



Ravensburger® Hra č. 21 921 6  
Pro 2-8 hráčů od 4 let



# memory<sup>®</sup>

– celosvětově známá hra

**Při napínavém hledání vhodných dvojic obrázků je zapotřebí dobré paměti a soustředění. Při této hře mají děti nejlepší možnost, jak vyhrát nad dospělými.**

## **Obsah**

72 karet s obrázky (36 párů)



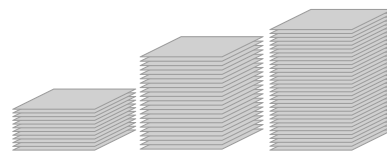
Různé způsoby a úrovně hry zaručují, že hra působí vždy nově a je stále zábavná.

## **Herní varianty**

### **1. memory<sup>®</sup>**

Karty zamíchej a polož lícovou stranou dolů. První hráč začne hru tím, že otočí dvě karty obrázkem navrch. Pokud se obrázky na těchto kartách shodují, hráč si tento pár ponechá a otočí další dvě karty. Hráč pokračuje do té doby, dokud neobrátil dvě karty, které netvoří pár. Tyto dvě karty obrátí zpátky obrázkem dolů a na řadě je další hráč.

**Ravensburger**



### 3. Slovní zásoba (hra pro nejmenší)

Děti si mohou při hře zdokonalit paměť a rozšířit slovní zásobu, pokud obrázky na kartičkách při obracení pojmenovávají.

Hra končí, když je odhalen poslední pár karet.  
Hráč s největším počtem karet vítězí.

### 2. Rychlá reakce

Zamíchej všechny karty a polož je lícem dolů. První hráč otočí jednu z karet a ponechá ji obrázkem nahoru. Potom další hráč udělá to samé a hra pokračuje tímto způsobem, dokud se nenajdou dvě stejné karty. Pak je na hráčích, aby rychle zareagovali. Karty si vezme ten, kdo jako první vykřikne jméno shodných karet. Hra následně pokračuje jako předtím. Hra končí, když na stole zůstávají pouze dvě karty. Hráč s nejvyšším počtem párů vyhrává.

Karty dobře zamíchej a polož obrázky navrch. Jeden z hráčů si vybere kartu, popíše ji a podá dalšímu hráči. Druhý hráč vybere ze stolu shodnou kartu do páru a ponechá si obě karty. Tento hráč pak vybere novou kartu a popíše ji předtím, než ji pošle dál dalšímu hráči. Hra končí, když jsou sebrány všechny karty. Tato hra nemá vítěze.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

memory® je registrovaná ochranná známka společnosti Ravensburger AG.



Ravensburger® Hra č. 21 921 6  
Pre 2-8 hráčov od 4 rokov



# memory®

– celosvetovo známa hra

**Pri napínavom hľadaní k sebe patriacich párov obrázkov je rozhodujúca koncentrácia a dobrá pamäť. Tu majú deti vynikajúcu šancu poraziť dospelých.**

## **Obsah:**

72 obrázkových kariet (36 párov)

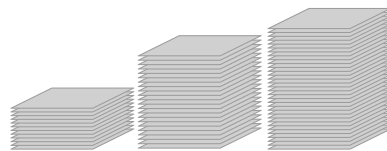
Rôzne spôsoby a úrovne hry zaručujú, že hra pôsobí vždy novo a je stále zábavná.

## **Herné varianty**

### **1. memory®**

Karty zamiešajte a položte lícovou stranou dole. Prvý hráč začne hru tým, že otočí dve karty obrázkom navrch. Ak sa obrázky na týchto kartách zhodujú, hráč si tento pár ponechá a otočí ďalšie dve karty. Hráč pokračuje dovtedy, kým neobráti dve karty, ktoré netvorí pár. Tieto dve karty obráti späť obrázkom dole a na rade je ďalší hráč.





Deti si môžu pri hre zdokonalit' pamäť a rozšíriť slovnú zásobu, pokiaľ obrázky na kartičkách pri hre pomenúvajú.

Hra sa končí, keď je odhalený posledný pár kariet. Hráč s najväčším počtom kariet je víťaz.

## 2. Rýchla reakcia

Zamiešajte všetky karty a položte ich lícom dole. Prvý hráč otočí jednu z kariet a ponechá ju obrázkom hore. Potom ďalší hráč urobí to isté a hra pokračuje týmto spôsobom, kým sa nenájdu dve rovnaké karty. Potom je na hráčoch, aby reagovali. Kto prvý vykrikuje meno zhodných kariet, vezme si ich. Hra pokračuje rovnako ako predtým. Hra končí, keď na stole zostávajú už len dve karty. Hráč s najvyšším počtom párov vyhráva.

