



CLAAS

Ravensburger® Spiele Nr. 22 171 4
Für **2 - 8** Kinder ab **4** Jahren.

memory[®]

– der weltbekannte Klassiker unter den Spielen.

Bei der spannenden Suche nach passenden Bildpaaren sind Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Hier haben die Kinder die besten Chancen, gegen die Erwachsenen zu gewinnen.

Inhalt

72 Bildkarten (36 Kartenpaare)

Spielziel

Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinner der Spielrunde.

Wie geht es los?

Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Entweder bleiben die Karten danach so zufällig liegen oder sie werden in Reihen zu einem Rechteck geordnet. Die Spieler entscheiden, welche Variante gespielt werden soll. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.



Ravensburger

Wer fängt an?

Zum Beispiel der/die Jüngste, Kleinste, Älteste... ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird memory® gespielt?

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder, darf sich der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis er zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



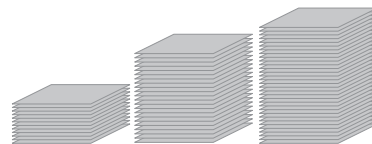
Damit sich jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.

Was ist nicht erlaubt?

Hat sich ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt und erinnert sich dann an die richtige Stelle, darf er keine dritte Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Jetzt kann der Gewinner ermittelt werden. Dazu stapelt jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Turm hat, ist der Gewinner.



Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, so spielen sie mit nur 9 Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

Noch ein Tipp zum Schluss

Beim ersten Spiel oder wenn kleinere Kinder mitspielen, kann mit weniger Bildpaaren begonnen und die Kartenanzahl in den folgenden Spielrunden gesteigert werden.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG.

F

CLAAS

Jeux Ravensburger® No. 22 171 4
Pour 2 à 8 joueurs, à partir de 4 ans.

memory®

– le célèbre jeu de mémoire.

Contenu

72 cartes (36 paires d'images)

But du jeu

Celui qui possède le plus grand nombre de paires d'images à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Avant de commencer

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

Ensuite, les joueurs décident soit de laisser les cartes éparpillées, soit de former un rectangle. Le plus important, c'est que les cartes ne se chevauchent pas.

Qui commence ?

Cela peut être le plus jeune joueur, le plus petit, le plus âgé... Aux joueurs de décider... La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Comment jouer au memory®

Le joueur dont c'est le tour retourne toujours deux cartes l'une après l'autre.

Si les images sont identiques, le joueur prend ces deux cartes et en retourne à nouveau deux autres. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. Ces deux cartes sont alors remises à l'envers et restent à leur place. C'est au tour du joueur suivant.



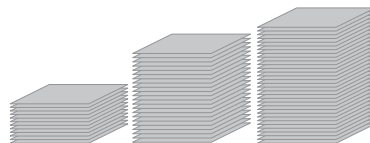
Afin que chacun puisse bien se rappeler l'image et la place des cartes, celles-ci doivent rester visibles un instant avant d'être remises à l'envers... à la même place naturellement.

Ce qui n'est pas permis

Si un joueur s'est trompé en retournant la seconde carte, mais croit à présent connaître la bonne place, il n'a pas le droit de retourner une troisième carte. En cas d'erreur, c'est le joueur suivant qui continue.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque la dernière paire d'images a été retournée. Chaque joueur empile alors ses cartes. Le vainqueur est celui dont la pile est la plus haute.



Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartes, ils jouent une nouvelle fois, avec neuf paires seulement, afin de se départager.

Un dernier conseil

À la première partie ou avec de très jeunes joueurs, il est possible de commencer avec un nombre réduit de cartes et d'augmenter au fur et à mesure des parties.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

memory® est une marque déposée de Ravensburger AG.



CLAAS

Gioco Ravensburger® n. 22 171 4
Per **2 - 8** partecipanti, dai **4** anni in su.

memory®

– il gioco amato in tutto il mondo dai piccoli e dai grandi!

Ci vogliono buone doti di concentrazione e di memoria per riuscire a trovare tante diverse coppie di cartine.

