



Für 2–8 Spieler ab 4 Jahren.

memory[®]

– Der weltbekannte Klassiker

Inhalt

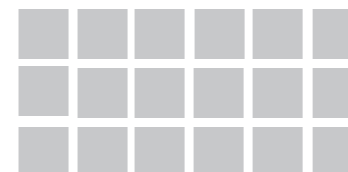
72 Bildkarten (36 Kartenpaare)

Spielziel

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

Vorbereitung

Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt, gut gemischt und in Reihen zu einem Rechteck gelegt.



Spielverlauf

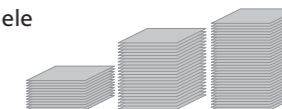
Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, deckt zwei Karten auf, so dass jeder sie sehen kann. Zeigen die Karten zwei gleiche Bilder, darf der Spieler diese beiden Karten nehmen und gleich nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene Karten aufdeckt: Zeigen die Karten zwei unterschiedliche Bilder, werden diese Karten wieder umgedreht und bleiben in der Tischmitte liegen. Der reihum nächste Spieler setzt das Spiel fort.

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

Das Spiel endet, wenn das letzte Kartenpaar aufgedeckt wurde. Nun stapeln alle Spieler ihre gewonnenen Kartenpaare zu einem Turm. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Kartenpaare und somit den höchsten Kartenturm hat. 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 Kartenpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.

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

Ravensburger Verlag GmbH · 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 Pfastatt

Ravensburger S.r.l. · 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 n° 18 · 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid) · España

www.ravensburger.com



F

Pour 2 à 8 joueurs, à partir de 4 ans.

memory®

– Le célèbre jeu de mémoire

Contenu

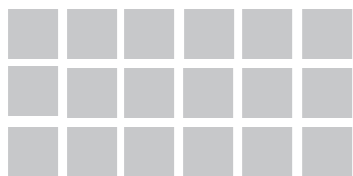
72 cartes (36 paires)

But du jeu

Celui qui possède le plus grand nombre de paires d'images à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Préparation

Mélanger toutes les cartes face cachée et former un rectangle.



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne deux cartes de manière à ce que tout le monde puisse les voir. Si les deux images sont identiques, le joueur gagne cette paire et retourne deux nouvelles cartes. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'elles soient différentes.

Si les deux images sont différentes, les cartes sont remises face cachée. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Ce qui n'est pas permis

Si un joueur s'est trompé en retournant la seconde carte, mais croit à présent connaître la bonne place, il n'a pas le droit de retourner une troisième carte. En cas d'erreur, c'est le joueur suivant qui continue.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur gagne la dernière paire. Chacun empile alors ses cartes. Le vainqueur est celui qui possède le plus de paires et donc la plus haute tour de cartes. Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartes, ils jouent une nouvelle fois, avec neuf paires seulement, afin de se départager.



Un dernier conseil

À la première partie ou avec de très jeunes joueurs, il est possible de commencer avec un nombre réduit de cartes et d'augmenter au fur et à mesure des parties.

memory® est une marque déposée de Ravensburger AG.

P

Para 2 a 8 jogadores a partir dos 4 anos de idade.

memory®

– O jogo amado em todo o mundo

Contém

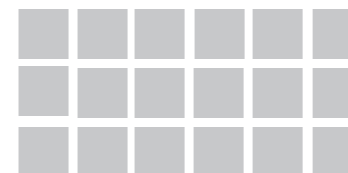
72 cartas (36 pares)

Objetivo do jogo

O ganhador do jogo é quem possui mais pares de cartas no final do jogo.

Preparação

Coloque todas as cartas em cima da mesa, com o lado da figura virado para baixo, depois de embaralhadas. Coloque-as em maços, formando um retângulo.



Como jogar

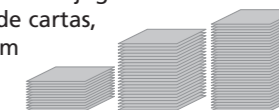
Começa o jogador mais jovem e o jogo prossegue no sentido horário. Na respectiva vez, cada jogador vira duas cartas, para que todos os outros possam vê-las. Se as 2 cartas viradas pelo jogador tiverem figuras iguais, esse jogador pode pegá-las e tem o direito de virar mais duas. E assim sucessivamente até acabar de virar cartas com figuras iguais. Se as cartas tiverem duas figuras diferentes, essas cartas devem ser novamente viradas para baixo e o jogador seguinte prossegue o jogo.

O que não é permitido

Se um jogador ao virar a carta e não é igual e este lembrar onde está a carta com a mesma figura, não pode virar uma terceira carta. De qualquer forma, em caso de erro, passa a vez ao jogador seguinte.

Fim do jogo

O jogo acaba quando tiver sido virado o último par de cartas. Nesse ponto todos os jogadores devem empilhar os pares de cartas que ganharam, formando uma torre. Ganha o jogador que tiver conseguido juntar mais pares de cartas e que, portanto, tiver construído a torre mais alta. Se dois ou mais jogadores tiverem um número igual de cartas, joga-se então uma mão com apenas 9 pares de cartas para decidir o ganhador.



Alguns conselhos

Durante a primeira partida ou quando jogam crianças pequenas pode começar com um número de pares reduzido que pode ir aumentando nas partidas seguintes.

memory® é uma marca registrada da Ravensburger AG.

E

Para 2-8 jugadores a partir de 4 años.

memory®

– El clásico conocido en todo el mundo

Contenido

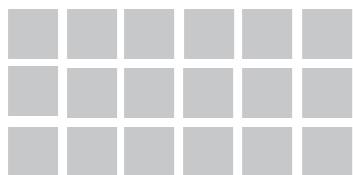
72 tarjetas (36 pares de tarjetas)

Objetivo del juego

Quien al final posea el mayor número de pares de tarjetas gana la partida.

Preparación

Una vez mezcladas, todas las tarjetas se colocarán sobre la mesa con el dibujo hacia abajo y en filas, formando un rectángulo.



Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven y a éste lo seguirán el resto de los jugadores en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea su turno, el jugador pondrá dos tarjetas boca arriba, de tal manera que los demás jugadores puedan verlas también. Si las tarjetas muestran imágenes idénticas, el jugador se las guardará e inmediatamente pondrá boca arriba otras dos tarjetas. El turno del jugador terminará cuando ponga boca arriba dos tarjetas con imágenes diferentes. Las tarjetas que tengan imágenes diferentes serán puestas

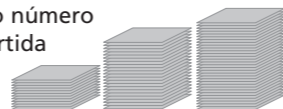
de nuevo boca abajo y se dará paso así al siguiente jugador.

Lo que no está permitido

Si un jugador se ha equivocado con la segunda tarjeta y se recuerda entonces del lugar correcto, no puede levantar una tercera tarjeta. Sea como sea, en caso de error, el turno pasa al siguiente jugador.

Fin del juego

El juego finaliza cuando se descubre la última pareja de tarjetas. Los jugadores apilan en una torre todas las parejas de tarjetas que han conseguido. Gana el jugador que tiene más parejas de tarjetas y, por lo tanto, la torre de tarjetas más alta. Si dos o más jugadores tuvieron el mismo número de tarjetas, se juega una partida con sólo 9 pares de tarjetas para decidir el vencedor.



Una sugerencia

Durante la primera partida o cuando jueguen niños pequeños puede comenzarse con un número de pares reducido que puede irse incrementando en las partidas siguientes.

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

I

Per 2-8 giocatori dai 4 anni in su.

memory®

– Il gioco amato in tutto il mondo

Contenuto

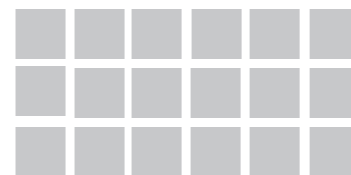
72 carte (36 coppie)

Scopo del gioco

Lo scopo di questo divertente gioco di memoria è di scoprire quante più coppie possibili fra le cartine che si trovano coperte sul tavolo. Vincerà la gara il concorrente che ne avrà trovate di più.

Preparativi

Tutte le cartine vengono messe sul tavolo, la parte illustrata all'ingiù, mischiate per bene e disposte in file abbastanza ordinate, badando che nessuna cartina si sovrapponga mai ad un'altra.



Come si gioca?

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno volta 2 cartine, mostrando a tutti le figure che vi compaiono. Se le due cartine mostrano la stessa figura, il giocatore le tratterrà per sé. Può continuare a voltare altre cartine finché non trova due cartine diverse. In tal caso il giocatore rimet-

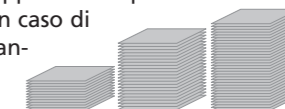
te le due cartine coperte nella loro posizione originale e cederà il turno al giocatore alla sua sinistra.

