

MEMO RONDO!

eine verflücht-gemixt-variante

..für 2 bis 4 Spieler mit Erinnerungsvermögen!

Alle Karten werden gemischt und als Stapel bereit gelegt. Die Stopp-Karte kommt neben den Stapel. Der erste Spieler deckt eine Karte vom Stapel auf, benennt sie und legt sie **verdeckt** in der Mitte ab. Danach folgt der nächste Spieler, indem er eine Stapelkarte **offen** auf die zuvor gelegte Karte legt. Die dritte Karte wird gezeigt und wieder verdeckt abgelegt. Die vierte Karte kommt **offen** auf die dritte Karte. Dies geschieht nun so lange, bis an 8 Plätzen je 2 Karten **kreisförmig** liegen.

Der am Zug befindliche Spieler legt nun die Stopp-Karte in die Mitte der Karten, so dass sie in einer Linie zwischen zwei der Kartenpaketen liegt. Die Stopp-Karte gibt nun an, von welchen zwei Kartenpaketen, der folgende Spieler die untere Karte erraten muss. Hat er seine Vermutung geäußert, dreht er das betroffene Kartenpaket um.

Stimmt seine Behauptung, dann erhält er die erratene Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach legt er eine neue Stapelkarte auf die verdeckte Karte und stellt mit der Stopp-Karte eine neue Position ein und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Ist seine Behauptung falsch, so erhält er die beiden obersten Karten, die sich in einer Linie mit der Stopp-Karte befinden. Diese legt er offen vor sich ab. Danach werden zwei Stapelkarten offen auf die beiden verdeckten Karten gelegt und die Stopp-Karte auf eine neue Position gedreht.

Das Spiel endet, wenn

... ein Spieler mehr als 12 Karten erhalten hat.

... eine leere Kartenrückseite nicht abgedeckt werden kann
(da der Stapel aufgebraucht ist).

Alle Spieler verrechnen jetzt ihr verdeckten Karten (Pluspunkte) mit ihren offenen Karten (Minuspunkte).

Wer das beste Ergebnis erreicht, gewinnt das Spiel.

Variante:

1. Jeder Spieler kann eine Sonderaktion durchführen, wenn er dafür, eine seiner Pluskarten unter den Stapel schiebt. Er schaut sich dann von zwei Kartenpaketen die unterste Karte an und verändert auf Wunsch, die Ausrichtung der Stopp-Karte.

2. Etwas leichter spielt es sich mit nur 6 Plätzen (12 Karten).

© by Krokospiel - Frank Stark