

Jonge dieren
Bébés animaux

memory[®]

Ravensburger® spel nr. 00 461 4

Dierenfoto's: Bildarchief Angermayer

Inhoud: 48 kaartjes (24 paren)
spelregels

Voor 2-8 spelers van 4-99 jaar.



Speel mee!

24 schattige jonge dieren.

Wie bij zo'n lief klein dier het passende tweede kaartje omdraait, mag beide kaartjes houden. Concentratie en geheugen worden op de proef gesteld. Het spannende zoeken naar bij elkaar passende kaartjes begint.

Doel van het spel

Wie aan het eind van het spel de meeste kaartjesparen 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 ze zo blijven liggen...of ze worden in rechte rijen tot een vierkant of een rechthoek 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.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

Memory® is een voor Ravensburger AG nationaal en internationaal beschermde merknaam.