



# memory<sup>®</sup>

D A S B R E T T S P I E L

Für 2 – 4 Spieler ab 7 Jahren

Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Illustration: Anne Wertheim, Andreas Adamek · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Annette Ulmer

Ein heftiger Sturm ist über das sagenhafte Land Merkuria gefegt und hat alles durcheinandergewirbelt: Der Fisch ist im Gebirge, der Steinbock findet sich im Acker wieder ... Nun ist es an euch, die verschwundenen Paare zu entdecken und zu den passenden Landschaftsfeldern zurückzubringen. Je besser ihr das macht, desto prächtiger und größer werden eure Bäume wachsen. Wer gewinnt, darf sich am Ende „Entdecker von Merkuria“ nennen.

## Inhalt

- 1 Spielplan
- 60 Bildkarten (30 Paare)
- 4 Bäume (jeweils Krone und Wurzel)
- 35 Baumstämme in 4 Größen  
(5x4er, 7x3er, 10x2er, 13x1er)



## Spielziel

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Kartenpaare zu finden und diese Karten auf passende Felder zurückzulegen. Für zurückgelegte Karten gibt es Baumstammteile als Belohnung. Wer am Spielende den größten Baum vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.





## Vorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Spielmaterialien aus den Stanztafeln.

Legt den Spielplan in die Tischmitte und mischt die 60 Bildkarten.



Legt auf jedes quadratische Feld des Spielplans zufällig **eine verdeckte Karte**.

Jeder nimmt sich einen Baum (bestehend aus Baumkrone und -wurzel) und legt ihn vor sich ab.

Sortiert die Baumstämme der Größe nach und legt sie neben dem Spielplan bereit.



## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wenn du an der Reihe bist, kannst du aus einer von zwei Aktionen wählen:

### Entweder:

Du deckst zwei Karten auf, um ein Paar zu finden (A).

### Oder:

Du legst bis zu vier deiner bereits gesammelten Karten offen zurück auf den Spielplan und bekommst dafür Baumstämme (B).

***Hinweis:** Am Anfang des Spiels muss man zunächst Kartenpaare sammeln. Sobald sich dann die Gelegenheit bietet, kann man Karten wieder zurücklegen.*

### A • Karten aufdecken

Decke nacheinander zwei verdeckte Karten auf, um ein Paar zu finden.

- Zeigen beide Karten **das gleiche Bild**, darfst du sie zu dir nehmen. Leg die Karten verdeckt vor dir ab. **Danach bist du nochmal an der Reihe.** Jetzt entscheidest du dich erneut: Decke ich Karten auf oder lege ich Karten zurück?
- Sind die beiden Karten **nicht gleich**, werden sie wieder umgedreht. Dein Zug endet damit und der nächste Spieler ist an der Reihe.

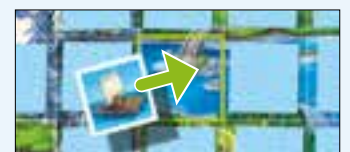
**Beispiel:** Anna deckt zwei Bildkarten auf und findet ein Paar. Sie nimmt die beiden Karten vom Spielplan und legt sie vor sich ab. Sie ist nun erneut an der Reihe. Sie entscheidet sich dafür, wieder zwei Karten aufzudecken. Leider sind die Bilder nicht gleich. Sie dreht diese zwei Karten wieder um und ihr Spielzug ist beendet. Hätte sie Erfolg gehabt, hätte sie anschließend erneut wählen müssen: aufdecken oder zurücklegen, usw.

### B • Karten zurücklegen

Entscheidest du dich für diese Aktion, darfst du ein bis vier Karten zurück auf den Spielplan legen. Dafür bekommst du als Belohnung einen Baumstamm, mit dem du deinen Baum wachsen lässt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Für das Legen gelten folgende Regeln:

- Du darfst **1, 2, 3** oder **4** Karten **offen** auf **freie** Spielplanfelder legen. Mehr als vier Karten darfst du nie legen.
- Die Karten müssen auf **farblich passende Landschaftsfelder** gelegt werden: Karten mit gelbem Hintergrund kommen auf das gelbe Ackerland, Karten mit blauem Hintergrund auf den blauen Fluss usw.
- Die ein bis vier Karten müssen **aneinander angrenzend** gelegt werden. Die gelegten Karten müssen sich mindestens an einer **Seite** berühren. Die Form der Auslage ist beliebig.



Die Karte wird auf ein **farblich passendes freies Landschaftsfeld** gelegt.

**Wichtig:** Die **Motive** spielen beim Ablegen keine Rolle mehr. Das bedeutet auch: Kartenpaare müssen **nicht** gemeinsam auf den Spielplan gelegt werden.

## Legebeispiele

Erlaubt:



Alle 3 Beispiele: 1, 2, 3 oder 4 Karten werden in beliebiger Form aneinander angrenzend auf *farblich passende freie Landschaftsfelder* gelegt.

Verboten:



**Beispiel 1:** Die Karte muss auf ein passendes Landschaftsfeld gelegt werden.



**Beispiel 2:** Zwei oder mehr Karten müssen aneinander angrenzend gelegt werden.



**Beispiel 3:** Die Karten müssen sich mindestens an einer Seite berühren.

## Baumstamm erhalten

Wer **1** Karte zurücklegt, erhält dafür einen der **kleinsten** Baumstämme (1er).

Wer **2** Karten zurücklegt, erhält dafür einen der **zweitkleinsten** Baumstämme (2er).

Wer **3** Karten zurücklegt, erhält dafür den **zweitgrößten** Baumstamm (3er).

Wer **4** Karten zurücklegt, erhält dafür den **größten** Baumstamm (4er).



### Achtung:

Die Anzahl der Baumstämme ist begrenzt. Baumstämme erhältst du nur, solange der Vorrat reicht. Gibt es eine Länge nicht mehr, erhältst du die nächst kleinere.

### Beispiel:

Benno hat ein Kartenpaar gefunden und legt es vor sich ab. Nun kann er wieder wählen: Karten aufdecken oder zurücklegen? Er entscheidet er sich dafür, Karten zurückzulegen. Er legt vier Karten auf den Spielplan zurück und erhält dafür den größten Baumstamm (4er).



Nachdem du Karten zurückgelegt und einen Baumstamm erhalten hast, endet dein Zug.





## Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Paar aufgedeckt und vom Spielplan genommen wurde. Nun darf jeder Spieler noch genau **einmal** ein bis vier Karten nach den beschriebenen Regeln auf den Spielplan zurücklegen. Es beginnt der Spieler, der das letzte Paar vom Plan genommen hat.

Dann vergleicht ihr eure Bäume: **Es gewinnt, wer den größten Baum vor sich liegen hat.** Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der mehr Bildkarten vor sich liegen hat. Besteht dann weiterhin Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

## Tipps & Tricks

- Es lohnt sich, 3 oder 4 Karten auf einmal aufs Spielfeld zurückzulegen. Denn die großen Baumstämme lassen eure Bäume besonders schnell wachsen.
- Die Anzahl der Baumstämme ist begrenzt und das Spiel endet manchmal schneller als man denkt: Vergesst also nicht, früh genug Karten auf das Spielfeld zurückzulegen, um euren Baum in die Höhe wachsen zu lassen!

## Variante (mit jüngeren Kindern)

In dieser Variante endet das Spiel **nicht**, wenn das letzte Paar gefunden wurde. Stattdessen dürfen alle Spieler reihum 1, 2, 3 oder 4 Karten passend nach den Legeregeln auf den Spielplan legen und bekommen die entsprechenden Baumstämme als Belohnung. Das geht solange, bis kein Spieler mehr Karten vor sich liegen hat. Wer bereits keine Karten mehr vor sich liegen hat, wird übersprungen.

Das Spiel endet, wenn alle Felder wieder mit Karten belegt sind. (Gibt es keine 1er Baumstämme mehr, bekommst du leider keinen Baumstamm, falls du einen 1er Baumstamm bekommen hättest).



© 2016  
Ravensburger Spieleverlag  
www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
Distribution CH:  
Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos