

D

Für 2–4 Spieler ab 2 ½ Jahren.

memory[®]

– Der weltbekannte Klassiker



Ravensburger hat dieses Spiel speziell für Kinder ab 2 ½ Jahren entwickelt. Die großen Karten aus extra dickem Karton und die einfache Spielform eignen sich hervorragend schon für die Kleinsten.

Inhalt

24 Karten (12 Bildpaare)

Vor dem allerersten Spiel müssen die Karten vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden.

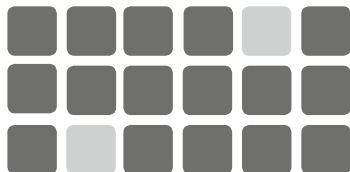
Spielidee

Mehrere Spielmöglichkeiten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass das Spielen immer wieder neu und abwechslungsreich ist.

Spielmöglichkeiten

1. memory[®]

Die Karten werden mit der Bildseite nach unten ausgelegt und gut gemischt. Ein Kind darf beginnen und deckt nacheinander zwei Karten auf. Sind es zwei gleiche Bilder, darf es diese beiden Karten nehmen und zwei weitere Karten aufdecken. Das geht so lange, bis es zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.



Damit sich die Kinder die Bilder und die Lage der Karten gut merken können, werden die offenliegenden Karten benannt. So kann sich der Wortschatz des Kindes festigen und erweitern. Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Wer jetzt die meisten Paare besitzt, hat das Spiel gewonnen.

2. Reaktionsspiel

Alle Karten werden verdeckt ausgelegt und gut gemischt. Das Kind, das beginnen darf, deckt eine Karte auf. Diese Karte bleibt offen liegen, dann ist das nächste Kind an der Reihe. So wird reihum aufgedeckt. Liegen zwei gleiche Karten offen aus, heißt es schnell zu reagieren. Wer jetzt als Erster ruft, was diese beiden Karten zeigen, darf das Paar zu sich nehmen. Dann wird weitergespielt wie zuvor. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Karten in der Mitte liegen. Wer die meisten Paare sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.

3. Bilder beschreiben

(Variante für die ganz Kleinen)

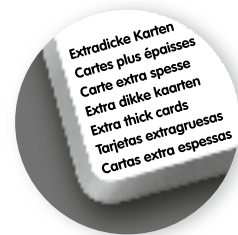
Die Karten werden offen ausgelegt und gut gemischt. Ein Kind wählt eine Karte und beschreibt, was darauf abgebildet ist. Dann gibt es die Karte an das nächste Kind weiter. Das sucht die zweite Karte aus der Mitte heraus und darf das Kartenpaar offen vor sich ablegen. Anschließend wählt es eine neue Karte und beschreibt sie, bevor sie an das nächste Kind weitergegeben wird. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karte mehr in der Mitte liegt. Einen Gewinner gibt es bei dieser Variante nicht.

© Ravensburger Spieleverlag

memory[®] ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.

memory[®]

– Le célèbre jeu de mémoire



Ravensburger a conçu ce jeu spécialement pour les enfants dès 2 ½ ans. Les grandes cartes en carton très épais et les règles de jeu simples sont en effet particulièrement bien adaptées aux tout-petits.

Contenu

24 cartes (12 paires d'images)

Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes des planches prédécoupées.

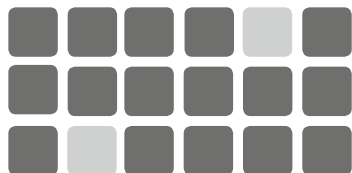
Principes de jeu

Plusieurs variantes sont proposées, avec des niveaux de difficulté variables, qui offrent des parties constamment différentes et passionnantes.

Variantes

1. memory[®]

Poser toutes les cartes, face cachée, sur la table, puis les mélanger soigneusement. Le plus jeune joueur commence en retournant deux cartes. Si les images sont identiques, il les conserve et retourne deux autres cartes. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. Dans ce cas, il repose les deux cartes, face cachée, là où elles étaient et c'est au tour du joueur suivant.



Mais, afin que chacun puisse bien mémoriser l'image et l'emplacement de ces cartes, le joueur nomme chacune d'elles et les laisse visibles un instant avant de les retourner. Dès que la dernière paire de cartes a été reconstituée, la partie est terminée ; celui qui possède le plus de cartes a gagné !

2. Jeu de rapidité

Poser toutes les cartes, face cachée, sur la table, puis les mélanger soigneusement. Le premier joueur retourne une carte, image visible. Le deuxième joueur en retourne une autre et ainsi de suite, à tour de rôle, chacun fait la même chose. Dès que deux cartes identiques sont retournées, il faut réagir vite, car le premier qui annonce ce qu'elles représentent gagne la paire. Puis, le jeu reprend. La partie est terminée lorsque la dernière paire de cartes a été retournée. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes.

3. Décrire les images (variante pour les tout-petits)

Poser toutes les cartes, image visible, puis les mélanger soigneusement. Un enfant choisit une carte, décrit l'image et la donne au joueur suivant, qui doit alors retrouver la carte correspondante. Il conserve cette paire, choisit à son tour une autre carte qu'il décrit et passe à son voisin... Le jeu est terminé lorsque toutes les paires ont été reconstituées. Bien entendu, dans cette variante, il n'y a pas de gagnant.

© Ravensburger Spielverlag

memory[®] est une marque déposée de Ravensburger AG.



Per 2-4 giocatori dai 2 ½ anni in su.

memory[®]

- Il gioco amato in tutto il mondo



La Ravensburger ha studiato questo gioco apposta per i bimbi dai 2 ½ anni in su. Le grandi carte, in cartone molto spesso, e la semplicità del gioco sono particolarmente indicati per i più piccini.

Contenuto

24 carte (12 coppie)

Prima della prima partita, staccate con cura tutte le carte dalle tavole prefustellate.

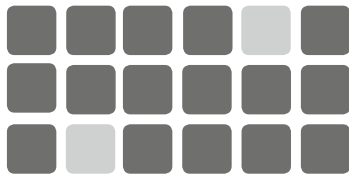
Idea di gioco

Molte possibilità di gioco e diversi gradi di difficoltà rendono le partite sempre nuove e imprevedibili.

Come si gioca

1. memory[®]

Le carte si mettono con l'immagine rivolta all'ingiù e si mescolano bene. Il bambino che comincia volta due carte: se sono uguali le può tenere e girarne altre due. Continua così finché non ne scopre due differenti: in questo caso, le rimette coperte nella loro posizione originaria e cede il turno a un altro bambino.



Per aiutare a ricordare bene le immagini e la loro posizione, si nominano le carte man mano che si scoprono. In questo modo, si potrà ampliare e consolidare il vocabolario del bambino. Il gioco finisce quando si scopre l'ultima coppia di carte. Vince chi ne ha di più.

2. memory[®] per chi ha prontezza di riflessi

Le carte si mettono con l'immagine coperta e si mescolano bene. Il bambino che inizia gira una carta e la lascia scoperta, poi cede il turno a un altro giocatore. Quando si scoprono due carte uguali bisogna avere i riflessi pronti: le due carte spettano al primo che dice, a voce alta, cosa rappresentano. Poi, il gioco riprende come prima e si conclude quando in centro non restano che due carte. Vince, chi ha conquistato più coppie di carte.

3. Descrizione delle carte (variante per i piccolissimi)

Le carte si mettono con l'immagine visibile e si mescolano bene. Un bambino sceglie una carta e descrive l'immagine riprodotta, poi la passa al giocatore successivo. Questo cerca la carta corrispondente e tiene la coppia scoperta davanti a sé, poi sceglie un'altra carta, la descrive e la passa al bambino seguente. Il gioco finisce quando in mezzo non ci sono più carte. In questa variante non ci sono vincitori.

© Ravensburger Spielverlag

memory[®] è un marchio registrato dalla Ravensburger AG.

memory[®]

– A worldwide classic



Ravensburger has developed this game specifically for children from 2 ½ years old. The generously thick cards and easy rules make it ideal for even the youngest player.

Contents

24 cards (12 picture pairs)

Before playing for the very first time, carefully remove the memory[®] cards from the perforated boards. Please take care not to damage the backs because they should all look the same.

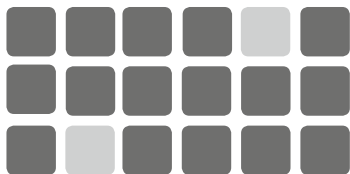
Variety

Different ways and levels of play mean that the game is always new and provides continuous enjoyment.

Game Options

1. memory[®]

Shuffle the cards and place them face down on the table. The first player begins by turning over two cards. If the pictures match, the player gets to keep the pair and may turn over two more cards. This continues until they are unable to find a pair. When this happens, turn the cards back over so they are face down and it's the next player's turn.



To help remember the pictures and positions of the cards, name the cards as they are revealed. This also helps to establish and expand the child's vocabulary. The game is over when the last pair of cards is revealed. The player with the highest number of pairs is the winner.

2. Reaction game

Shuffle the cards and place them face down on the table. The first player turns over one card and leaves it face up. The next player then does the same, and the game continues in this manner until two matching cards are revealed. Then the players must react! The first one to call out what picture is on the pair of cards, gets to keep the pair. The game is over when only two cards are left on the table. The player with the highest number of pairs is the winner.

3. Describing pictures

(A game for very young children)

Shuffle the cards and place them face up on the table. The first player chooses a card, describes it and gives it to the next player. This player then has to find the matching card and gets to keep the pair. This player then continues the game in the same way. The game is over when all of the cards have been collected. There is no winner in this game.

© Ravensburger Spielverlag

memory[®] is a registered trademark of Ravensburger AG.

memory[®]

– Het wereldberoemde spel dat nooit verveelt



Ravensburger heeft dit spel speciaal ontwikkeld voor kinderen vanaf 2 ½ jaar. De grote kaarten van extra dik karton en de eenvoudige speelvorm zijn uitstekend geschikt voor de kleintjes.

Inhoud

24 kaarten (12 paren)

Voor het allereerste spel moeten de kaarten voorzichtig uit het karton worden gehaald.

Spelidee

Verschillende spelmogelijkheden met een uiteenlopende moeilijkheidsgraad zorgen ervoor, dat het spel steeds weer nieuw en afwisselend is.

Spelmogelijkheden

1. memory[®]

De kaarten worden met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd en goed door elkaar gehusseld. Een kind mag beginnen en draait één voor één 2 kaartjes om. Zijn het twee dezelfde plaatjes, dan mag het deze twee kaartjes pakken en nog twee kaartjes omdraaien.



Dat gaat net zo lang door, tot er 2 verschillende kaartjes worden omgedraaid. Dan is het volgende kind aan de beurt.

Opdat de kinderen de plaatjes en de plaats van de kaarten goed kunnen onthouden, worden de omgedraaide kaarten benoemd. Op die manier kan de woordenschat van het kind worden uitgebreid. Als het laatste paar kaartjes omgedraaid zijn, is het spel afgelopen. Wie nu de meeste kaartjes heeft, is winnaar.

2. Reactiespel

Alle kaarten worden met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd en goed door elkaar gehusseld. Het kind dat mag beginnen, draait een kaart om. Deze kaart blijft omgedraaid liggen, dan is het volgende kind aan de beurt. Zo wordt om de beurt omgedraaid. Wanneer er twee dezelfde kaarten liggen, dan moet er snel gereageerd worden. Wie nu als eerste roept wat er op de twee kaarten is afgebeeld, mag het paar pakken. Dan wordt er weer verder gespeeld zoals hiervoor beschreven. Het spel is afgelopen, wanneer er nog maar twee kaarten in het midden liggen. Wie de meeste paren heeft verzameld, is winnaar.

3. Plaatjes beschrijven

(Variant voor de allerkleinsten)

De kaarten worden met de beeldzijde naar boven neergelegd en goed gehusseld. Een kind kiest een kaart en beschrijft wat daarop staat. Dan geeft het de kaart aan het volgende kind door. Dit kind zoekt de tweede kaart erbij en mag het paar voor zich neerleggen. Vervolgens kiest het een nieuwe kaart en beschrijft deze voordat het de kaart weer doorgeeft. Het spel is afgelopen, wanneer er geen kaarten meer op tafel liggen. Bij deze variant is geen winnaar.

© Ravensburger Spieleverlag

memory[®] is een geregistreerd merk van Ravensburger AG.

memory[®]

- El clásico conocido en todo el mundo



Ravensburger ha desarrollado este juego especialmente para niños a partir de los dos años y medio. Las grandes tarjetas de cartón especialmente grueso y las sencillas reglas de juego son excepcionalmente aptas ya para los más pequeños.

Contenido

24 tarjetas (12 pares de imágenes)

Antes de jugar por primera vez, se deben separar las tarjetas cuidadosamente de los paneles troquelados.

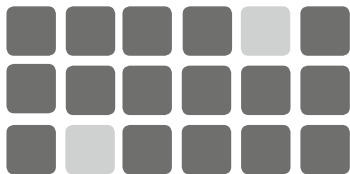
Idea de juego

Varias posibilidades de juego con diferentes grados de dificultad hacen que el juego siempre resulte nuevo y variado.

Posibilidades de juego

1. memory[®]

Se colocan las tarjetas con el lado de la imagen hacia abajo y se mezclan bien. Puede comenzar un niño, que le da seguidamente la vuelta a dos tarjetas. En caso de que ambas imágenes sean iguales, puede coger estas dos tarjetas y darle la vuelta a dos siguientes. Se procede de esta manera hasta que aparezcan dos tarjetas diferentes. A éstas se les da otra vez la vuelta. Entonces le toca al siguiente niño.



Para que los niños puedan memorizar bien las imágenes y la situación de las tarjetas, se les darán nombres a las tarjetas a las que se les dió la vuelta. De esta manera se consolida y amplía el vocabulario del niño. Una vez que se le dió la vuelta a la última pareja de imágenes se acabó el juego. Quien posea el mayor número de parejas es el vencedor de la partida.

2. Juego de reacción

Se colocan las tarjetas con el lado de la imagen hacia abajo y se mezclan bien. El niño que empieza le da la vuelta a una tarjeta. Esta tarjeta queda en dicha posición y a continuación le toca al niño siguiente. De esta manera se le sigue dando la vuelta a las tarjetas por turnos. Cuando se le ha dado la vuelta a dos tarjetas iguales, lo importante es una reacción rápida. El primero en nombrar el contenido de ambas tarjetas se las puede quedar. A continuación, se sigue jugando como antes. La partida finaliza cuando ya sólo quedan dos tarjetas en el centro. Quien haya podido reunir el mayor número de pares es el vencedor.

3. Describir las imágenes (variante para los más pequeños)

Las tarjetas se colocan con el lado de la imagen hacia arriba y se mezclan bien. Un niño elige una tarjeta y describe la imagen. A continuación, se la entrega al niño siguiente. Este elige la segunda tarjeta del centro y puede colocar la pareja delante de sí. Seguidamente elige una nueva tarjeta y la describe antes de entregársela al niño siguiente. La partida finaliza cuando ya no queda ninguna tarjeta en el centro. En esta variante no hay vencedores.

© Ravensburger Spielverlag

memory[®] es una marca registrada de la Compañía Ravensburger AG.



Para **2 a 4** jogadores a partir dos **2 ½** anos de idade.

memory®

– O jogo amado em todo o mundo



A Ravensburger estudou este jogo especialmente para crianças a partir de 2 anos e meio. Jogo simples e grandes cartas em papelão bem grosso, especificamente apropriadas para as crianças pequenas.

Conteúdo

24 cartas (12 pares)

Antes da primeira partida, desprenda com cuidado todas as cartas da prancha previamente cortada.

Ideia de jogo

Muitas possibilidades de jogo e vários níveis de dificuldade fazem com que as partidas sejam sempre novas e imprevisíveis.

Como se joga

1. memory®

Coloca-se as cartas com a imagem virada para baixo e devem ser bem embaralhadas. A criança que começa vira duas cartas: se forem iguais pode ficar com elas e virar mais duas. Prossegue assim até descobrir duas diferentes: Nesse caso, recoloca-as cobertas na sua posição inicial e passa a vez a outra criança.



Para ajudar a lembrar bem as imagens e sua posição, são indicados os nomes das cartas conforme são descobertas. Dessa forma, poderá ampliar-se e consolidar-se o vocabulário da criança. O jogo acaba quando é descoberto o último par de cartas. Ganha quem tem mais cartas.

2. memory® para quem tem reflexos rápidos

As cartas devem ser colocadas com a imagem coberta bem embaralhadas. A criança que começa vira uma carta e deixa-a descoberta, depois passa a vez a outro jogador. Quando são descobertas duas cartas iguais é preciso estar com os reflexos prontos: as duas cartas são do primeiro que diz, em voz alta, o que representam. Depois, o jogo retoma como antes e termina quando ficam apenas duas cartas no centro. Ganha quem conquistou mais pares de cartas.

3. Descrição das cartas

(variante para as crianças mais pequenas)

As cartas devem ser colocadas com a imagem visível e bem embaralhadas. Uma criança escolhe uma carta e descreve a imagem reproduzida, depois passa-a ao jogador seguinte. Este procura a carta correspondente e deixa o par descoberto na sua frente, depois escolhe outra carta, descreve-a e passa-a à criança seguinte. O jogo acaba quando não há mais cartas no meio. Nesta variante não há ganhadores.

© Ravensburger Spielverlag

memory® é uma marca registrada da Ravensburger AG.

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH:

Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfafstatt

Ravensburger S.p.A. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)

Ravensburger Ltd · Unit 1 · Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UB, GB

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort · info@ravensburger.nl

Ravensburger SA/NV · International Trade Mart · Atomiumsquare-W. Chicago 413 · B-1020 Brussel – Bruxelles

Distribuido por:

Ravensburger Ibérica S.L.U. · C/ Pesquera nº 18 · 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid) · España

www.ravensburger.com



223476