

TRI-MEMO

...ein Klassiker
einfach mal
anders!

Spieler: ab 2 Personen Alter: ab 8 Jahre Dauer: ca. 20 Minuten

Gespielt wird wie bei einem klassischen Memo, indem jeder Spieler probiert so viele Pärchen wie möglich, durch Aufdecken zu sammeln. Nur bei **TRI-MEMO** gibt es weitere Variationen die zusätzlich Konzentration und Strategie erfordern, aber auch Spaß, Spannung und – ja und auch Schadenfreude bringen.



SPIELVORBEREITUNG

Alle **55 Karten** werden gut gemischt und in Reihen neben- und untereinander verdeckt aufgelegt. Das war es schon.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Der Spieler welcher am Zug ist, deckt zwei Karten auf indem er die gewählten Karten umgedreht an den ursprünglichen Ort zurück legt. Nun vergleicht er die Bilder der Karten ob diese zusammen gehören.

Ist dies der Fall, nimmt er die beiden Karten aus dem Spiel und legt diese offen vor sich ab. Nach jedem zusammenpassenden Paar, darf der Spieler ein weiteres Kartenpaar aufdecken. Sind die Karten nicht identisch, dreht er die Karten wieder um, so dass wieder die Rückseite nach oben zeigt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn es keine Möglichkeit mehr gibt ein identisches Paar zu bilden.

GEWINNER

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Kartenpaare bilden konnte. Je nach gespielter Variation kann auch die höchste Punktzahl über den Sieg entscheiden (siehe Spiel-Variationen).

SPIEL-VARIATIONEN

Variante 1:

Es werden die vorhandenen drei Joker entfernt und es wird nur mit der halben Kartenmenge sprich 13 Kartenpaaren (26 Karten) gespielt. Gespielt wird wie oben beschrieben. Sieger ist wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat. Diese Variante eignet sich am besten, wenn man mit kleineren Kindern spielt.

Kartenpaare



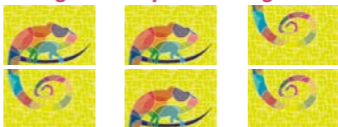
Variante 2:

Es werden wieder die drei Joker entnommen, aber es wird mit allen Kartenpaaren (52 Karten) gespielt. Hier ist nun jedes Kartenpaar zweimal vorhanden. Es ist möglich eine Kombination aus zwei Oberteilen bzw. zwei Unterteilen zu bilden:

2 Kartenpaare



Gültige Kartenpaarbildungen



Klassisch

Kopfteile

Fußteile

Der Sieger kann nun nach Anzahl der Kartenpaare ermittelt werden oder aber anhand der Punktzahl:

Jedes klassische Kartenpaar entspricht **20 Punkte**
 jedes Kopf- oder Fußkartenpaar entspricht **10 Punkte**

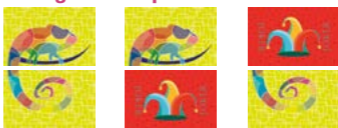
Spielvariante 3:

Hier kommen nun alle Karten zum Einsatz. Der Joker gilt für alle Kartenbilder und kann als zweite Karte das Kartenpaar bilden:

Kartenpaare



Gültige Kartenpaare mit Joker



Klassisch

Mit Joker

Das Spiel ist bei dieser Variante beendet, wenn man keine Paare mehr bilden kann.

Gezählt wird wie folgt:

Jedes klassische Kartenpaar entspricht **20 Punkte**
 jedes Kopf- oder Fußkartenpaar entspricht **10 Punkte**
 ein Kartenpaar mit Joker entspricht **5 Punkte**

Bei dieser Variante wird der Sieger nur nach Punkten ermittelt.

TIPP: Aufmerksame Spieler nehmen sich nicht gleich den Joker wenn sie ihn aufdecken, sondern versuchen ein klassisches Paar zu bilden um die 20 Punkte zu erhalten. Wenn allerdings schon ein Kopf- oder Fußkartenpaar dieses Tieres rausgenommen wurde, dann kann man sich den Joker mit einer anderen Karte schnappen.

Spielvariante 4:

Alle 3 Spielvarianten lassen sich auch unter Zeitdruck spielen. Es wird eine Spielzeit von z.B. 5 Minuten vereinbart. Jeder Spieler muss so schnell wie möglich reagieren. Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Paare oder Punkte gesammelt hat.

VIEL SPASS

So und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit Ihrem **TRI-MEMO** und seinen Variationen!