

The important thing is that no card touches another.

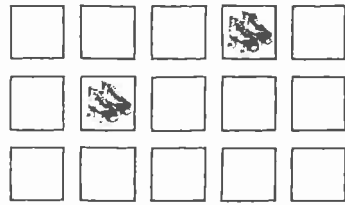


Who begins? It could be the youngest, the smallest, the oldest... you decide.

Play moves in a clockwise direction.

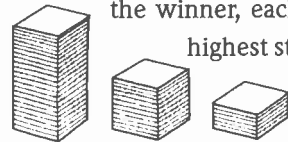
How is Memory® played? On their turn players turn over, one after the other, **two** cards.

If the pictures on the cards are identical, the player gets to keep the pair and may turn over **two other** cards. This is continued until a player turns over two cards **which do not make a pair**. These two cards are turned over once again, face down, and the player's turn is over. Cards turned over should be left lying long enough for everyone to see the picture before they are turned face down again. The position of the cards should not be changed.



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 ends when the last pair has been collected. To find the winner, each player builds a stack with their cards. The player with the highest stack wins.



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 number of cards can be used. The number of cards in play can be increased gradually.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Memory® is a registered trade mark of Otto Maier Verlag Ravensburg AG in the following countries: Federal Republic of Germany, France, The Netherlands, Belgium and Luxemburg, Finland, Sweden, Norway, Denmark, Greece, U.S.S.R., Egypt, Italy, Yugoslavia, Liechtenstein, Austria, Portugal including all overseas territories, Rumania, Switzerland, Spain, Korea, Czechoslovakia, Hungary, Vietnam.

Otto Maier Verlag Ravensburg



258196

original memory®

Ravensburger Spiele® 01 035 6

Packungsdesign: Agentur Serviceplan/Ravensburger

Inhalt: 104 Karten (52 Bildpaare)

Spielanleitung

Für 2 – 10 Spieler ab 6 Jahren.



memory® – der weltbekannte Klassiker unter den Spielen, ist eine spannende Suche nach Bildpaaren.

Bei Memory® ist Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Ideal als Familienspiel, bei dem die Kleinen die besten Chancen haben, gegen die Großen zu gewinnen.

Sämtliche Bilder dieses Spieles stammen aus Veröffentlichungen des Otto Maier Verlages Ravensburg.

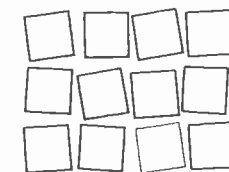
Die Weltrechte aller Memory®-Spiele liegen beim Otto Maier Verlag Ravensburg.

Spielregel

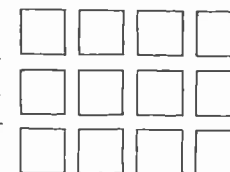
Spielziel: Wer am Schluß die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

Wie geht es los? Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt.

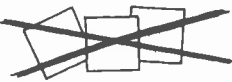
Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen...



...oder sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet.



Die Spielrunde entscheidet, welche Variante gespielt werden soll.

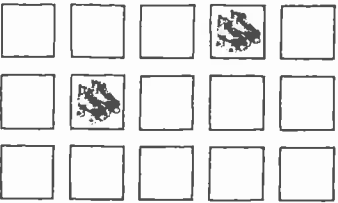


Wichtig ist, daß die Karten nicht übereinander liegen.

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.

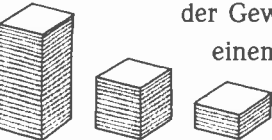
Wie wird Memory® gespielt? Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken.

