

TIERKINDER

Ravensburger Spiele® Nr. 21 275 0
Für 2 - 8 Kinder ab 4 Jahren.

memory®

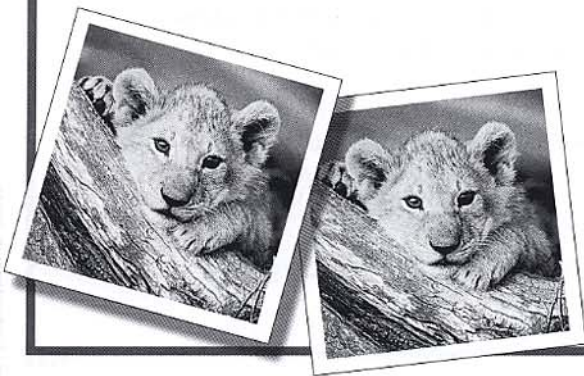
– der weltbekannte Klassiker unter den Spielen.

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 Karten (36 Bildpaare)



Komm, spiel mit!

Ein Kätzchen, ein kleiner Elefant, ein Schimpansenbaby... Tierkinder, so richtig zum Liebhaben!

Dieses Memory®, mit faszinierenden Fotos aus der Tierwelt, macht der ganzen Familie Spaß.

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.

®

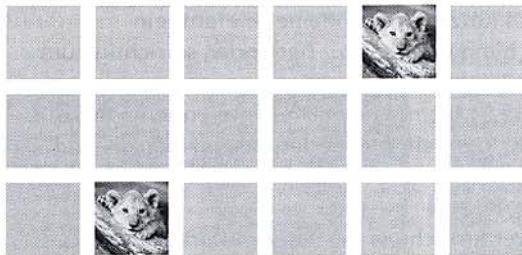
Ravensburger

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.



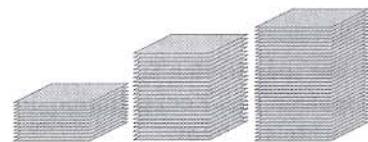
Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.

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.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Memory® ist ein für die Ravensburger AG national und international geschütztes Warenzeichen.

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



Sägekauz
Chouette d'Acadie
Civetta



Orang Utan
Orang-outan
Orango



Lama
Lama
Lama



Japanmakak
Macaque du Japon
Macaco giapponese



Ziege
Chèvre
Capra



Koala
Koala
Koala



Schott. Hochlandkalb
Veau des Highlands
Vitello delle Highlands



Hauskatze
Chat
Gatto domestico



Polarfuchs
Renard polaire
Volpe polare



Fuchs
Renard
Volpe



Löwe
Lion
Leone



Hausrind (Kalb)
Veau
Vitello



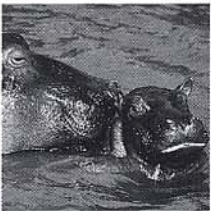
Eselstute mit Fohlen
Ânesse et son petit
Asinello con la mamma



Schimpanse
Chimpanzé
Scimpanzé



Grauwolf
Loup gris
Lupo grigio



Nilpferd
Hippopotame
Ippopotamo

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg