

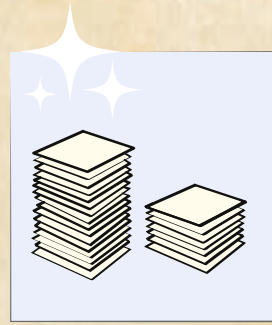
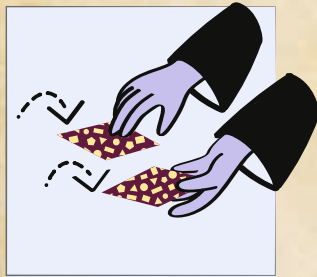
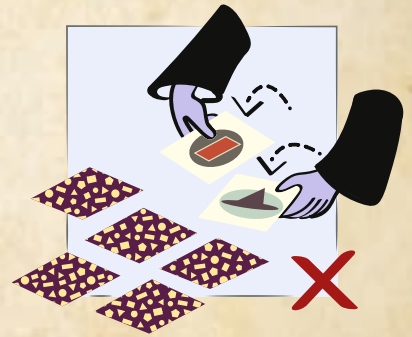
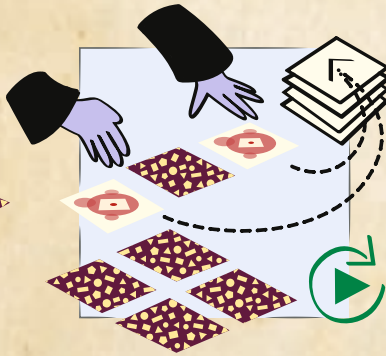
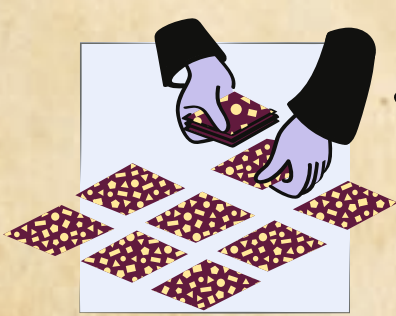


Harry Potter

memory[®]
COLLECTOR'S EDITION



Ravensburger



EN Welcome to the magical world of Harry Potter!
Embark on a journey through the magical world of Hogwarts with three different game variations. Play this memory® in its classic form during the day or find new illuminated pairs of cards in the dark. In the third game variation, look for pairs corresponding to your previously chosen house!

FR Bienvenue dans le monde magique de Harry Potter !
Trois variantes de jeu vous attendent au cours d'un incroyable voyage à Poudlard. Jouez au memory® dans sa forme classique le jour ou découvrez de toutes nouvelles paires de cartes qui s'illuminent dans l'obscurité. Dans la dernière variante, cherchez les paires correspondant à la maison que vous avez choisie en début de partie.

IT Benvenuti nel magico mondo di Harry Potter!
Lanciatevi in un viaggio nel magico mondo di Hogwarts con tre varianti di gioco diverse. Giocate questo memory® con le sue regole classiche durante il giorno o cercate nuove coppie luminose nel buio. Nella terza variante di gioco, cercate le coppie corrispondenti alla Casa che avete scelto!

PT Bem-vindo ao mundo mágico de Harry Potter!
Três variantes do jogo aguardam que embarques numa viagem através do mundo mágico de Hogwarts. Joga memory® na sua forma clássica, durante o dia, ou descobre os novos pares de cartas iluminadas, na obscuridade. Na terceira variante do jogo, procura os pares correspondentes à casa a que pertences.

DE Willkommen in der zauberhaften Welt von Harry Potter!
Gleich drei Spielvarianten laden zu einer Reise durch die magische Welt von Hogwarts ein. Spielt dieses memory® klassisch im Hellen oder findet im Dunkeln ganz neue, leuchtende Kartenpaare. In der dritten Spielform werden nur Paare gesucht, die zu einem vorher ausgesuchten Haus gehören.

NL Welkom in de magische wereld van Harry Potter!
Drie spelvarianten nodigen uit voor een reis door de magische wereld van Zweinstein. Speel deze memory® in de klassieke vorm bij daglicht of zoek in het donker naar hele nieuwe, lichtgevende kaartenparen. In de derde spelvorm worden alleen paren gezocht, die bij een van tevoren geselecteerde afdeling horen.