Cosa non si può fare?

Se un giocatore, voltando la sua seconda cartina, si ricordasse dove si trovava quella con l'immagine corrispondente, non potrà per nessun motivo andare a girarla; poiché così facendo ne scoprirebbe una terza.

Fine della partita

Il gioco termina allorché tutte le cartine saranno state scoperte. Ogni partecipante impila le sue cartine conquistate. Vince chi sarà stato capace di conquistare il maggior numero di coppie ed ha quindi formato la torre più alta. In caso di parità, i giocatori disputeranno uno spareggio con 9 coppie di cartine.



Qualche consiglio

Per rendere il gioco più adatto ai principianti o ai bambini piccoli, potete ridurre per le prime volte la quantità di coppie con cui giocare, per riportarle progressivamente al numero originario dopo aver fatto alcune partite.

memory® è un marchio registrato dalla Ravensburger AG.



For 2–8 players from 4 years of age.

memory[®]

– A worldwide classic

Contents

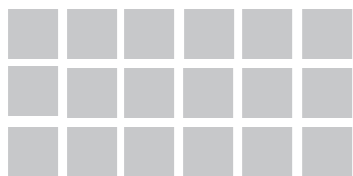
72 cards (36 pairs)

Object of the game

The object is to collect as many pairs as possible. The winner is the player with the most pairs at the end of the game.

Preparation

Place the cards picture-side down on the table, then shuffle them and arrange them in rows to make a rectangle.



Playing the game

The youngest player goes first, then continue playing the game in a clockwise direction. The player whose turn it is turns over two cards so everyone can see them. If the cards have the same two pictures, then the player keeps these two cards and turns over two new ones. This continues until the player turns over two cards that do not match. If the pictures on the cards do not match, they are turned face-down again. The next player continues with the game.

What is not allowed?

If a player turns over two cards which do not match, but knows where a third is which would give a pair, they may not turn this third card over on that turn. They have to wait until their next turn.

End of the game

The game is over when the last pair of cards has been turned over. Now the players stack all their cards in a tower. The winner is the player with the most pairs of cards and thus the highest tower. In the event of a draw, another round is played using 9 pairs of cards.



Suggestion

In the first game, or when younger children are playing, a reduced amount of cards can be used. The number of cards in play can be increased gradually



Voor 2–8 spelers vanaf 4 jaar.

memory[®]

– Het wereldberoemde spel dat nooit verveelt

Inhoud

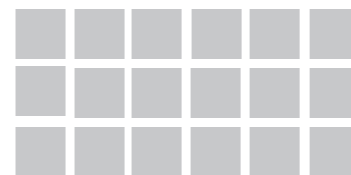
72 kaarten (36 paren)

Doel van het spel

Wie aan het eind van het spel de meeste kaartjes-paren heeft gevonden, is winnaar.

Vorbereiding

Alle kaarten worden met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd, geschud en in rijen in een rechthoek gelegd.



Spelverloop

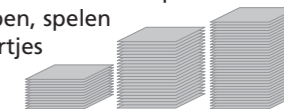
De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, draait twee kaarten om, zodanig dat iedereen ze kan zien. Zijn het twee dezelfde plaatjes, dan mag de speler de beide kaartjes pakken en meteen nog twee kaartjes omdraaien. Dat gaat net zo lang door, tot hij twee verschillende kaartjes omdraait. Staan er twee verschillende plaatjes op de kaartjes, dan worden deze kaartjes weer teruggedraaid. De speler die vervolgens aan de beurt is gaat verder.

Wat mag niet?

Wanneer een speler zich vergist en een verkeerd kaartje omdraait, mag hij niet snel een derde kaartje ook nog omdraaien. Na een vergissing is altijd de volgende speler aan de beurt, die hopelijk goed heeft opgelet.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen, het laatste paar is omgedraaid. Alle spelers stapelen hun kaartjes nu op elkaar. De speler die de meeste kaartjes en dus de hoogste stapel heeft, is de winnaar. Wanneer 2 of meer spelers evenveel kaartjes hebben, spelen ze met slechts 9 paren kaartjes een beslissingsronde.



Een tip

Als het spel wordt gespeeld door nog niet geroutinere spelers of met heel jonge kinderen, is het aan te raden met minder kaartjes-paren te beginnen en in volgende speelronden het aantal langzaam op te voeren.