

# KINDER memory®

Ravensburger Spiele® Nr. 23 103 4

Illustration: Hermann Wernhard

Inhalt: 48 Karten (24 Bildpaare)

1 Spielanleitung

Für 2-8 Spieler von 4-99 Jahren.



## Komm, spiel mit!

Hier der bunte Clown, dort die Eule mit den großen Augen. Aha, ein Indianer auf Schleichwegen. Und wo hat sich der zweite Indianer versteckt? Jetzt sind Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Die spannende Suche nach passenden Bildpaaren beginnt.

## Spielziel

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

## Wie geht es los?

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

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



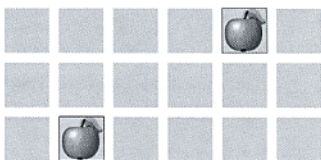
## Wer fängt an?

Zum Beispiel der/die Jüngste, der Kleinste, die 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.

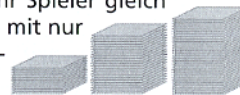


## Was ist nicht erlaubt?

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt und erinnert er sich dann an die richtige Stelle, darf er keine 3. 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.

© 2000 Ravensburger Spieleverlag

Memory® ist ein für die Ravensburger AG national und international geschütztes Warenzeichen. Ausgezeichnet mit dem Prädikat „spiel gut“ vom Arbeitsausschuss Gutes Spielzeug.

<http://www.ravensburger.de>

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger

230261