



SPIELANLEITUNG

**DER FRISCHE MEMO-SPASS FÜR
2-5 SPIELER AB 6 JAHREN,
SPIELDAUER CA. 20 MINUTEN**

INHALT

48 Karten:

Alle Karten sind verschieden, und zwar in den drei Kriterien

- Frucht (12 Früchte)
- Teller (4 Formen)
- Tischdecke (4 Farben)

ZIEL DES SPIELS

Werde als Erster alle deine Karten los! Dafür musst du von den 5 Karten auf dem Tisch in jeder Runde eine finden, die NICHTS mit deiner Karte gemeinsam hat. Ganz schön knifflig!

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten verdeckt und legt 5 davon offen nebeneinander in die Tischmitte.



Je nach Spieleranzahl erhalten alle Spieler verdeckt gleich viele der restlichen Karten:

2 Spieler: 21 Karten pro Spieler

3 Spieler: 14 Karten pro Spieler

4 Spieler: 10 Karten pro Spieler

5 Spieler: 8 Karten pro Spieler

Jeder von euch legt seine Karten als einen verdeckten Stapel vor sich ab.

Legt übrig gebliebene Karten zurück in die Schachtel.

SPIELBEGINN

Ungefähr 15 Sekunden lang versucht ihr, euch die 5 aufgedeckten Karten zu merken. Anschließend dreht ihr sie um.



Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird einzeln im Uhrzeigersinn.

Du bist am Zug: Decke die oberste Karte deines Stapels auf und lege sie offen neben eine verdeckte Karte in der Tischmitte.



Decke nun die Karte in der Tischmitte auf, neben die du deine Karte gelegt hast. Es gibt **zwei Möglichkeiten**:

1. Alles verschieden! Die beiden Karten sind verschieden in allen drei Kriterien (Frucht, Teller und Tischdecke): Lege deine Karte in die 5-er-Reihe auf den Tisch und tausche sie gegen die Karte aus, neben die du deine Karte gelegt hast.

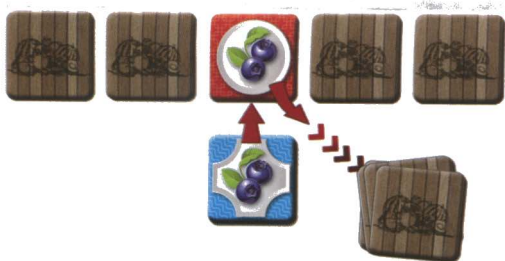




Die Karte aus der Tischmitte geht aus dem Spiel und wird zur Seite gelegt. Und schon bist du eine Karte losgeworden!

Dein Zug ist beendet, der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Etwas ist gleich! Die beiden Karten haben mindestens eine Gemeinsamkeit (z. B. ist die Frucht die gleiche und/oder die Tischdecke hat die gleiche Farbe). Tausche deine gespielte Karte mit der aufgedeckten Karte und lege die Karte der 5-er-Reihe verdeckt unter deinen Stapel. Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Dann ist der nächste Spieler am Zug und deckt die oberste Karte seines Stapels auf. Er legt sie offen neben eine verdeckte Karte in der Tischmitte usw.

Du glaubst, dass deine Karte nicht passt?

Wenn du denkst, dass deine aufgedeckte Karte mit allen verdeckten Karten in der Tischmitte etwas gemeinsam hat, gibst du dies bekannt. Dein rechter Nachbar deckt dann eine verdeckte Karte seiner Wahl aus der Tischmitte auf und es gibt **zwei Möglichkeiten:**

A. Hat die aufgedeckte Karte etwas mit deiner Karte gemeinsam, kommt die aufgedeckte Karte aus dem Spiel und du darfst deine Karte stattdessen in die Tischmitte legen.

B. Hat die aufgedeckte Karte aber nichts mit deiner gemeinsam, nimmst du die aufgedeckte Karte und legst sie verdeckt unter deinen Stapel - wenn du nur noch eine Karte hattest, ist dies dein Stapel für das weitere Spiel.

Deine Karte legst du stattdessen in die Tischmitte.

RUNDENENDE

Eine Runde endet, wenn in der Tischmitte 5 offene Karten liegen. Lasst sie dort liegen, denn sie sind die 5 neuen Karten für die nächste Runde.

Die nächste Runde beginnt wie beim Beginn des Spiels: **Prägt euch die offenen Karten in der Tischmitte gut ein und dreht sie nach einer Zeit von ungefähr 15 Sekunden um.**

Dann ist der linke Nachbar des Spielers, der zuletzt am Zug war, als Erster in der neuen Runde an der Reihe. Falls dies der gleiche Spieler ist wie in der Runde zuvor, wird sein linker Nachbar Startspieler.

SPIELENDE

Sobald einer von euch die letzte Karte seines Stapels losgeworden ist, wird die Runde zu Ende gespielt, sodass alle gleich oft am Zug waren. Dann endet das Spiel.

Der Spieler, der keine Karten mehr hat, ist der Sieger! Sind mehrere Spieler alle Karten losgeworden, gewinnen sie gemeinsam.

