

**MICKY MAUS** memory<sup>®</sup>  
**TOPOLINO** memory<sup>®</sup>  
**WALT DISNEY** memory<sup>®</sup>



Otto Maier Verlag



Ravensburg



®

Ravensburger

# MICKY MAUS memory



1



2



3



4



5



6

Ein Spiel, das nie langweilig wird  
Für 2-8 Personen von 4-8 Jahren  
Ravensburger Spiele® Nr. 00 040 1  
Design: Walt Disney Productions

Inhalt: 70 Kärtchen (35 Bildpaare)  
1 Spielregel

Das Ziel dieses kurzweiligen Gedächtnisspielles ist es, möglichst viele Kartenpaare aus den verdeckt liegenden Karten wiederzufinden.

## Spielvorbereitung:

Alle Karten werden gemischt und verdeckt, d.h. mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt - am besten in der Form eines Quadrates oder Rechtecks, wobei die Rückseite jeder Karte ganz sichtbar sein muß.

## Spielverlauf:

Der erste Spieler deckt nacheinander zwei Karten auf und zwar so, daß nicht nur er, sondern alle Mitspieler diese Bilder genau sehen. Anfänglich werden meist Karten mit verschiedenen Bildern aufgedeckt. Der Spieler muß sie deshalb wieder umdrehen und an ihrem Platz liegen lassen. Alle Mitspieler versuchen jedoch, sich die Lage beider Bilder zu merken. Jetzt ist der nächste an der Reihe. Auch er dreht zwei Karten so um, daß alle sie sehen können. Auf diese Weise geht es reihum. Es wird bald der Augenblick kommen, wo ein Spieler als **erste Karte** ein Bild aufdeckt, das vorher schon einmal aufgedeckt wurde. Er versucht sich nun zu erinnern, wo die dazugehörige zweite Karte liegt und deckt sie auf. Hat er die richtige Karte gefunden, liegen nun zwei Karten offen, die dasselbe Bild zeigen. Der Glückliche darf dieses Kartenpaar nehmen und als Beute behalten, dann darf er zur Belohnung noch einmal zwei Karten aufdecken.



7



8

So lange ein Spieler immer wieder zwei gleiche Karten aufdecken kann, gehören sie ihm und er darf zwei weitere aufdecken. Hat er eine falsche aufgedeckt, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

### Wichtig

Wenn ein Spieler sich beim Aufdecken **der zweiten** Karte geirrt hat, aber jetzt sicher glaubt zu wissen, wo die dazugehörige Karte liegt, darf er diese nicht aufdecken, denn das wäre dann schon die dritte. In diesem Fall merkt er sich die Lage der beiden Karten gut, um sie dann aufdecken zu können, wenn er wieder an der Reihe ist. Dabei können ihm natürlich pfiffige Mitspieler zuvorkommen.

Während des Spieles sollten die Karten am gleichen Platz liegen bleiben, auch nach dem Umdrehen müssen die Karten an denselben Platz zurückgelegt werden. Nur so können sich die Spieler an die Lage der Bilder erinnern.

### Spielende:

Sind alle Bildpaare gefunden worden, ist der Gewinner, der die meisten Kartenpaare besitzt.