## 3. Slovná zásoba (hra pre najmenších)

Karty dobre zamiešajte a položte obrázkami navrch. Jeden z hráčov si vyberie kartu, popíše ju a potom ju podá ďalšiemu hráčovi. Druhý hráč vyberie zo stola zhodnú kartu do páru a ponechá si obe karty. Tento hráč potom vyberie novú kartu a popíše ju predtým, než ju pošle ďalej ďalšiemu hráčovi. Hra sa končí, keď sú zobrazené všetky karty. Táto hra nemá víťaza.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

memory® je registrovaná ochranná známka spoločnosti Ravensburger AG.



Ravensburger® Spiele Nr. 21 921 6  
Für **2 - 8** Kinder ab **4** Jahren.

D

# memory<sup>®</sup>

– der weltbekannte Klassiker unter den Spielen.

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

## **Inhalt**

72 Bildkarten (36 Kartenpaare)

## **Spielziel**

Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

## **Wie geht es 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 Spieler entscheiden, welche Variante gespielt werden soll. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.



## Wer fängt an?

Zum Beispiel der/die Jüngste, Kleinste, Älteste... ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

## Wie wird memory® gespielt?

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



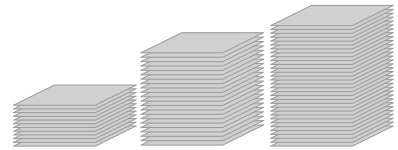
Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.

## Was ist nicht erlaubt?

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt und erinnert 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.

## 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 gleich viele Karten, so spielen sie mit nur 9 Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

## Noch ein Tipp zum Schluss

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

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.



Ravensburger® játék száma 21 921 6  
2 - 8 gyerek számára 4 éves kortól.

H

# memory®

– a társasjátékok egyik világszerte ismert klasszikusa

**Az összeillő képpárok megtalálásához jó megfigyelőképességre és emlékezőtehetségre van szükség.**

**Most a gyerekeknek minden esélyük megvan arra, hogy legyőzzék a felnőtteket.**

## **A doboz tartalma**

72 kártya (36 képpár)



## **Gyere, játssz velünk!...**

és szórakozva fedezheted fel a természet szépségét, mert ebben a memory® játékban sok-sok kedvelt, érdekes állatra és növényre bukkanhatsz.

## **A játék célja**

Akinek a játék végén a legtöbb kártyája van, az a forduló nyertese.

## **Hogyan fogjunk hozzá?**

Helyezzük valamennyi kártyát képpel lefelé fordítva az asztalra, és keverjük jól össze őket. Ezután vagy hagyjuk őket így szerteszt heverni, vagy rendezzük őket sorokból kirakott négyzetté vagy téglalappá. Hogy melyik lehetőséget választjuk, azt magunk dönthetjük el. Csak az a fontos, hogy a kártyák ne fedjék egymást.

## Ki kezdjen?

Kezdhetsz például a legfiatalabb, a legkisebb vagy a legidősebb..., ahogy megállapodunk. Majd az óramutató járásának irányában követjük egymást.

## Hogyan játszuk a memory®-t?

Az éppen soron lévő játékos megfordít két kártyát. Ha úgy adódik, hogy a két kép egyforma, akkor a játékos elveheti őket, és megfordíthat újabb kettőt. Ezt mindaddig folytathatja, amíg a megfordított képek párt alkotnak. Ha a két kártya nem egyforma, akkor képes felülkel újra lefelé kell őket fordítani. Ezután a következő játékosra kerül a sor.



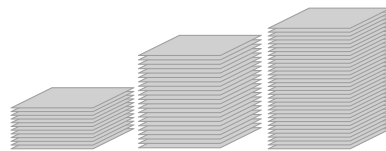
Hogy a képeket és a kártyák helyzetét midannyian jól megjegyezhesdük, a felfelé fordított kártyákat kis ideig mindig hagyjuk így képpel fölfelé, majd persze ugyanezen a helyen ismét fordítsuk őket vissza.

## Mit nem szabad?

Ha egyikünk rosszul emlékezett valamelyik kártya párjának a helyére, s csak késve jut eszébe, hogy hol is van pontosan, akkor se fordíthat meg egy harmadik kártyát. Ha hibáztunk, akkor mindenképp a következő játékosra kerül a sor.

## A játék befejezése

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó képpár is gazdára lelt. Ekkor derül ki, hogy ki győzött, mégpedig úgy, hogy a magunk kártyáit egymásra rakva valamennyien tornyot építünk, s amelyikünké a legmagasabb, az a győztes.



Ha két vagy több játékosnak ugyanannyi kártyája van, akkor ők – ezúttal mindössze 9 kártyapárral – döntőt játszanak.

## Végül még egy ötlet

Ha most játszunk először, vagy ha kisebb gyerekek vesznek részt a játékban, akkor kezdhetsz kevesebb képpárral is. A későbbi játszmák során aztán egyre növelhetjük a kártyák számát.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

A memory® védjegy a Ravensburger AG nevére bejegyzett, országosan és nemzetközileg védett márkajel.



Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburger  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger