

Winnie the Pooh

Ravensburger® Jeu N° 21 446 4
Pour 2 à 4 joueurs, dès 2½ ans.



memory®

– le grand classique des jeux de société.

Ravensburger a conçu ce jeu spécialement pour les enfants dès 2½ ans. Les grandes cartes en carton très épais et les principes de jeu simples sont en effet particulièrement bien adaptés aux tout-petits.

Retrouve tous les amis de Winnie l'Ourson pour une grande partie de memory®. Tigrou, Maître Hibou, Coco Lapin... sont tous présents pour la plus grande joie de tous les enfants !

Contenu

24 cartes (12 paires d'images)

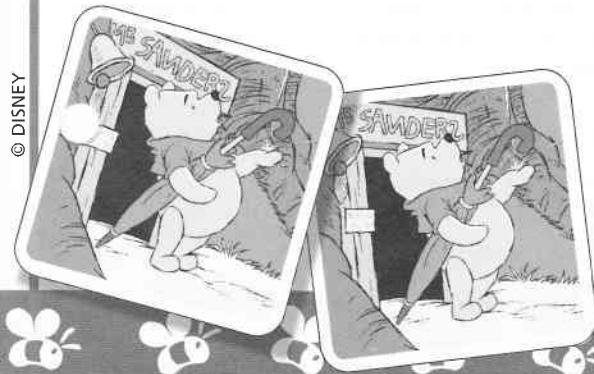
Principes de jeu

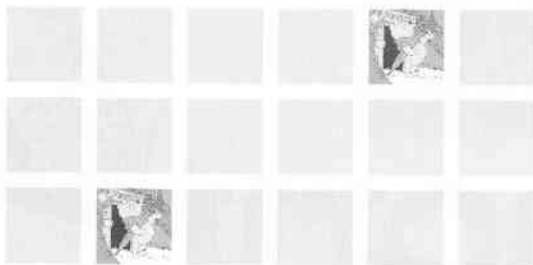
Plusieurs variantes sont proposées, avec niveaux de difficulté variables, pour permettre des parties constamment différentes et toujours passionnantes.

Variantes

1. Memory®

Poser toutes les cartes, faces cachées, sur la table, puis les mélanger soigneusement. Le plus jeune joueur commence en retournant deux cartes. Si les images sont identiques, il les conserve et retourne deux autres cartes. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes.





Dans ce cas, il repose les deux cartes, faces cachées, là où elles étaient et passe son tour au joueur suivant. Mais, afin que chacun puisse bien mémoriser l'image et l'emplacement de ces cartes, on nomme chacune d'elle et elles doivent rester visibles un instant avant d'être replacées.

Dès que la dernière paire de cartes a été assemblée, la partie est terminée ; celui qui possède le plus de cartes est le gagnant !



2. Memory® de rapidité

Poser toutes les cartes, faces cachées, sur la table, puis les mélanger soigneusement. Le premier joueur retourne une carte et la pose, image visible. Le second joueur en retourne une autre et ainsi de suite, à tour de rôle, chacun fait la même chose. Dès que deux cartes identiques sont retournées, il faut réagir vite, car c'est au premier qui annoncera ce qu'elles représentent qu'elles seront remises. Puis, on continue à jouer ainsi. La partie est terminée lorsque la dernière paire de cartes a été retournée. Le gagnant est celui qui aura le plus de cartes.

3. Décrire les images

(variante pour les tout-petits)

Poser toutes les cartes, image visible, puis les mélanger soigneusement. Un enfant choisit une carte, décrit l'image et la donne au prochain joueur qui, lui, devra retrouver la carte correspondante. Il conserve cette paire, choisit à son tour une autre carte qu'il décrit et passe à son voisin... ainsi de suite, chaque joueur accomplit la même action. Le jeu est terminé lorsque toutes les paires ont été reconstituées et bien entendu dans cette variante il n'y a pas de gagnant.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Les droits d'auteur du jeu Memory®
sont déposés au niveau international.

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



Winnie the Pooh

Ravensburger Spiele® Nr. 21446 4
Für 2 - 4 Kinder ab 2½ Jahren.



memory®

– der weltbekannte Klassiker unter den Spielen.

Ravensburger hat dieses Spiel speziell für Kinder ab 2½ Jahren entwickelt. Die großen Karten aus extra dickem Karton und die einfache Spielform eignen sich hervorragend schon für die Kleinsten.

Mit Winnie the Pooh und seinen Freunden werden auch die Kleinsten schon viel Spaß haben!

Inhalt

24 Karten (12 Bildpaare)

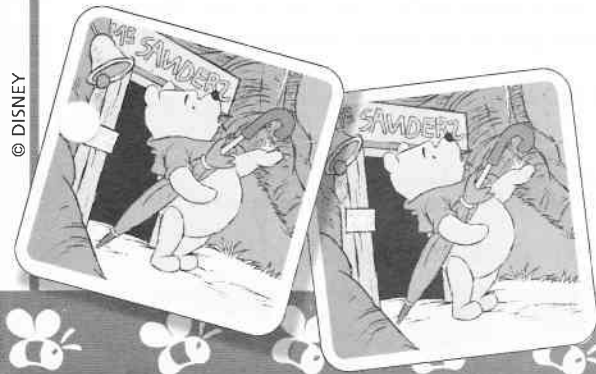
Spielidee

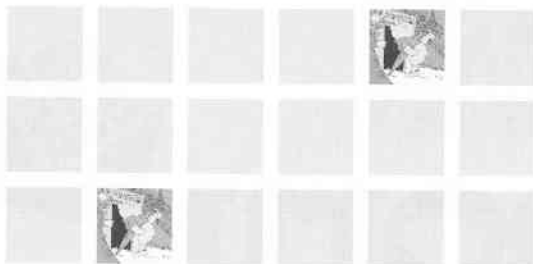
Mehrere Spielmöglichkeiten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass das Spielen immer wieder neu und abwechslungsreich ist.

Spielmöglichkeiten

1. Memory®

Die Karten werden mit der Bildseite nach unten ausgelegt und gut gemischt. Ein Kind darf beginnen und deckt nacheinander zwei Karten auf. Sind es zwei gleiche Bilder, darf es diese beiden Karten nehmen und zwei weitere Karten aufdecken. Das geht so lange, bis es zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht.





Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Damit sich die Kinder die Bilder und die Lage der Karten gut merken können, werden die offenerliegenden Karten benannt. So kann sich der Wortschatz des Kindes festigen und erweitern.

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Wer jetzt die meisten Paare besitzt, hat das Spiel gewonnen.



2. Reaktions Memory®

Alle Karten werden verdeckt ausgelegt und gut gemischt. Das Kind, das beginnen darf, deckt eine Karte auf. Diese Karte bleibt offen liegen, dann ist das nächste Kind an der Reihe. So wird reihum aufgedeckt. Liegen zwei gleiche Karten offen aus, heißt es schnell zu reagieren. Wer jetzt als erster ruft, was diese beiden Karten zeigen, darf das Paar zu sich nehmen. Dann wird weitergespielt wie zuvor. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Karten in der Mitte liegen. Wer die meisten Paare sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.

3. Bilder beschreiben

(Variante für die ganz Kleinen)

Die Memory®-Karten werden offen ausgelegt und gut gemischt. Ein Kind wählt eine Karte und beschreibt, was darauf abgebildet ist. Dann gibt es sie an das nächste Kind weiter. Das sucht die zweite Karte aus der Mitte heraus und darf das Kartenpaar offen vor sich ablegen. Anschließend wählt es eine neue Karte und beschreibt sie, bevor sie an das nächste Kind weitergegeben wird. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karte mehr in der Mitte liegt. Einen Gewinner gibt es bei dieser Variante nicht.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Memory® ist ein für die Ravensburger AG national und international geschütztes Warenzeichen.

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