L'originale meccanismo di gioco del memory® offre veramente ai bambini maggiori possibilità di vittoria rispetto agli adulti.

Contenuto

72 cartine illustrate (36 coppie)

Scopo del gioco

Lo scopo di questo divertente gioco di memoria è di scoprire quante più coppie possibili fra le cartine che si trovano coperte sul tavolo. Vincerà la gara il concorrente che ne avrà trovate di più.

Preparazione del gioco

Tutte le cartine devono essere messe al centro del tavolo, con la parte illustrata rivolta all'ingiù; bisogna quindi mischiarle per bene e disporle al centro del tavolo in maniera abbastanza ordinata – ad esempio in 8 file da 9 – badando che nessuna cartina si sovrapponga mai ad un'altra. Il retro delle cartine, uguale per tutte, dovrà rimanere ben visibile per tutta la durata della partita.



Chi incomincia?

I turni di gioco procedono in senso orario ad iniziare dal concorrente più giovane (o più anziano, o più simpatico, ecc.).

Come si gioca a memory®?

Il concorrente di turno volta 2 cartine qualsiasi, una dopo l'altra, mostrando a tutti le figure che vi compaiono. Generalmente, durante le prime fasi del gioco appariranno sempre delle figure diverse; in tal caso, dopo una breve pausa per dare modo a tutti di osservare bene le immagini, il giocatore rimetterà le due cartine coperte nella loro posizione originaria e cederà il turno al compagno seduto alla sua sinistra.



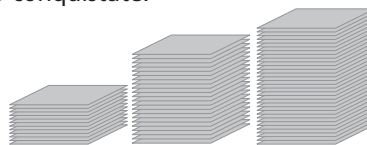
Verrà quindi il momento in cui un giocatore, scoprendo la prima cartina, troverà una figura già apparsa in precedenza. Cercherà allora di localizzare la cartina analoga e, se vi sarà riuscito, dopo aver mostrato la coppia agli altri giocatori, tratterrà le due cartine per sé.

Cosa non si può fare?

Se un giocatore, voltando la sua seconda cartina, si ricordasse dove si trovava quella con l'immagine corrispondente, non potrà per nessun motivo andare a girarla; poiché così facendo ne scoprirebbe una terza.

Fine della partita

Il gioco termina allorché tutte le cartine saranno state assegnate ai vari concorrenti. Questi dovranno impilarle di fronte a loro man mano che le avranno conquistate.



Colui che presenterà la pila più alta, ovvero sarà stato capace di conquistare il maggior numero di coppie, verrà proclamato vincitore. In caso di parità, i giocatori disputeranno uno spareggio con 7 coppie di cartine.

Qualche consiglio

Per rendere il gioco più adatto ai principianti o ai bambini piccoli, potete ridurre per le prime volte la quantità di coppie con cui giocare, per riportarle progressivamente al numero originario dopo aver fatto alcune partite.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

memory® è un marchio registrato dalla Ravensburger AG.



CLAAS

Ravensburger® spel nr. 22 171 4
Voor **2 - 8** kinderen vanaf **4** jaar.

memory[®]

– het wereldberoemde spel dat nooit verveelt!

Voor het spannende zoeken naar bij elkaar passende kaartjes zijn concentratie en een goed geheugen nodig.

Wat dat betreft hebben kinderen een goede kans om te winnen van volwassenen.

Inhoud

72 kaartjes (36 paren)

Doel van het spel

Wie aan het eind van het spel de meeste kaartjes-paren heeft gevonden, is winnaar.

Hoe gaat dat in z'n werk?

Alle kaartjes worden met de beeldzijde naar beneden op de tafel gelegd en goed door elkaar gehusseld. Naar keuze kunnen ze zo blijven liggen...of ze worden in rechte rijen tot een rechthoek gelegd...

De spelers kunnen zelf bepalen welke variant hen het beste bevalt.

Belangrijk is dat de kaartjes elkaar niet raken.



Wie begint?

Bijvoorbeeld de jongste, de kleinste, of de oudste... het doet er niet toe. Er wordt volgens de wijzers van de klok gespeeld.

Hoe wordt memory® gespeeld?

Wie aan de beurt is moet 2 kaartjes omdraaien. Als dat 2 verschillende plaatjes blijken te zijn, moet de speler ze weer teruggedraaien en is de volgende speler aan de beurt. Als het 2 dezelfde plaatjes zijn, mag de speler de kaartjes houden en nogmaals 2 kaartjes omdraaien. Dat gaat net zo lang door tot hij 2 verschillende kaartjes omdraait.



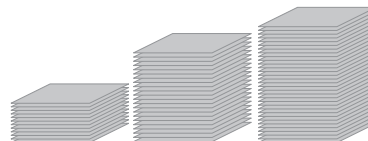
Opdat iedereen de plaatjes en de plek waar de kaartjes liggen goed kan onthouden, moeten ze altijd korte tijd omgedraaid blijven liggen en dan natuurlijk op dezelfde plek weer worden omgedraaid.

Wat mag niet?

Wanneer een speler zich vergist en een verkeerd kaartje omdraait, mag hij niet snel een derde kaartje ook nog omdraaien. Na een vergissing is altijd de volgende speler aan de beurt, die hopelijk goed heeft opgelet.

Eind van het spel

Als het laatste paar kaartjes is omgedraaid is het spel afgelopen. Nu kan worden vastgesteld wie winnaar is. Daartoe stapelt iedereen z'n kaartjes op elkaar. Wie de hoogste stapel heeft, is winnaar.



Wanneer 2 of meer spelers evenveel kaartjes hebben, spelen ze met slechts 9 paren kaartjes een beslissingsronde.

Een tip: Als het spel wordt gespeeld door nog niet geroutineerde spelers of met heel jonge kinderen, is het aan te raden met minder kaartjes-paren te beginnen en in volgende speelronden het aantal langzaam op te voeren.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

memory® is een geregistreerd merk van Ravensburger AG.

E

CLAAS

Juego Ravensburger® no. 22 171 4
Para **2 - 8** niños desde **4** años de edad.

memory[®]

– el famoso clásico mundial entre los juegos.

Contenido

72 cartas (36 pares de figuras)

Meta del juego

Quien al final posea la mayoría de pares de cartas es el ganador de la mano.

¿Cómo se inicia?

Todas las cartas se colocan sobre la mesa con la imagen hacia abajo y se mezclan bien. A continuación, las cartas se dejan sobre la mesa al azar... o se ordenan de forma que constituyan un rectángulo. La mano en juego decide qué variante se juega. Importante es que las cartas no queden superpuestas.



¿Quién comienza?

Por ejemplo el/la más joven, pequeño/a, mayor, ... como los jugadores decidan. Después se continúa en sentido del reloj.

¿Cómo se juega memory®?

Quien lleve la mano puede levantar consecutivamente siempre dos cartas. Si llevan la misma figura, el jugador puede conservarlas y levantar otra vez dos cartas. Sigue así hasta que levante dos cartas diferentes. Estas dos cartas se vuelven a cubrir y pasa la mano al jugador siguiente.



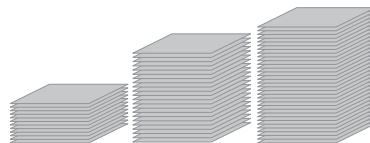
Para que cada jugador memorice bien la posición de las cartas, deben permanecer levantadas durante un breve período de tiempo y después, naturalmente, volverlas a la misma posición.

Lo que no está permitido

Si un jugador se ha equivocado con la segunda carta y se recuerda entonces del lugar correcto, no puede levantar una tercera carta. De todas formas, caso de error, el jugador siguiente toma la mano.

Fin del juego

Al levantarse el último par de cartas queda la partida finalizada. Ahora puede procederse a determinar quien ha ganado. Para ello, cada uno de los jugadores amontona sus cartas.



