176

unicef memory®

Otto Maier Verlag Ravensburg

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

unicef memory®

Les enfants de ce monde

Un jeu jamais ennuyeux!
Pour 2 à 10 personnes dès 5 ans
Jeux Ravensburger® No. 01 120 9
Matériel photographique d'UNICEF et de Bildagentur Mauritius
Contenu: 104 cartes (52 paires d'images)
les règles du jeu
1 bande de lettres de A à K
1 bande de chiffres de 1 à 10

UNICEF est l'organisation de développement des Nations Unies pour l'enfance. Dans 117 pays du monde, UNICEF développe et réalise des programmes destinés à améliorer fondamentalement les conditions de vie des enfants et de leursmères. A cet effet, les mesures à court terme sont liées à l'organisation à long terme de structures visant à inclure les autorités locales et la population.

UNICEF est financé par les contributions volontaires des gouvernements et les dons privés. En achetant ce jeu Ravensburger®, vous apportez votre aide à UNICEF et par là même, aux enfants du monde.

1ère règle (cartes renversées)

Préparatifs
Bien mélanger les cartes et les poser à l'envers (image cachée) sur la table – de préférence en formant un carré ou un rectangle. Le verso de chaque carte doit être entièrement visible.

Jeu
Chaque joueur a le droit de renverser 2 cartes, à tour de rôle, de manière que tous les autres joueurs puissent voir exactement les images qu'elles représentent. Il s'agit alors de trouver les paires, c.-à-d. 2 cartes représentant la même image. En général, on découvrira au début des images différentes. Dans ce cas, il faut renverser les cartes à nouveau et les remettre à leur place; le tour passe au joueur suivant. Tous les joueurs doivent se rappeler la position des cartes qui ont été renversées.

Il arrive bientôt le moment où un joueur découvre comme première carte une image qu'il a déjà vue autre part. Il tentera de se souvenir exactement où se trouve le double de cette image, pour le renverser comme deuxième carte. S'il y réussit, il retire les deux cartes comme butin. Un joueur a le droit de continuer à jouer aussi longtemps qu'il peut renverser deux cartes à l'image identique. Quand il n'y parvient plus, le tour passe au joueur suivant.

Important
Quand un joueur se souvient de la place de l'image identique à celle qu'il trouve sur la deuxième carte qu'il renverse, il n'a naturellement pas le droit de la renverser aussi, car elle serait alors la troisième qu'il renverserait. Il ne lui reste donc que de se bien rappeler la place de ces deux cartes, pour les prendre quand ce sera son tour de nouveau. Mais bien souvent, d'autres joueurs, ayant fait attention, les prendront avant lui.
Les cartes doivent rester à la même place

aussi longtemps qu'elles se trouvent sur la table. C'est à cette condition seulement que les joueurs sont en mesure de se rappeler leur position.

Fin de jeu
Le jeu se termine quand toutes les paires d'images ont été renversées et les cartes retirées du jeu. Le gagnant est celui qui a trouvé le plus grand nombre de paires.

2ème règle (images visibles)

Préparatifs
On ne prend que 100 cartes, c.-à-d. que les autres 2 paires d'images sont enlevées. Bien mélanger les cartes et les disposer en carré (10 x 10 cartes), à l'image visible. Placer la bande avec les lettres A à K sur le bord gauche du carré et la bande avec les chiffres 1 à 10 sur le bord supérieur. On a ainsi la possibilité de définir exactement la position de chaque carte, par une lettre et un chiffre.

Jeu
Le premier joueur annonce, par exemple, la 5ème carte de la rangée B, soit B 5. Les autres joueurs chercheront ensuite à reconnaître la carte choisie aussi rapidement que possible et à en trouver l'image correspondante. Celui qui l'aperçoit le premier indique sa position à haute voix: par exemple F 9. Il recoit alors un point. Les cartes ne sont pas retirées du jeu. Le tour passe au joueur suivant, qui doit choisir une carte et l'indiquer à haute voix.

Fin de jeu
On peut terminer le jeu après un certain temps fix ou après un certain nombre de tours déterminé à l'avance. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus grand nombre de points.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Les droits mondiaux pour les jeux Memory® sont detenus par Otto Maier Verlag Ravensburg.

Memory® est une marque deposee au plan national et international par Otto Maier Verlag Ravensburg.

Ravensburger

unicef memory®

Ein Spiel, das nie langweilig wird.
Für 2–10 Personen ab 5 Jahren
Ravensburger Spiele® Nr. 01 120 9
Bildmaterial von UNICEF und von der Bildagentur Mauritius
Inhalt: 104 Kärtchen (52 Bildpaare)
1 Spielregel
je 1 Streifen mit den Buchstaben A–K und den Zahlen 1–10

UNICEF ist die Entwicklungsorganisation der UNO für das Kind. In 117 Ländern der Welt entwickelt und verwirklicht UNICEF Programme, die die Lebensbedingungen der Kinder und Mütter grundlegend verbessern. Kurzfristige Maßnahmen sind dabei verzahnt mit dem langfristigen Aufbau von Strukturen, die einheimische Behörden und Betroffene mit einbeziehen.

UNICEF wird aus freiwilligen Beiträgen von Regierungen und privaten Spendern finanziert. Mit dem Kauf dieses Ravensburger Spiels haben Sie UNICEF geholfen, damit UNICEF den Kindern dieser Welt helfen kann.

Verdecktes Spiel

Vorbereitung

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 sichtbar sein muß.

Spielregel

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 Motiven 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. 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 dazugehörende 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.

Offenes Spiel

Vorbereitung
Man benötigt nur 100 Karten. 2 Bildpaare werden deshalb zurück in die Schachtel gelegt. Die Karten werden gut gemischt und diesmal offen (Bildseite nach oben) in einem Viereck von 10 x 10 Karten auf den Tisch gelegt. An die linke Seite des Vierecks legt man den Streifen mit den Buchstaben A–K; an die obere Seite kommt der Streifen mit den Zahlen 1–10. Die Lage jeder Karte kann nun durch die Buchstaben und Zahlen genau bezeichnet werden.

Spielverlauf
Der erste Spieler ruft nun z. B. die fünfte Karte in der Reihe B aus: B 5. Für die anderen Spieler gilt es jetzt, so schnell wie möglich die auf B 5 liegende Karte zu erkennen und dann die dazugehörende zweite Karte zu finden.
Wer diese zuerst sieht, ruft deren Standort aus: z. B. F 9. Er erhält dafür einen Gewinnpunkt notiert; die Karten werden nicht weggenommen. Anschließend darf der nächste Spieler eine Karte wählen und ausrufen.

Spielende
Das Spiel kann nach einer vereinbarten Zeit oder nach einer bestimmten Zahl von Runden abgebrochen werden. Gewinner ist, wer beim Suchen der Bildpaare am schnellsten war und so die meisten Punkte erzielte.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

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

Memory® ist ein für den Otto Maier Verlag Ravensburg national und international geschütztes Warenzeichen.

Das UNICEF Spendenkonto: 300 000 bei allen Banken, Sparkassen und beim Postgiroamt Köln.

Spendenkonto Schweiz: UNICEF Zürich, Postscheckkonto 80-7211.

Ravensburger ®