinander zwei Kärtchen um.

Wenn du zwei gleiche Kärtchen aufgedeckt hast und sie passen zu der eben gehörten Tierstimme, darfst du die Kärtchen vor dir ablegen und den grünen Knopf ● drücken. „Bravo!“. Anschließend drückst du noch einmal den orangefarbenen Pfeil ↗, um ein neues Tier zu hören und zu suchen.



Wenn eins oder beide Kärtchen nicht zu der gehörten Tierstimme passen, drehst du die Kärtchen wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der nächste Spieler drückt wieder auf den orangefarbenen Pfeil ↗, um ein neues Tier zu hören und zu suchen. Noah merkt sich das zuvor nicht gefundene Tier und spielt es später noch einmal vor.

Falschen Knopf gedrückt?

Kein Problem:

Drückt einer von euch aus Versehen den grünen Knopf, bevor das Tier gefunden wurde, scheidet dieses Tier für diese Runde aus. Noah kann sich dann nicht merken, dass ihr dieses Tier noch nicht gefunden habt und die zugehörigen Kärtchen bleiben am Schluss übrig.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Tierpaare gefunden wurden. Wer die letzten Kärtchen aufgedeckt hat, drückt auf den grünen Knopf ● „Bis bald!“, sagt Noah. Die gewonnenen Kärtchen werden zu einem Turm gestapelt. Wer den höchsten Turm hat, gewinnt diese Spielrunde.



Vereinfachte Spielversion: Beim ersten Spiel oder wenn jüngere Kinder mitspielen, kann man mit nur einem Kärtchen pro Tier spielen, also mit 12 Kärtchen.

Vor dem ersten Spiel sollte ein Erwachsener die Batterien in das Spielgerät einlegen.

Batterien einlegen

Auf der Unterseite des elektronischen Spielers befindet sich das Batteriefach. Mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher lösen Sie die Schraube des Batteriefachs. Nachdem Sie den Deckel entfernt haben, legen Sie drei 1,5 Volt Batterien AAA-LR03 ein. Achten Sie dabei auf

die richtige Richtung der Pole +/- (siehe Prägung im Batteriefach). Anschließend schließen Sie das Batteriefach, indem Sie den Deckel - mit den beiden Laschen voraus - auf das Fach setzen und wieder festschrauben.

Allgemeine Hinweise zur Verwendung von Batterien:

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf.
Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien!
- Keine Batterien verschiedenen Typs (z.B. Alkali und Zinkkohlenstoff) bzw. alte und neue Batterien zusammen einlegen!
- Nur Batterien des in der Anleitung vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden!
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden!
- Leere oder verbrauchte Batterien aus dem Spielzeug herausnehmen!
- Aufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener laden!
- Verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll geben, sondern nur bei bestehenden Sammelstellen oder einem Sondermüllplatz abgeben.
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Aufladbare Batterien vor dem Laden aus dem Spielzeug entnehmen!
- Zuleitungspole niemals kurzschließen!

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Memory® ist ein für die Ravensburger AG national und international geschütztes Warenzeichen.

www.ravensburger.de

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger