

my first memory®

2+

EN memory® - the classic matching game!

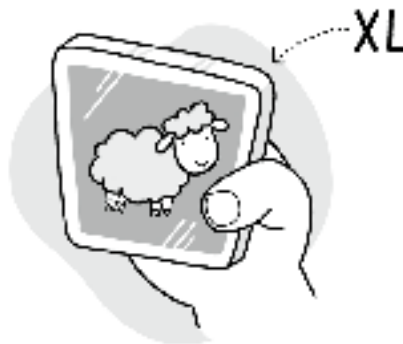
This easy-to-learn game is perfect for kids and adults alike. Friendly and fun, memory® is a game anyone can win - and thanks to their great memories, kids might even have an edge!

My First memory® is designed for children aged 2+. My First memory® playfully promotes visual recall, concentration, rule comprehension, and vocabulary. Game play can be varied to suit different ages and abilities.

DE memory® - der weltbekannte Klassiker!

Das genial einfache Spielprinzip eignet sich hervorragend für gemeinsame Spielerunden zwischen Kindern und Erwachsenen. memory® ist spannend, abwechslungsreich und jeder kann gewinnen! Meist haben Kinder mit ihrem hervorragenden Bildgedächtnis sogar einen kleinen Vorteil gegenüber den Erwachsenen.

My First memory® mit seinen großen und extra dicken Karten wurde speziell für Kinder ab 2 Jahren entwickelt. Verschiedene Spielmöglichkeiten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen sorgen für Abwechslung, zudem werden beim memory® spielerisch Gedächtnis, Wortschatz, erstes Regelverständnis und Konzentration gefördert.



FR **memory®**, le grand classique mondial !

Ce jeu au principe aussi simple que génial est idéal pour réunir autour de la table enfants et parents. memory® ménage le suspense, la disposition change sans arrêt et chacun peut gagner ! La plupart du temps, les enfants et leur formidable mémoire visuelle ont même un avantage sur les adultes.

Avec ses grandes cartes en carton particulièrement épais, mon premier memory® a été conçu spécialement pour les enfants à partir de 2 ans. Il propose plusieurs modes de jeu avec des niveaux de difficulté différents, permettant ainsi de varier les plaisirs. En outre, memory® permet de développer sa mémoire, son vocabulaire, apprend à respecter les premières règles et à se concentrer.

NL **memory® de wereldberoemde klassieker!**

Het geniaal eenvoudige spelprincipe is uitstekend geschikt voor spelrondes tussen kinderen en volwassenen. memory® is spannend, afwisselend en iedereen kan winnen! Meestal hebben kinderen met hun uitstekende beeldgeheugen zelfs een klein voordeel ten opzichte van volwassenen.

My First memory® met zijn grote en extra dikke kaarten werd speciaal ontwikkeld voor kinderen vanaf 2 jaar. Verschillende spelmogelijkheden met verschillende moeilijkheidsgraden zorgen voor afwisseling. Bovendien worden bij memory® spelenderwijs geheugen, woordenschat, eerste kennis van regels en concentratie bevorderd.

IT **memory®, il gioco famoso in tutto il mondo!**

Basato su un'idea geniale e semplice allo stesso tempo, questo gioco è particolarmente adatto per far divertire insieme bambini e adulti. memory® è entusiasmante, mai noioso e tutti possono vincere! Grazie alla loro spiccata memoria fotografica, i bambini sono addirittura leggermente avvantaggiati rispetto agli adulti.

My First memory® con le carte grandi ed extra-spesse è stato appositamente creato per far divertire i bambini a partire dall'età di 2 anni. Grazie alle varie possibilità di gioco e ai diversi livelli di difficoltà il divertimento è sempre garantito. memory® favorisce lo sviluppo della memoria, del lessico, della capacità di concentrazione e la comprensione delle prime regole.

ES **memory®**, el juego famoso en todo el mundo!

Basado en una idea genial y simple al mismo tiempo, este juego es especialmente adecuado para que los niños y los adultos se diviertan juntos. **memory®** es emocionante, nunca resulta aburrido, ¡y cualquiera puede ganar! Gracias a su notable memoria fotográfica, los niños contarán con una ligera ventaja respecto a los adultos.

My First **memory®** con cartas grandes y extragrasas ha sido creado especialmente para los niños a partir de 2 años de edad. Gracias a las diversas posibilidades de juego y los diferentes niveles de dificultad, la diversión siempre está garantizada. **memory®** favorece el desarrollo de la memoria, del vocabulario, de la capacidad de concentración y la comprensión de las primeras reglas.

PT **memory®**, o jogo mundialmente famoso!

Baseado numa ideia genial e ao mesmo tempo simples, este jogo é particularmente apropriado para crianças e adultos divertirem-se juntos. **memory®** é estimulante, nunca chato e todos podem ganhar! Graças à sua acentuada memória fotográfica, as crianças têm até mesmo uma ligeira vantagem sobre os adultos.

My First **memory®** com as cartas grandes e extra grossas foi desenvolvido especificamente para a diversão de crianças a partir dos 2 anos de idade. Graças às várias possibilidades de jogo e aos diferentes níveis de dificuldade o divertimento é sempre garantido. **memory®** promove o desenvolvimento da memória, do vocabulário, da capacidade de concentração e o entendimento das primeiras regras.

JA **memory®** (メモリー) 定番のマッチングゲーム!

メモリーは、子どもも大人も同じように楽しめる簡単なゲーム。わかりやすいルールで、誰でも遊ぶことができます。子どもたちはその素晴らしい記憶力で、大人に勝てるかもしれません。

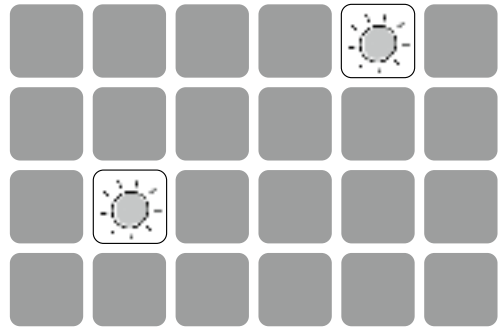
マイ・ファースト・メモリーは、2歳以上のお子さまを対象としています。遊びを通じて視覚的な記憶力、集中力、ルールの理解力、語彙力を高めます。年齢や能力に合わせてゲームの遊び方を変えることができます。

EN

my first memory®

For 2-4 players, ages 2+
Contents: 24 large, sturdy tiles

Before playing for the first time, carefully separate the memory® tiles. Before starting the game, turn all the tiles face up, look at the pictures, and name the items on the tiles.



Game and Variations

1. memory®

Shuffle the tiles facedown and organize them into rows.

The youngest player begins the game. They turn 2 tiles faceup, leaving them in place in the rows, and name the pictures on the tiles. If the pictures match, the player keeps the pair of tiles and turns 2 more tiles faceup.

The player's turn ends when the revealed tiles do not match. Turn those tiles face down again. Then it's the next player's turn. The next player turns over 2 tiles and the process repeats with each subsequent player.

The game ends when the final pair of tiles is revealed. The player with the most pairs wins the game.

2. Reaction Game (for experienced players)

Shuffle the tiles well and lay them face down in a rectangular grid. The oldest player begins the game by turning 1 tile faceup. The tile stays faceup. The next player turns over 1 tile. The process repeats with each subsequent player.

When a tile matching a previously revealed tile is turned faceup, the players must quickly call out the matching tiles by name. The first player to name the match keeps the pair.

Continue to play by turning over tiles one at a time. The game ends when only 2 tiles remain. The player with the most pairs wins the game.

3. Spot the Match (for the youngest players)

Shuffle the tiles well and lay them out faceup.

