

4-7 Jahre

Wieso
Weshalb
Warum

Fahrzeuge memory[®]

Welches Fahrzeug
gehört wohin?



Ravensburger



Fahrzeuge memory®

Welches Fahrzeug
gehört wohin?

Ravensburger® Spiele Nr. 20 647 6

Für 2–4 Spieler* von 4–7 Jahren.

Illustration: Peter Nieländer

Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

48 Karten (24 Bildpaare)

Das Besondere an diesem memory® ist, dass zwei **unterschiedliche Bilder** ein Paar bilden: Eine Karte zeigt ein Fahrzeug und die andere Karte, wo es eingesetzt wird. Auf beiden sieht man **dasselbe Symbol** zur Kontrolle. Am Ende der Anleitung sind alle Bildpaare erklärt.



Ziel des Spiels

Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, gewinnt das Spiel.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Wie geht es los?

Alle Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt.

Entweder bleiben sie danach zufällig so liegen oder sie werden in Reihen zu einem Rechteck geordnet.

Wichtig dabei ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

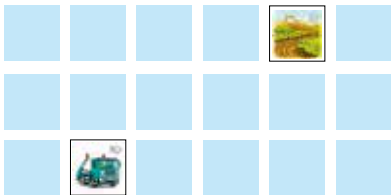
Wer fängt an?

Der Jüngste in der Runde beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird memory® gespielt?

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Sind es zwei Bilder, die ein Paar bilden, nimmt der Spieler diese als Gewinn zu sich. Danach deckt er nochmals zwei Karten auf. Das geht so lange, bis er zwei Karten aufdeckt, die nicht zusammenpassen. Diese werden wieder umgedreht und der Nächste ist an der Reihe.

Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, bleiben sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegen und werden dann genau an derselben Stelle wieder umgedreht.



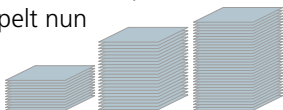
Was ist nicht erlaubt?

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

Ende des Spiels

Sobald das letzte Bildpaar gefunden wurde, ist das Spiel beendet. Jeder stapelt nun seine Karten zu einem Turm.

Wer den höchsten Turm hat, gewinnt!



Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, gibt es dieses Mal mehrere Gewinner. Es kann aber auch eine kurze Entscheidungsrunde mit nur neun Kartenpaaren vereinbart werden.

Ein Tipp zum Schluss:

Wenn jüngere Kinder mitspielen, beginnt man zunächst mit weniger Bildpaaren. In den folgenden Spielrunden wird die Kartenzahl nach und nach gesteigert.

Memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.

© 2011/2021

www.wiesoweshalbwarum.com



Umzugswagen



Bagger



Elektro-Auto



Cross-Motorrad



Bus



Traktor



Schneepflug



Absetzkipper



Drehleiter-
Fahrzeug



Wohnmobil



Taxi



Tank-Lastwagen



Straßenbahn



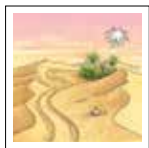
Pkw



**Funk-
Streifenwagen**



Geländewagen



Müllfahrzeug



Rettungswagen



Autokran



Sportwagen



Rennwagen



Fahrräder



Kipplaster



Betonmischer