ES ¡Bienvenidos al mágico mundo de Harry Potter!
Tres variantes de juego os invitan a embarcaros en un viaje a través del mágico mundo de Hogwarts. Jugad al memory® en su forma clásica durante el día o buscad las parejas de cartas nuevas que se iluminan en la oscuridad. En la tercera variante de juego, tenéis que buscar las parejas que corresponden a la casa que previamente habéis escogido.



memory® – for 2 – 6 players from 6 years
World-famous classic

The object is to find the most pairs of cards with the same image. First, place the cards face down, shuffle them and arrange in rows. The youngest Muggle begins. On your turn, flip over any two cards so that they are clearly visible to everyone playing. If the cards match, collect them and place them in front of you. Keep playing until you turn over two cards that do not match. Turn those cards face down again. Now it's the next player's turn. The game ends as soon as the last pair of cards has been revealed. The player who collects the most pairs wins.

Search in the dark

Set up the game as in the classic version, then turn out the lights! The game plays the same, but this time you are looking for previously hidden spells and Patronuses that will become visible in the dark. The race against time begins as the luminescence of the cards gets weaker. Who can find the most pairs? The game ends as soon as the last pair has been revealed or the cards stop glowing.

Cooperative play: Find as many pairs as possible together before the magic disappears.

Search for houses

Be the first to find all pairs of cards that belong to your house. Set up the game as in the classic version. Before you start, each player chooses one of the four houses: Hufflepuff, Ravenclaw, Gryffindor or Slytherin. You can tell which cards belong to the respective houses by the colored crests in the corners. Example: Harry is only looking for matching cards from the house Gryffindor, which has the red crest in one corner. The game ends as soon as a player has found all six pairs of cards of their house.



memory® für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren*
Der weltbekannte Klassiker

Ziel des Spiels ist es, die meisten bildgleichen Kartenpaare zu finden. Vor Spielbeginn verdeckt ihr die Karten, mischt sie gut durch und legt sie dann als Rechteck aus. Spielt im Uhrzeigersinn, der jüngste Muggel beginnt. Bist du am Zug, deckst du zwei beliebige Karten gut sichtbar auf. Zeigen die Karten gleiche Bilder, darfst du sie vor dir ablegen. Du bist so lange am Zug, bis du zwei Karten aufdeckst, die nicht zueinander passen. Lege sie verdeckt zurück. Der nächste Spieler ist am Zug. Das Spiel endet, sobald das letzte Kartenpaar gefunden wurde.

Die Suche im Dunkeln

Spielziel, Vorbereitung und Ablauf entsprechen dem Grundspiel, nur werden jetzt ganz neue Kartenpaare gesucht. Denn sobald der Raum abgedunkelt ist, fangen die Karten zu leuchten an und bisher verborgene Zaubersprüche und Patronus-Gestalten werden sichtbar. Der Wettlauf gegen die Zeit beginnt, denn die Leuchtkraft der Karten schwindet. Wer sichert sich die meisten Kartenpaare? Das Spiel endet, sobald das letzte Paar aufgedeckt wurde oder die Karten aufhören, zu leuchten. Kooperatives Spiel: Sucht gemeinsam möglichst viele Paare, bevor die Magie erlischt.

Die Suche nach Häusern

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Kartenpaare zu finden, die zu einem Haus gehören. Spielvorbereitung- und ablauf entsprechen dem Grundspiel, jedoch legt sich jeder Spieler vor Spielbeginn auf eines der vier Häuser fest: Hufflepuff, Ravenclaw, Gryffindor oder Slytherin. Welche Kärtchen zu den jeweiligen Häusern gehören, erkennt ihr an den farbigen Markierungen in den Ecken. Beispiel: Harry sucht nur Paare aus dem Haus Gryffindor mit den roten Markierungen in den Ecken. Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 6 Kartenpaare seines Hauses gefunden hat.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



memory® – de 2 à 6 joueurs dès 6 ans*

Le classique mondialement connu

Le but du jeu est de trouver le plus grand nombre de paires de cartes identiques. Avant de commencer, mélangez toutes les cartes face cachée et étalez-les sur la table. Le plus jeune Moldu commence puis jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, retournez deux cartes pour qu'elles soient visibles de tous. Si celles-ci sont identiques, placez la paire devant vous et rejouez. Dès que vous retournez 2 cartes différentes, remettez-les face cachée dans leur position initiale. Puis c'est au joueur suivant. Le jeu se termine dès que la dernière paire de cartes a été révélée.