The youngest player begins the game by choosing a tile and naming the image on the tile.

The player then passes the tile to the next player, who searches for its match. Once the match is found, both tiles are removed from play.

After finding the match, the player chooses a new tile and names the image before passing the tile to the next player.

Play continues this way until all pairs have been found.

This game has no winners or losers.

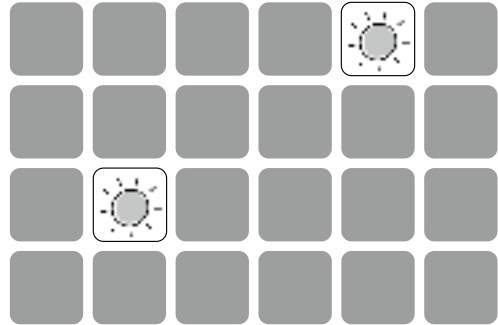
memory® is a registered trademark of Ravensburger AG

DE

myfirst memory®

Für 2–4 Spieler ab 2 Jahren
Inhalt: 24 große, extra dicke Karten

Vor dem allerersten Spiel werden die 24 memory®-Karten vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst. Bevor das Spiel beginnt, dürfen sich alle Spieler gemeinsam die unterschiedlichen Bilder anschauen und diese benennen.



Spielmöglichkeiten

1. memory®

Die Karten werden mit der Bildseite nach unten gut gemischt und als Rechteck ausgelegt. Der jüngste Spieler darf beginnen: Er deckt nacheinander zwei Karten auf und sagt laut, was auf den Bildern zu sehen ist. Zeigen die Karten zwei gleiche Bilder, darf er die beiden bildgleichen Karten nehmen und vor sich ablegen. Danach darf er gleich nochmals zwei Karten aufdecken.

Das geht so lange, bis zwei verschiedene Karten aufgedeckt werden. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht und bleiben an gleicher Stelle liegen.

Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe und deckt zwei Karten auf. Wenn das letzte Kartenpaar aufgedeckt wird, ist das Spiel zu Ende. Wer jetzt die meisten Kartenpaare besitzt, hat das Spiel gewonnen.

2. Reaktionsspiel (für geübte Spieler)

Alle Karten werden verdeckt ausgelegt und gut gemischt. Der älteste Spieler beginnt und deckt eine Karte auf. Diese Karte bleibt offen liegen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt eine weitere Karte auf.

So werden nacheinander immer mehr Karten aufgedeckt.

Liegen plötzlich zwei gleiche Karten offen aus, heißt es schnell zu reagieren!

Wer als erster ruft, was diese beiden Karten zeigen, gewinnt das Kartenpaar und darf es vor sich ablegen. Dann wird weitergespielt wie zuvor.

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Karten in der Mitte liegen. Wer jetzt die meisten Paare sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.

3. Paare finden (für die Kleinsten)

Alle Karten werden offen ausgelegt und gut gemischt.

Der kleinste Spieler wählt eine Karte aus, beschreibt was auf der Karte zu sehen ist und gibt sie dann an den nächsten Spieler weiter. Dieser Spieler sucht nach der passenden, bildgleichen Karte. Hat er sie gefunden, darf er das Kartenpaar vor sich ablegen. Zuletzt wählt er eine neue Karte aus, benennt diese und gibt sie dann an den nächsten Spieler weiter.

Das geht so lange, bis alle Kartenpaare gefunden wurden.

Gewinner oder Verlierer gibt es bei dieser Spielvariante nicht.

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG

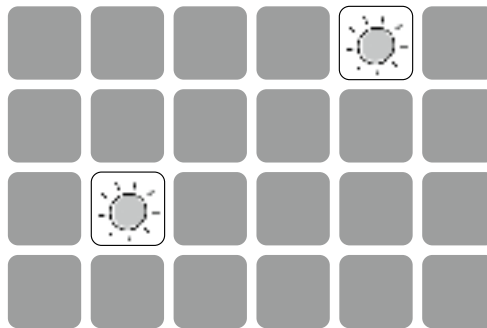
Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird in der Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die sich in diesem Falle geschlechtsneutral versteht. Daher sprechen wir unsere Spieler auch aus Rücksicht auf den Textumfang in der Anleitung weiterhin als Spieler anstatt als Spieler*innen an.

FR

myfirst memory®

De 2 à 4 joueurs à partir de 2 ans
Contenu : 24 grandes cartes en carton épais

Avant la toute première partie, détacher les 24 cartes memory® des planches prédécoupées. Avant d'entamer la partie, les joueurs peuvent découvrir les images tous ensemble et les nommer.



Principes de jeu

1. memory®

Bien mélanger toutes les cartes face cachée et former un rectangle en laissant un peu d'espace entre chacune d'elles.

Le plus jeune joueur commence : il retourne deux cartes l'une après l'autre et annonce ce que montrent les images.

Si elles sont toutes les deux identiques, il peut conserver cette paire et la poser devant lui. Il gagne ensuite le droit de retourner deux nouvelles cartes. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. Ces cartes sont alors remises face cachée, à la même place. C'est au tour de son voisin de gauche de retourner deux cartes.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur retourne la dernière paire. Le vainqueur est alors le joueur qui en a trouvé le plus.

2. Jeu de rapidité (pour joueurs expérimentés)

Retourner toutes les cartes face cachée sur la table et bien les mélanger.

Le joueur le plus âgé commence et retourne 1 carte. Celle-ci reste visible. C'est ensuite à son voisin de gauche de retourner une nouvelle carte ... Petit à petit, le nombre de cartes retournées augmente.

Dès que deux cartes identiques se retrouvent face visible, il s'agit d'être le plus rapide : le premier à nommer l'image sur ces cartes gagne la paire et la pose devant lui. Puis la partie reprend comme avant ...

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que deux cartes au milieu de la table.

Le joueur qui a gagné le plus de paires est déclaré vainqueur.

3. Chasse aux paires (pour les plus jeunes)

Étaler les cartes face visible et bien les mélanger.

Le plus jeune joueur choisit une carte, décrit l'image qui est dessus, puis la passe à son voisin de gauche. Celui-ci cherche alors la carte identique. Une fois qu'il l'a trouvée, il peut la poser devant lui. Puis il choisit à son tour une nouvelle tuile, annonce ce qu'elle représente, puis la passe à son voisin de droite ... Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les paires aient été trouvées.

Dans ce mode de jeu, il n'y a ni vainqueur, ni perdant.

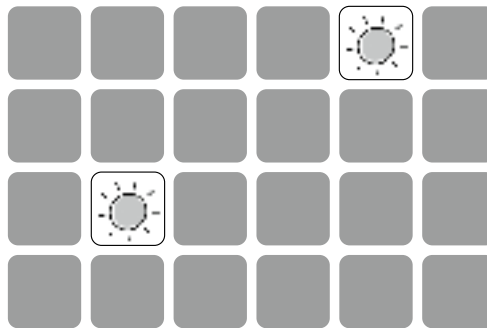
memory® est une marque déposée de Ravensburger AG.

myfirst memory®

Voor 2-4 spelers vanaf 2 jaar
Inhoud: 24 grote, extra dikke kaarten

Voordat met het eerste spel begonnen wordt, haal je de 24 memory®-kaarten voorzichtig uit het karton.

Voordat het spel begint mogen alle spelers samen de verschillende plaatjes bekijken en deze benoemen.



Spelmogelijkheden

1. memory®

De kaarten worden met de beeldzijde naar beneden goed geschud en in een rechthoek neergelegd. De jongste speler mag beginnen: hij draait achter elkaar twee kaarten om en zegt hardop wat er op de plaatjes te zien is. Hebben de kaarten twee dezelfde plaatjes, dan mag hij de beide kaarten pakken en voor zich neerleggen. Daarna mag hij meteen nog een keer twee kaarten omdraaien. Dat gaat net zo lang door, tot twee verschillende kaarten worden omgedraaid. Deze beide kaarten worden weer teruggedraaid en blijven op dezelfde plaats liggen. Dan is de volgende speler aan de beurt en draait twee kaarten om.

Als het laatste paar kaarten is omgedraaid, is het spel afgelopen. Wie nu de meeste paren heeft, heeft het spel gewonnen.

2. Reactiespel (voor goefende spelers)

Alle kaarten worden met de beeldzijde naar beneden neergelegd en goed gehusseld. De oudste speler mag beginnen en draait een kaart om. Deze kaart blijft open liggen. Dan is de volgende speler aan de beurt en draait nog een kaart om.

Zo worden achter elkaar steeds meer kaarten omgedraaid. Liggen er ineens twee dezelfde kaarten open, dan moet je snel reageren!

Wie als eerste roept wat er op beide kaarten staat, wint het paar kaarten en mag het voor zich neerleggen. Dan wordt zoals hier voor beschreven verder gespeeld.

Het spel is afgelopen, wanneer nog maar twee kaarten in het midden liggen. Wie nu de meeste paren heeft kunnen verzamelen, heeft het spel gewonnen.

3. Paren vinden (voor de kleinsten)

Alle kaarten worden open neergelegd en goed gehusseld. De jongste speler kiest een kaart uit, beschrijft wat er op de kaart te zien is en geeft deze dan aan de volgende speler. Deze speler zoekt naar de passende kaart met hetzelfde plaatje. Heeft hij deze gevonden, dan mag hij het paar kaarten voor zich neerleggen. Als laatste kiest hij een nieuwe kaart uit, benoemt deze en geeft hem dan aan de volgende speler. Dat gaat net zo lang door, tot alle kaartenparen gevonden zijn.

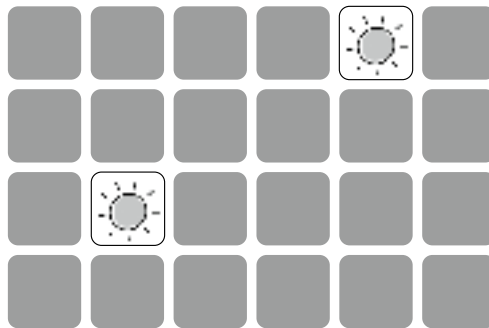
Winnaars of verliezers zijn er bij deze spelvariant niet.

memory® is een geregistreerd merk van Ravensburger AG

myfirst memory®

Per 2-4 giocatori dai 2 anni in su
Contenuto: 24 carte grandi ed extra-spesse

La prima volta staccare con cautela le 24 carte memory® dalle fustelle. Prima di iniziare la partita, potete familiarizzare con le immagini osservandole e nominandole ad alta voce.



Varianti di gioco

1. memory®

Mescolate bene le carte (le immagini devono essere rivolte verso il basso; nessuno deve vederle) e poi disponetele sul tavolo in modo da formare un rettangolo. Inizia il bambino più giovane. Il giocatore di turno scopre due carte, una dopo l'altra, e dice ad alta voce il nome delle immagini che vede. Se ha scoperto una coppia, cioè due carte con immagini identiche, può prenderla e conservarla davanti a sé, e poi può scoprire subito altre due carte. Il suo turno continua così finché non scopre due carte diverse. In questo caso, il giocatore deve voltarle nuovamente e lasciarle al loro posto sul tavolo. Il turno passa quindi al giocatore successivo che deve scoprire due carte ...

La partita termina quando viene scoperta l'ultima coppia di carte. Vince il giocatore che possiede il maggior numero di coppie.