Ha ganado quien tenga la torre más alta. Si dos o más jugadores tuvieran un número de cartas igual, se juega una mano con sólo 9 pares de cartas para decidir el vencedor.

Una sugerencia

Durante la primera partida o cuando jueguen niños pequeños puede comenzarse con un número de pares reducido que puede irse incrementando en las partidas siguientes.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

memory® es una marca registrada de la Compañía Ravensburger AG.



CLAAS

Ravensburger® Games No. 22 171 4
For 2 - 8 players aged 4 years or more.

memory[®]

– the world-famous classic

The exciting hunt for matching pairs requires concentration and a good memory. This game provides the youngest players with a good chance of beating the eldest.

Contents

72 cards (36 pairs)

What is the object of the game?

The object is to collect as many pairs as possible. The winner is the player with the most pairs at the end of the game.

How do we start?

The cards are placed faces down on the table and shuffled. Players decide whether the cards are to be left as they are after shuffling, or are arranged in rows to form a rectangle as shown. The important thing is that no card touches another.



Who begins?

It could be the youngest, the smallest, the oldest... you decide. Play moves in a clockwise direction.

How is memory® played?

On their turn players turn over, one after the other, two cards.



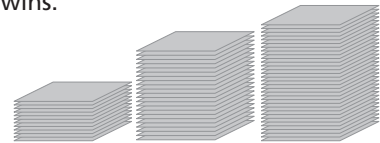
If the pictures on the cards are identical, the player gets to keep the pair and may turn over two other cards. This is continued until a player turns over two cards which do not make a pair. These two cards are turned over once again, face down, and the player's turn is over. Cards turned over should be left lying long enough for everyone to see the picture before they are turned face down again. The position of the cards should not be changed.

What is not allowed?

If a player turns over two cards which do not match, but knows where a third is which would give a pair, they may not turn this third card over on that turn. They have to wait until their next turn.

End of the game

The game ends when the last pair has been collected. To find the winner, each player builds a stack with their cards. The player with the highest stack wins.



In the event of a draw, another round is played using 9 pairs of cards.

Suggestion

In the first game, or when younger children are playing, a reduced number of cards can be used. The number of cards in play can be increased gradually.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

memory® is a registered trademark of Ravensburger AG.

Traktoren · Tracteurs · Trattori · Tractores · Tractors



ELIOS 230



XERION 3800 SADDLE TRAC



ARION 430



XERION 5000 TRAC



AXOS 320



AXION 850



XERION 5000 TRAC



XERION 3800 TRAC VC



NEXOS 240 F



AXOS 340



XERION 3800 TRAC VC



AXION 850



ARION 640



XERION 3800 SADDLE TRAC



XERION 3300 TRAC VC

**Feldhäcksler · Ensileuses · Trincia semovente · Picadoras
Forage harvesters**



JAGUAR 960



JAGUAR 960



JAGUAR 980



JAGUAR 960



JAGUAR 980



JAGUAR 960 & AXION

**Teleskoplader · Chargeurs télescopiques · Sollevatore telescopico
Cargador telescópico · Telehandler**



SCORPION 7040



SCORPION 7040

**Mähdrescher · Moissonneuses-batteuses · Mietitrebbiatrici
Cosechadoras · Combines**



LEXION 770



TUCANO 320



TUCANO 450



TUCANO 430 MONTANA



LEXION 600



LEXION 560



COUGAR 1400
Selbstfahrer, Fauchese,
Falciatrici, Segadora,
Disc mowers

Rund/Quaderballenpressen · Balles rondes/parallélépipédiques · Presse Empacadoras · Round/Square Balers



ROLLANT 455 &
ARION 430



VARIANT 350



QUADRANT 3400 &
AXION 850



QUADRANT 3400 &
XERION 3800



VOLTO
Wender, Faneuse,
Voltafieno, Volteadora,
Tedders



CARGOS 9500
Kombiwagen,
Autochargeuses combinées,
Carri combinati, Remolque
combinado, Combi-wagon

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Hergestellt unter der Lizenz der CLAAS Service and Parts GmbH.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg · www.ravensburger.com