

Fahrzeuge



memory

Wo gehört das Fahrzeug hin?

Jedes Bildpaar zeigt ein Fahrzeug und seinen Einsatzort. Was zusammenpasst, zeigen keine Symbole.

4-7 Jahre



Ravensburger

memory®

Ravensburger® Spiele Nr. 23 327 4
Illustration: Peter Nieländer
Inhalt: 48 Karten (24 Bildpaare),
Spielanleitung
Für 2–4 Spieler von 4–7 Jahren.



Bei diesem memory® bilden nicht zwei identische Bilder ein Paar! Hier zeigt ein Bild ein Fahrzeug und das dazu passende den Einsatzort. Beide Karten tragen zur Kontrolle dasselbe Symbol. Die Bildpaare und ihre Symbole sind am Ende der Anleitung abgebildet.

Spielziel

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

Wie geht es los?

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

Entweder bleiben die Karten danach zufällig so liegen, oder sie werden in Reihen zu einem Rechteck geordnet. Die Spielrunde entscheidet, welche Variante gespielt werden soll. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

Wer fängt an?

Der Jüngste in der Runde beginnt das Spiel. 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, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. 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, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und



dann natürlich an derselben Stelle wieder umgedreht werden.

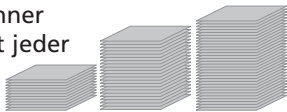
Was ist nicht erlaubt?

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.

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, spielen sie mit nur neun Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

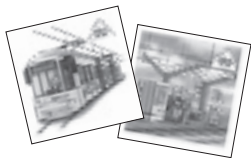
Noch ein Tipp zum Schluss

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

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.
Lizenziert durch Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

www.wiesoweshalbwarum.com



Umzugswagen



Bagger



Paketwagen



Cross-Motorrad



Bus



Traktor



Schneepflug



Absetzkipper



Feuerwehr-
Leiterwagen



Wohnmobil



Taxi



Tank-Lastwagen



Straßenbahn



Pkw



Streifenwagen



Geländewagen



Müllwagen



Krankenwagen



Autokran



Sportwagen



Rennwagen



Fahrräder



Kipper



Betonmischer