2. Gioco di reazione (per esperti)

Disponete le carte, coperte, sul tavolo e poi mescolatele bene. Inizia la partita chi ha più anni. Il giocatore di turno volta una carta e la lascia scoperta al suo posto sul tavolo. Il turno passa quindi al giocatore successivo che deve a sua volta scoprire una carta. Continuando in questo modo, le carte scoperte diventeranno sempre di più.

Quando sul tavolo appariranno due carte scoperte uguali ... si passa all'azione!

Chi per primo dice il nome dell'immagine raffigurata su queste due carte, le vince e può metterle davanti a sé. Poi la partita prosegue come descritto sopra. Quando al centro del tavolo restano due sole carte, la partita è terminata. Vince chi ha conquistato il maggior numero di coppie.

3. Trova le coppie (per i più piccoli)

Disponete, scoperte (immagine rivolta verso l'alto), tutte le carte sul tavolo e poi mescolatele bene. Il giocatore più giovane sceglie una carta, descrive l'immagine che vede impressa e poi la consegna al giocatore successivo che deve cercare sul tavolo l'altra carta con l'immagine uguale. Se la trova può prenderla e conservare la coppia di carte davanti a sé. Il giocatore termina il proprio turno scegliendo una nuova carta dal tavolo, dicendo il nome della figura che vede impressa e poi passandola al giocatore successivo. La partita prosegue in questo modo fino a quando non finiscono le carte al centro del tavolo.

In questa variante di gioco non vince e non perde nessuno.

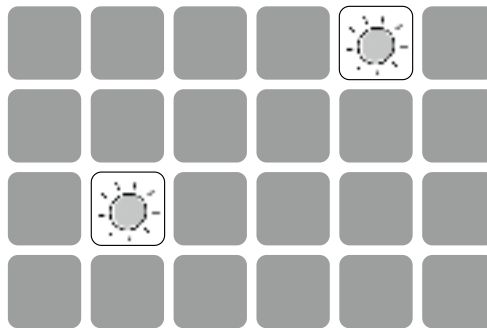
memory® è un marchio registrato di Ravensburger AG

ES

myfirst memory®

Para 2-4 jugadores a partir de 2 años
Contenido: 24 cartas grandes y extragrandes

La primera vez que juguéis, separad con cuidado las 24 cartas de memory® de las planchas. Antes de empezar la partida, podéis familiarizaros con las imágenes observándolas y diciendo su nombre en voz alta.



Variantes de juego

1. memory®

Mezclad bien las cartas (las imágenes deben quedar boca abajo para que nadie pueda verlas) y luego disponedlas sobre la mesa de modo que formen un rectángulo.

Empieza el niño más joven. El jugador de turno destapa dos cartas, una después de otra, y dice en voz alta el nombre de las imágenes que ve. Si ha destapado una pareja, es decir, dos cartas con imágenes idénticas, puede cogerla y guardársela delante de él, y después puede destapar enseguida otras dos cartas. Su turno continúa así hasta que destape dos cartas desiguales. En ese caso, el jugador debe volver a darles la vuelta y dejarlas en su sitio sobre la mesa. Después el turno pasa al siguiente jugador, que debe destapar dos cartas, etc.

La partida termina en cuanto se destape la última pareja de cartas. Gana el jugador que tenga el mayor número de parejas.

2. Juego de reacción (para expertos)

Disponed las cartas boca abajo sobre la mesa y después mezcladlas bien. Empieza la partida el jugador de mayor edad. El jugador de turno destapa una carta y la deja destapada en su lado de la mesa. El turno pasa luego al siguiente jugador, que debe a su vez destapar una carta. Continuando de este modo, cada vez habrá más cartas destapadas.

Cuando sobre la mesa aparezcan dos cartas destapadas iguales ... ¡toca pasar a la acción!