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 Tip zum Schluß: Beim ersten Spiel oder wenn kleinere Kinder mit-spielen, kann mit weniger Bildpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Memory® ist in folgenden Ländern für den Otto Maier Verlag Ravensburg AG geschützt: Bundesrepublik Deutschland, Frankreich, Beneluxländer, Finnland, Schweden, Norwegen, Dänemark, Griechenland, UdSSR, Ägypten, Italien, Jugoslawien, Liechtenstein, Österreich, Portugal, einschließlich der überseeischen Besitzungen, Rumänien, Schweiz, Spanien, Korea, Tschechoslowakei, Ungarn, Vietnam.

original memory®

Jeu Ravensburger® N° 01 035 6

Packaging: Agence Serviceplan / Ravensburger
Contenu: 104 cartes (52 paires)
règle du jeu
Pour 2 à 10 joueurs à partir de 6 ans.



memory® – un classique mondial du jeu

La recherche passionnante des paires d'images identiques requiert concentration et mémoire.

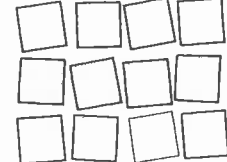
Original Memory® est un moyen idéal pour passer un agréable moment en famille ou entre amis, où les plus jeunes réservent bien des surprises à leurs aînés.

Plusieurs images sont tirées des Éditions de livres et de jeux Ravensburger. Les droits d'auteur du jeu de Memory® sont déposés.

Règle du jeu

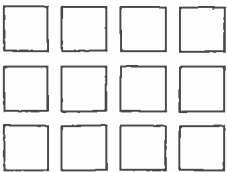
But du jeu: Celui qui possède, à la fin du jeu, le plus grand nombre de paires d'images, a gagné la partie.

Avant de commencer : On pose toutes les cartes sur la table, image cachée, et on les mélange soigneusement. Ensuite, on peut:



– soit laisser les
cartes telles
qu'elles se trouvent,

– soit former un carré
ou un rectangle.
Ce sont les joueurs
qui décident.



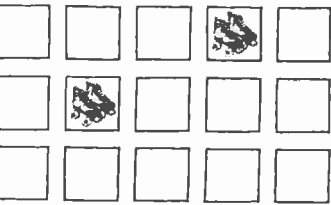
Le plus important, c'est que les cartes ne soient pas superposées les unes sur les autres.



Qui commence ? Ce peut être le ou la plus jeune. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

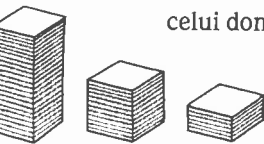
Comment jouer au Memory®? Le joueur dont c'est le tour, retourne toujours deux cartes l'une après l'autre.

Si les images sont identiques, le joueur prend ces deux cartes et retourne à nouveau deux cartes. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. Ces deux cartes sont alors remises à l'envers et restent à leur place. C'est au tour du joueur suivant. Afin que chacun puisse bien se rappeler le motif et la place des cartes, celles-ci doivent rester visibles un instant avant d'être remises à l'envers, à la même place naturellement.



Ce qui n'est pas permis : Si un joueur s'est trompé en retournant la deuxième 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 du jeu : Le jeu est terminé lorsque la dernière paire d'images a été retournée. On détermine alors le gagnant. Pour cela, chacun forme une pile avec ses cartes :



celui dont la pile est la plus haute, a gagné.

Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartes, ils jouent une nouvelle fois, avec neuf paires de cartes seulement, afin de se départager.

Un dernier conseil: Si on joue pour la première fois ou si les joueurs sont très jeunes, on peut commencer avec un nombre réduit de cartes, et augmenter au fur et à mesure des parties.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Memory® est une marque protégée par les éditions Otto Maier Verlag Ravensburg AG dans les pays suivants : Allemagne, Autriche, Benelux, Corée, Danemark, Egypte, Liechtenstein, Norvège, Portugal, y compris les territoires d'outre-mer, Roumanie, Suède, Suisse, Tchécoslovaquie, Vietnam.

original memory®

Gioco Ravensburger® n° 01 035 6

Design: Agenzia Serviceplan / Ravensburger
Contenuto: 104 cartine illustrate (52 coppie)
1 regolamento di gioco
per 2-10 partecipanti, dai 6 anni in su.



memory® – Il gioco amato in tutto il mondo dai piccoli e dai grandi!

Ci vogliono buone doti di concentrazione e di memoria per riuscire a trovare tante diverse coppie di cartine.

L'originale meccanismo di gioco del Memory®, offre veramente ai bambini maggiori possibilità di vittoria rispetto agli adulti.

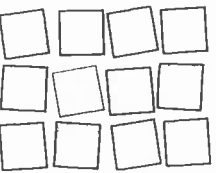
Le illustrazioni contenute in questo gioco, provengono dagli archivi storici della casa editrice Otto Maier di Ravensburg.

Tutti i giochi Memory® sono di esclusiva proprietà della Otto Maier Verlag di Ravensburg, la quale ne detiene tutti i diritti internazionali.

Regolamento di gioco

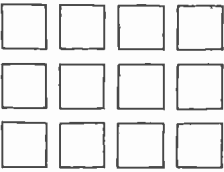
Scopo del gioco: Lo scopo di questo divertente gioco di memoria è di scoprire quante più coppie possibili fra le cartine che si trovano coperte sul tavolo. Vincerà la gara il concorrente che ne avrà trovate di più.

Preparazione del gioco: Tutte le cartine devono essere messe al centro del tavolo, con la parte illustrata rivolta all'ingiù; quindi bisogna mischiarle



per bene e disporle al centro del tavolo in maniera casuale...

...oppure ordinata, ad esempio in 7 file di 10, badando in entrambi i casi che nessuna cartina si sovrapponga ad un'altra.



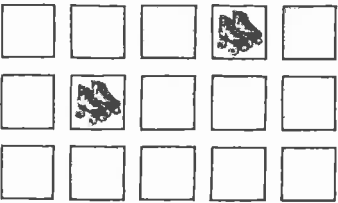
Il retro delle cartine, uguale per tutte, dovrà rimanere ben visibile per tutta la durata della partita.



Chi incomincia? I turni di gioco procedono in senso orario ad iniziare dal concorrente più giovane (o più anziano, o più simpatico, ecc.).

Come si gioca a Memory®: Il concorrente di turno volta due cartine qualsiasi, una dopo l'altra, mostrando a tutti le figure che vi compaiono.

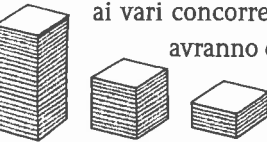
Generalmente, durante le prime fasi del gioco appariranno sempre delle figure diverse; in tal caso, dopo una breve pausa per dare modo a tutti di osservare bene le immagini, il giocatore rimetterà le due cartine coperte nella loro posizione originaria e cederà il turno al compagno seduto alla sua sinistra.



Verrà quindi il momento in cui un giocatore, scoprendo la PRIMA CARTINA, troverà un'immagine già apparsa in precedenza. Cercherà allora di localizzare la cartina analoga e, se vi sarà riuscito, dopo aver mostrato la coppia agli altri giocatori, tratterrà le due cartine per sé.

Cosa non si può fare? Se un giocatore, voltando la sua SECONDA CARTINA, si ricordasse dove si trovava quella con l'immagine corrispondente, NON POTRA' 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 assegnate ai vari concorrenti. Essi dovranno impilarle di fronte a loro man mano che le avranno conquistate.



Colui che presenterà la pila più alta, ovvero sarà stato capace di conquistare il maggior numero di coppie, verrà proclamato vincitore. In caso di parità, i giocatori potranno disputare uno spareggio con 7 coppie di cartine.

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

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Memory® è un marchio depositato, registrato dalla Otto Maier Verlag Ravensburg AG nei seguenti Paesi: Italia, Svizzera, Germania, Belgio, Paesi Bassi, Lussemburgo, Francia, Spagna, Portogallo e possedimenti d'oltremare, Svezia, Norvegia, Finlandia, Danimarca, Polonia, Cecoslovacchia, Ungheria, Austria, Liechtenstein, Jugoslavia, Grecia, Romania, Unione Sovietica, Egitto, Vietnam, Corea del Sud.

original memory®

Ravensburger® spel nr. 01 035 6

Ontwerp: Serviceplan / Ravensburger
Inhoud: 104 kaartjes (52 paar)
spelregels
Voor 2-10 spelers vanaf 6 jaar



memory® – het wereldberoemde spel dat nooit verveelt, is een spannende speurtocht naar bij elkaar horende kaartjes.

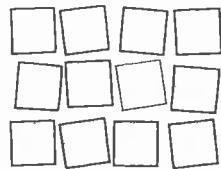
Bij Memory® komt het aan op concentratie en een goed geheugen. Het familiespel bij uitstek, waarbij de jongsten het gemakkelijk kunnen opnemen tegen ouderen.

De afbeeldingen in dit spel zijn afkomstig uit uitgaven van Otto Maier Verlag, Ravensburg. De wereldrechten van alle Memory®-spellen liggen bij Otto Maier Verlag Ravensburg.

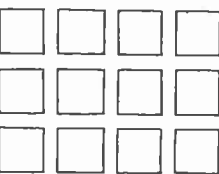
Spelregels

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

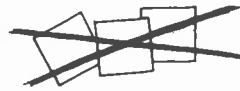
Hoe gaat dat in z'n werk? Alle kaartjes worden met de beeldzijde naar beneden



op de tafel gelegd en goed door elkaar gehusseld.
Naar keuze kunnen ...of ze worden in
ze zo blijven rechte rijen tot een
liggen... vierkant of een recht-
hoek gelegd...



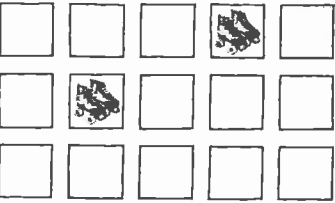
De spelers kunnen zelf bepalen welke variant hen het beste bevalt.



Belangrijk is dat de kaartjes elkaar niet raken.

Wie begint? Bijvoorbeeld de jongste, de kleinste, of de oudste... het doet er niet toe. Er wordt volgens de wijzers van de klok gespeeld.

Hoe wordt memory® gespeeld? Wie aan de beurt is moet 2 kaartjes omdraaien. Als dat 2 verschillende plaatjes blijken te zijn, moet de speler ze weer terugdraaien en is de volgende speler aan de beurt. Als het 2 dezelfde plaatjes zijn,



mag de speler de kaartjes houden en **nogmaals** 2 kaartjes omdraaien. Dat gaat net zo lang door tot hij 2 verschillende kaartjes omdraait.

Opdat iedereen de plaatjes en de plek waar de kaartjes liggen goed kan onthouden, moeten ze altijd **korte tijd omgedraaid** blijven liggen en dan natuurlijk op dezelfde plek weer worden omgedraaid.

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: Als het laatste paar kaartjes is omgedraaid is het spel afgelopen.



Nu kan worden vastgesteld wie winnaar is. Daartoe stapelt iedereen z'n kaartjes op elkaar. Wie de hoogste stapel heeft, is 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 geroutineerde 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.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Memory® is in de volgende landen beschermd voor Otto Maier Verlag Ravensburg AG: Bondsrepubliek Duitsland, Frankrijk, Benelux, Finland, Zweden, Noorwegen, Denemarken, Griekenland, USSR, Egypte, Italië, Joegoslavië, Liechtenstein, Oostenrijk, Portugal, inclusief de overzeese gebieden, Roemenië, Zwitserland, Spanje, Korea, Tsjecho-Slowakije, Hongarije, Vietnam.

original memory®

Juego Ravensburger® N° 01 035 6

Realización de la caja: Agencia Serviceplan / Ravensburger
Contiene: 104 tarjetas (52 parejas de imágenes)
Reglas del juego

Para 2 a 10 jugadores a partir de 6 años



memory® – un juego clásico en todo el mundo, es una emocionante búsqueda de parejas de imágenes.