La recherche dans le noir

Le but du jeu, la mise en place et les tours de jeu se passent comme le jeu classique, mais vous devez maintenant chercher des paires de toutes nouvelles cartes. Dès que la pièce est plongée dans le noir, les cartes s'illuminent pour révéler des sorts et des Patronus. Une course contre la montre s'engage alors que les cartes sont de moins en moins lumineuses. Qui obtiendra le plus de paires ? La partie prend fin dès que la dernière paire de cartes a été révélée ou lorsque les cartes ne brillent plus.

Version coopérative : retrouvez ensemble le plus de paires de cartes avant que les cartes ne brillent plus.

La recherche de maison

Soyez le premier joueur à trouver toutes les paires de cartes appartenant à votre maison. Le but du jeu, la mise en place et les tours de jeu se passent comme le jeu classique, mais chaque joueur cherche les cartes d'une maison choisie en début de partie : Poufsouffle, Serdaigne, Gryffondor ou Serpentard. Chaque carte appartient à une maison, selon les écussons de couleur dans les coins. Exemple : Harry recherche uniquement les paires de cartes appartenant à la maison Gryffondor, de couleur rouge dans les coins. La partie prend fin dès qu'un joueur a trouvé les 6 paires de cartes de sa maison.

*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



memory[®] - voor 2 – 6 spelers* vanaf 6 jaar
De wereldberoemde klassieker

Doel van het spel is, de meeste kaartenparen met dezelfde afbeelding te vinden. Voordat het spel begint draaien jullie de kaarten om, hussel ze goed en leg ze dan in een rechthoek neer. Speel met de klok mee; de jongste Dreuzel mag beginnen. Als je aan de beurt bent, dan draai je twee kaarten om, op zo'n manier dat ze goed te zien zijn. Hebben de kaarten dezelfde afbeelding, dan mag je ze voor je neerleggen. Je bent net zo lang aan de beurt, tot je twee kaarten omdraait die niet dezelfde afbeelding hebben. Leg ze weer omgekeerd terug. De volgende speler is aan de beurt. Het spel is afgelopen, zodra het laatste kaartenpaar is gevonden.

De zoektocht in het donker

Doel van het spel, voorbereiding en afloop zijn hetzelfde als het basisspel, maar er worden nu hele nieuwe kaartenparen gezocht. Want zodra de ruimte waarin je speelt verduisterd is, lichten de kaarten op en tot nu toe verborgen toverspreuken en Patronussen worden zichtbaar. De race tegen de klok begint, als de lichtsterkte van de kaarten afneemt. Wie heeft de meeste kaartenparen? Het spel eindigt, zodra het laatste paar is omgedraaid of als de kaarten niet meer oplichten.

Coöperatief spel: zoek samen zo veel mogelijk paren, voordat de magie verdwijnt.

De zoektocht naar afdelingen

Doel van het spel is, als eerste alle kaartenparen te vinden die bij jouw gekozen afdeling horen.

Spelvoorbereiding en -verloop komen overeen met het basisspel, maar iedere speler verbindt zich voordat het spel begint aan één van de vier afdelingen van Zweinstein: Huffelpuf, Ravenklauw, Griffioendor of Zwadderich. Je kunt zien welke kaartjes bij de respectievelijke afdelingen horen aan de gekleurde afdelingswapens in de hoeken. Voorbeeld: Harry zoekt alleen naar paren van de afdeling Griffioendor – met de rode afdelingswapens in de hoeken. Het spel eindigt, zodra een speler alle 6 paren van zijn afdeling heeft gevonden.

*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.



memory®

*per 2 – 6 giocatori dai 6 anni in su
Il classico famoso in tutto il mondo*

Lo scopo è trovare il maggior numero di coppie di carte con la stessa immagine. Prima di iniziare il gioco, le carte vanno messe a faccia in giù, mescolate e disposte a formare una griglia. Inizia il Babbano più giovane. Dopo di lui si continua in senso orario. Se è il vostro turno, girate due carte qualsiasi in modo che siano ben visibili a tutti i giocatori. Se le carte mostrano la stessa immagine, raccoglietele e mettetele di fronte a voi. Continuate così finché non girate due carte che non corrispondono. Girate di nuovo le carte a faccia in giù e rimettetetele al loro posto. Ora è il turno del giocatore successivo. Il gioco termina non appena viene scoperta l'ultima coppia di carte.

La ricerca al buio

Il gioco, la preparazione e l'obiettivo corrispondono a quelli del gioco classico, solo che ora dovrete spegnere le luci! Non appena la stanza verrà oscurata, le carte inizieranno a illuminarsi e nuovi incantesimi e Patroni precedentemente nascosti diventeranno visibili. Inizia quindi una corsa contro il tempo, mentre la luminescenza delle carte man mano si affievolisce. Chi si assicurerà il maggior numero di coppie di carte? Il gioco termina non appena l'ultima coppia viene rivelata o le carte smettono di brillare.

Gioco cooperativo: Trovate insieme il maggior numero di coppie possibili prima che la magia scompaia.

La ricerca delle Case

Trova per primo tutte le coppie di carte che appartengono alla tua Casa. Il gioco, la preparazione e l'obiettivo corrispondono al gioco base, ma ogni giocatore si impegna a scegliere una delle quattro Case prima dell'inizio della partita: Tassorosso, Corvonero, Grifondoro o Serpeverde. Le carte appartenenti alle rispettive Case si riconoscono dagli stemmi colorati agli angoli. Esempio: Harry cerca solo carte corrispondenti alla Casa Grifondoro, che ha lo stemma rosso in un angolo. Il gioco termina non appena un giocatore ha trovato tutte e 6 le coppie di carte della propria Casa.

*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.



memory®

Para 2 – 6 jugadores a partir de 6 años
El clásico mundialmente conocido

El objetivo es encontrar el mayor número de parejas de cartas que tengan la misma imagen. Antes de empezar la partida, colocad las cartas bocabajo, mezcladlas y disponedlas formando un rectángulo. El *muggle* más joven comienza la partida y después se sigue jugando por turnos en sentido horario. En tu turno, destapa dos cartas cualesquiera de forma que queden a la vista de todos los jugadores. Si las cartas tienen la misma imagen, cógelas y déjalas delante de ti. Sigue jugando así hasta que destapes dos cartas que no coincidan. Vuelve a dejarlas bocabajo. Ahora le toca al turno al siguiente jugador. La partida termina en cuanto la última pareja de cartas haya sido revelada.

La búsqueda continúa en la oscuridad

El desarrollo, la preparación y el objetivo del juego son los mismos que en el modo clásico, solo que ahora tendréis que buscar parejas de cartas totalmente nuevas. En cuanto hayáis oscurecido la habitación, las cartas empezarán a brillar y serán visibles los hechizos y los *patronus*. La carrera contra el tiempo empieza, ya que el brillo de las cartas se va debilitando. ¿Quién conseguirá más parejas de cartas? La partida termina en cuanto hayáis destapado la última pareja o las cartas dejen de brillar.

Juego cooperativo: Encontrad tantas parejas como podáis juntos antes de que la magia se desvanezca.

La búsqueda de casas

Sé el primero en encontrar todas las parejas de cartas que pertenecen a tu casa. El desarrollo, la preparación y el objetivo del juego son los mismos que en el juego base, pero cada jugador se compromete con una de las cuatro casas antes de empezar la partida: Hufflepuff, Ravenclaw, Gryffindor o Slytherin. Podéis saber qué cartas pertenecen a cada casa por las marcas de colores que tienen en las esquinas. Ejemplo: Harry solo busca parejas de cartas de la casa Gryffindor, que tienen unas marcas de color rojo en las esquinas. La partida termina en cuanto un jugador haya encontrado las 6 parejas de cartas de su casa.

