



MEMOETT

Egy színes memóriajáték
Christoph Reiser tollából



Állatcsalád kerestetik! Ebben a szórakoztató memo játékban nem csak két lapkát kell találnod, amelyek egymáshoz tartoznak, hanem négyet - ráadásul a megfelelő sorrendben, 1-től 4-ig! Csak így lesz teljes egy állatcsalád, és ekkor hoz pontokat a játék végén. Na, mit gondolsz? Egy kör MEMOETT, az igazán szórakoztató lenne!

A JÁTÉK TARTALMA

48 lapka - 12 állatcsaláddal, minden állatcsalád 4 olyan lapkából áll, amiken 1, 2, 3 vagy 4 azonos fajta állata van



Példa 4 lapka egy állatcsaládból



1 játékleírás

Az első játék előtt óvatosan nyomd ki a lapkákat a kartonokból.



A MEMOETT játékot két változatban is játszhatjátok:

1. VÁLTOZAT

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célod, hogy jó memóriával és odafigyeléssel kiegészítsd a saját állatcsaládod.

ELŐKÉSZÜLETEK

Válaszd ki minden állatcsaládból azt a lapkát, amelyiken csak 1 állat látható. Helyezd ezt a 12 lapkát felfelé fordítva az asztal közepére. Ezután sorban egymás után válasszatok magatoknak 1-1 állatlapkát. A kiválasztott lapkát tegyéd le magatok elé felfordítva. Ezt addig ismételjétek, míg mind a 12 lapka gazdára nem talál. A játékosok számától függően eltérő darabszámú lapka lesz előttek:

6 lapka 2 játékosnál

4 lapka 3 játékosnál

3 lapka 4 játékosnál

A megmaradt lapkákat lefordítva keverjétek meg, és rendezzétek el őket egy 6x6-os rácsba az asztal közepén.

A JÁTÉK MENETE

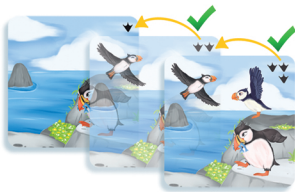
A legfiatalabb játékos kezd. Őt követitek majd sorban egymás után az óramutató járásával megegyező irányban.

Amikor te vagy a soron, **felfedsz egy állatlapkát**. Attól függően, hogy mi van a lapkán, a következőket teszed:

A) Ha a lapkán **pontosan egy állattal több van**, egy olyan állatcsaládból, amelyikből van előtted, akkor ráhelyezheted.

Figyelem! Egy állatcsaládot alkotó 4 lapkát mindig a helyes sorrendben 1, 2, 3 és 4-es kell letenni!

Ezek után ismét te következelsz.



Memoett! Amikor egy 4 állatos lapkát helyezel egy 3 állatos lapka tetejére, ugyanabból az állatfajból, akkor az állatcsalád teljes lett. Szép munka! **Megint te jössz.**

B) Akkor amikor **nem** tudod letenni a felfordított állatlapkát, mert **nem illik** egyik előtte lévő állatcsaládba sem, vagy mert nem a megfelelő sorrendben következnek, akkor a lapkát visszafordítod és a játékot a következő játékos folytatja.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az egyikőtök összerakta az összes előtte lévő állatcsaládot. Ez a játékos lett a győztes!



2. VÁLTOZAT

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célod, hogy jó memóriával és odafigyeléssel kiegészítsd a **legtöbb** állatcsaládot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg lefordítva a lapkákat, és rendezzétek őket egy 6x8-as rácsba az asztal közepén.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd. Őt követitek majd sorban egymás után az óramutató járásával megegyező irányban.

Amikor te vagy a soron, **felfedsz egy állatlapkát**. Attól függően, hogy mi van a lapkán, a következőket teszed:



A) Ha a lapkán **csak egy állat látható**, akkor felfordítva hagyod, és újra rajtad a sor.





- B) Ha a lapkán **pontosan egy állattal több van**, egy olyan állatcsaládból, amelyikből van felfordítva, akkor ráhelyezheted. **Figyelem!** Ennél a játékvariációnál is érvényben van az a szabály, hogy egy állatcsaládot alkotó 4 lapkát mindig a helyes sorrendben 1, 2, 3 és 4-es kell letenni! Ez azt jelenti, hogy egy 2 állatos lapkát csak egy olyan lapkára tehetsz, amelyiken 1 állat van ugyanabból az állatfajból. Így rátehetsz egy 3 állatos lapkát egy 2-esre, és egy 4 állatos lapkát egy 3-asra.

Aztán megint te jössz.

KIVÉTEL

Memoett! Amikor egy 4 állatos lapkát helyezel egy 3 állatos lapka tetejére, ugyanabból az állatfajból, akkor az állatcsalád teljes lett. Bravó! Vedd el, és tedd magad elé a lapkatornyot. **Ezzel a köröd véget ért, és a játékot a következő játékos folytatja.**



- C) Amikor olyan lapkát fordítasz fel, amelyik **nem illik** egyik felfordítva fekvő állatcsaláddhoz sem, és több, mint 1 állat van rajta, akkor a lépésed véget ér. Fordítsd vissza a lapkát, a játékot a **következő játékos folytatja. Figyelem!** Ha már felfedtetél és leraktál egy vagy több lapkát a körödben, és azok felfordítva fekszenek, akkor azokat hagyd ott, ahol vannak, és **csak azt a lapkát fordítsd vissza, amelyiket nem tudod letenni!**



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az az összes állatcsaládot összeraktátok. Az a játékos lett a győztes, aki előtt a legtöbb állatlapka torony van. Döntetlen esetén a döntetlenben érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Ha bármilyen kérdésed van a "MEMOETT" játékkal kapcsolatban, kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot:
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100
e-mail: piatnik@piatnik.hu, piatnik.hu



Megtalál minket a:



/PiatnikBudapest



/piatnikhungary/

A játék útmutatójának egyetlen része sem használható fel vagy reprodukálható semmilyen módon mesterséges intelligencia technológiák vagy rendszerek képzésére.