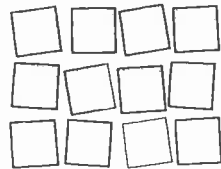
Jugar al Memory® requiere concentración y una buena memoria. Es el juego ideal para toda la familia, en el que es probable que los pequeños ganen a los mayores.

Todas las imágenes de este juego son de publicaciones de Otto Maier Verlag Ravensburg.
Los derechos mundiales de todos los juegos Memory® son propiedad de Otto Maier Verlag Ravensburg.

Reglas del juego “Memory®”

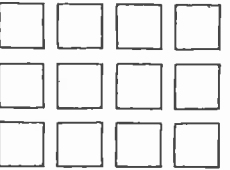
Meta del juego: Quien al final posea la mayoría de pares de cartas es el ganador de la mano.

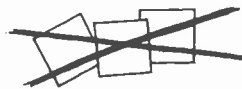
¿Cómo se inicia? Todas las cartas se colocan sobre la mesa con la imagen hacia abajo y se mezclan bien. A continuación,



las cartas se dejan sobre la mesa al azar ...

...o se ordenan de forma que constituyan un cuadrilátero o rectángulo.





Importante es que las cartas no queden sobrepuestas.

¿Quién comienza? Por ejemplo el/la más joven, pequeño/a, mayor, ... como los jugadores decidan. Después se continúa en sentido del reloj.

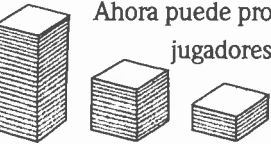
¿Cómo se juega “Memory®”? Quien lleve la mano puede levantar consecutivamente **siempre dos** cartas.

Si llevan la misma figura, el jugador puede conservarlas y levantar **otra vez dos** cartas. Sigue así hasta que levante **dos cartas diferentes**. Estas dos cartas se vuelven a cubrir y pasa la mano al jugador siguiente.

Para que cada jugador memorice bien la posición de las cartas, deben permanecer **levantadas** durante un **breve período de tiempo** y después, naturalmente, volverlas a la misma posición.

Lo que no está permitido: Si un jugador se ha equivocado con la segunda carta y se recuerda entonces del lugar correcto, **no** puede levantar una **3ª carta**. De todas formas, caso de error, el jugador siguiente toma la mano.

Fin del juego: Al levantarse el último par de cartas queda la partida finalizada. Ahora puede procederse a determinar quien ha ganado. Para ello, cada uno de los jugadores amontona sus cartas.



Ha ganado quien tenga la torre más alta. Si dos o más jugadores tuvieran un número de cartas igual, se juega una mano con sólo 9 pares de cartas para decidir el vencedor.

Una sugerencia para finalizar: 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.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

La propiedad intelectual sobre Memory® está protegida en favor de Otto Maier Verlag Ravensburg AG en los países siguientes:
República Federal de Alemania, Francia, Países del Benelux, Finlandia, Suecia, Noruega, Dinamarca, Grecia, URSS, Egipto, Italia, Yugoslavia, Liechtenstein, Austria, Portugal inclusive posesiones de ultramar, Rumania, Suiza, España, Corea, Checoslovaquia, Hungría, Vietnam.

original memory®

Ravensburger® games no. 01 035 6



Package design: Agency Serviceplan / Ravensburger
Contents: 104 cards (52 picture pairs)
Playing instructions

For 2 – 10 players from 6 years of age



memory® – the world famous classic is an exciting search for picture pairs.

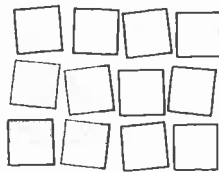
It's ideal as a family game in which children have the best chance of beating the grown ups.

All the pictures in this game originate from publications by Otto Maier Verlag Ravensburg. The worldwide rights of all MEMORY® games are held by Otto Maier Verlag Ravensburg.

Rules

What is the object of the game? The object is to collect as many pairs as possible. Winner is the player with the highest number.

How do we start? The cards are placed face down on the table and shuffled. Players decide whether



the cards are to be left as they are after shuffling,

or are arranged in rows to form a square or rectangle as shown.