El primero que diga el nombre de la imagen representada en esas dos cartas, las gana y puede guardárselas delante de sí mismo. Después la partida sigue como se ha descrito anteriormente. Cuando en el centro de la mesa solo queden dos cartas, la partida termina. Gana quien haya conseguido el mayor número de parejas.

3. Encuentra las parejas (para los más peques)

Disponed destapadas (con la imagen boca arriba) todas las cartas sobre la mesa y después mezcladlas bien. El jugador más joven escoge una carta, describe la imagen que ve representada en ella y luego se la da al siguiente jugador, quien debe intentar buscar en la mesa la otra carta que tiene la misma imagen. Si la encuentra, puede cogerla y guardarse la pareja de cartas delante de sí mismo. El jugador termina su propio turno escogiendo una nueva carta de la mesa, diciendo el nombre de la imagen que ve representada en ella y luego pasándosela al siguiente jugador. La partida continúa de este modo hasta que se agoten todas las cartas de la mesa. En esta variante de juego no gana ni pierde nadie.

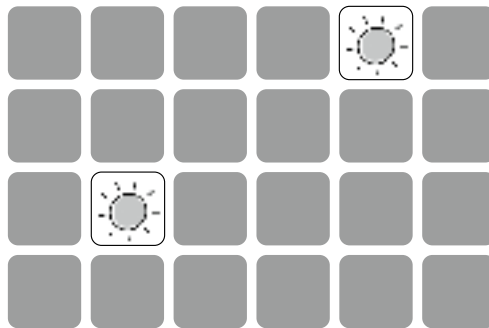
memory® es una marca registrada de Ravensburger AG

PT

myfirst memory®

Para 2-4 jogadores a partir de 2 anos
Conteúdo: 24 cartas grandes e extra grossas

A primeira vez deve-se desprender com atenção as 24 cartas memory® das matrizes. Antes de começar o jogo, pode familiarizar-se com as figuras, observando-as e nomeando-as em voz alta.



Variantes de jogo

1. memory®

Embaralha bem as cartas (as figuras devem estar viradas para baixo; ninguém pode vê-las) e depois coloca as cartas na mesa para formar um retângulo.

A criança mais nova começa. O jogador que está a jogar vira duas cartas, uma após a outra, e fala em voz alta o nome das figuras que está a ver. Se virou um par, ou seja, duas cartas com figuras iguais, pode pegar e guardar à sua frente, depois pode descobrir imediatamente mais duas cartas. A tua vez continua assim até virar duas cartas diferentes. Neste caso, o jogador deve virá-las de novo e deixá-las no seu lugar na mesa. A vez passa então ao jogador seguinte que deve descobrir duas cartas...

O jogo acaba quando é virado o último par de cartas. Ganha o jogador que tem o maior número de pares.

2. Jogo de reação (para entendidos)

Coloca as cartas, cobertas, na mesa e depois embaralha bem. O mais velho começa o jogo. O jogador que está a jogar vira uma carta e deixa-a descoberta no seu lugar na mesa. A vez passa então ao jogador seguinte que, por sua vez, deve virar uma carta. Continuando assim, haverá cada vez mais cartas viradas.

Quando aparecer na mesa duas cartas viradas iguais... passa-se à ação! O primeiro que fala o nome da figura representada nestas duas cartas, ganha-as e pode colocá-las à sua frente. Depois o jogo continua conforme acima descrito.

Quando no meio da mesa restarem apenas duas cartas, o jogo acabou. Ganha quem obteve o maior número de pares.