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.



memory® – para 2 a 6 jogadores *,
a partir dos 6 anos

O clássico mundialmente famoso

O objetivo é encontrar o maior número de pares de cartas com a mesma imagem. Antes de iniciar a partida, coloca as cartas com a face para baixo, embaralha-as e dispõe-as num retângulo. Começa o Muggle mais jovem, e o jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio. No teu turno, vira quaisquer duas cartas, de forma a que fiquem visíveis para todos os jogadores. Se as cartas têm a mesma imagem, pega nelas e coloca-as à tua frente.

Continua a jogar até virares duas cartas que não formem um par. Volta de novo estas cartas com a face para baixo. Agora é a vez do jogador seguinte. A partida termina assim que o último par de cartas for revelado.

A busca continua no escuro

O objetivo, preparação e modo de jogar são idênticos aos do jogo clássico. Mas agora estarás à procura de pares de cartas completamente novos. Assim que a sala ficar na escuridão, as cartas começam a iluminar-se, tornando visíveis feitiços e patronus anteriormente escondidos. Começa então uma corrida contra o tempo, à medida que o brilho das cartas se extingue. Quem conseguirá mais pares de cartas? A partida termina assim que o último par de cartas for revelado, ou quando as cartas deixarem de brilhar.

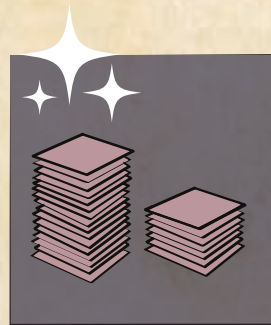
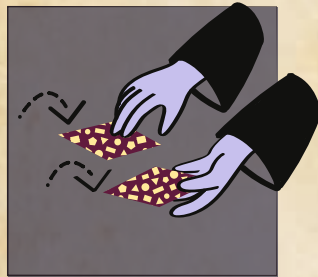
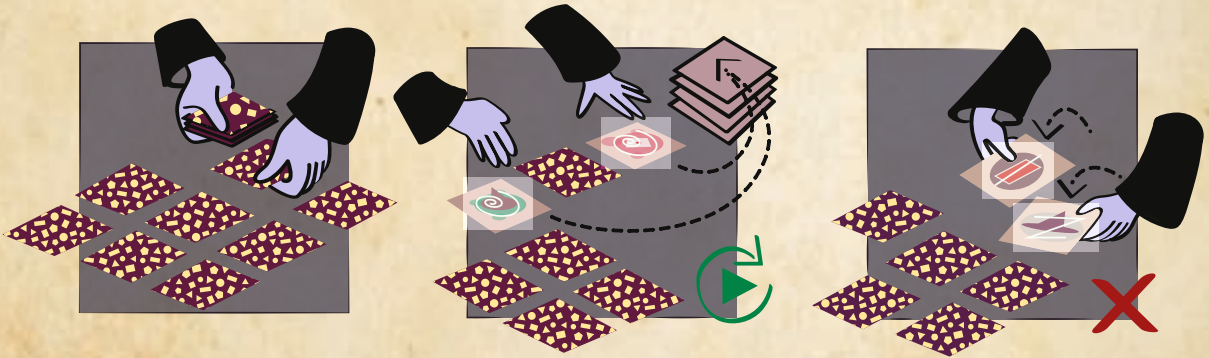
Jogo cooperativo: Encontrem o maior número possível de pares de cartas, em conjunto, antes que a magia se desvaneça.

Em busca das casas

Sê o primeiro a encontrar todos os pares de cartas da casa a que pertences. O objetivo, preparação e modo de jogar são idênticos aos do jogo clássico. Mas agora, antes do início da partida, cada jogador escolhe uma das quatro casas: Hufflepuff, Ravenclaw, Gryffindor ou Slytherin. Podes identificar as cartas de cada casa pelos brasões coloridos nos seus cantos. Exemplo: Henrique procura apenas os pares de cartas da casa Gryffindor – as que possuem um brasão vermelho no canto. A partida termina assim que um jogador encontrar os 6 pares de cartas da sua casa.

* A variante linguística do genérico masculino destina-se exclusivamente a melhorar a leitura e, de qualquer forma, entende-se neutra do ponto de vista do género.





FR

NOTICE



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ

ASSOCIATION



OU

MAGASIN



OU

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© 2023

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s23)

Art Direction & Design: Julia Simon, Bianca Lea Kischbaum

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger North America Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB

ravensburger.com