3. Encontrar os pares (para os mais pequenos)

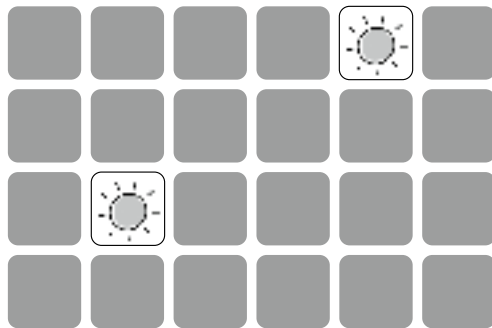
Coloca, descobertas (figura virada para cima), todas as cartas na mesa e depois embaralha-as bem. O jogador mais novo escolhe uma carta, descreve a imagem que vê impressa e depois entrega-a ao jogador seguinte que deve procurar a outra carta na mesa com a figura igual. Se a encontrar, pode pegá-la e guardar o par de cartas à sua frente. O jogador acaba a sua rodada escolhendo uma nova carta da mesa e diz o nome da figura que vê impressa e depois passa-a ao jogador seguinte. O jogo continua assim até acabarem as cartas no meio da mesa.

Nesta variante de jogo ninguém ganha e ninguém perde.

memory® é uma marca registada de Ravensburger AG

my first memory®

対象年齢:2歳以上 / プレイ人数:2~4人
セット内容:カード24枚



初めてプレイする前に、台紙からカードを丁寧に取り外してください。

ゲームを始める前に、すべてのカードを表にして、描かれているものを何と呼ぶか決めてください。

遊び方

1. memory® (メモリー)

カードを裏返しにしてシャッフルし、並べます。一番年下のプレイヤーからゲームを始めます。2枚のタイルをめくって、それぞれのカードに描かれているものの名前を言います。絵が一致した場合、そのプレイヤーはそれらのカードを獲得し、さらに2枚のカードをめくります。めくったカードが一致しなかった場合、そのプレイヤーのターンは終了です。めくったカードを元に戻して、次のプレイヤーの番となります。

次のプレイヤーも2枚のカードをめくって名前を言います。後続の各プレイヤーも同様にこのプロセスを繰り返します。最後のペアのカードがめくられた時点でゲーム終了。最も多くのペアを持っているプレイヤーの勝ちです。

2. リアクションゲーム(年長プレイヤー向け)

カードの絵を下にして、よくシャッフルし、格子状に並べます。最年長のプレイヤーがカードを1枚めくってゲームを始めます。そのカードは表向きのままにしておきます。次のプレイヤーはカードを1枚めくります。このプロセスは、後続の各プレイヤーも繰り返します。表向きになっているカードが、めくられたカードと一致したことに気づい

たプレイヤーはその名前を言います。名前を言ったプレイヤーはカードのペアを獲得します。こうしてカードを1枚ずつめくりながらプレイを続けます。

残りのカードが2枚になった時点でゲーム終了。最も多くのペアを持っているプレイヤーの勝ちです。

3. スポット・ザ・マッチ(年少プレイヤー向け)

カードをよくシャッフルして、絵を上にして並べておきます。一番年下のプレイヤー(a)はカードを1枚選び、それに描かれているものの名前を言ってゲームを始めます。(a)は、次のプレイヤー(b)にそのカードを渡し、(b)はそれと一致するカードを探します。一致するカードが見つかったら、両方のカードをゲームから取り除きます。一致したカードを見つけた後、(b)は新しいカードを選び、描かれているものの名前を言ってから次のプレイヤー(c)にカードを渡します。すべてのペアが見つかるまでこのプロセスを続けます。このゲームには勝敗はありません。

memory® はラベンスバーガー社の登録商標です。

**memory® is also available for your iPhone and iPad
as well for your Android smartphone and tablet.**
Scan the respective QR code with the camera of your
smart device and download the memory® App for free.



Illustration: Nadine Roßa

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21, rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

Ravensburger S.r.l. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20057 Assago (MI)

Imported into the UK by Ravensburger Ltd. · Units 3-5, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc. · PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · Postbus 289

Ravensburger NV/SA · BITM Atomiumsquare Box 357 · B-1020 Brussel · Bruxelles

Ravensburger Ibérica S.L.U. · C / Raimundo Fernández Villaverde, 61 · 28003 Madrid · España

ravensburger.com