



Das Spielecafé erklärt



ausgezeichnet
mit dem Siegel

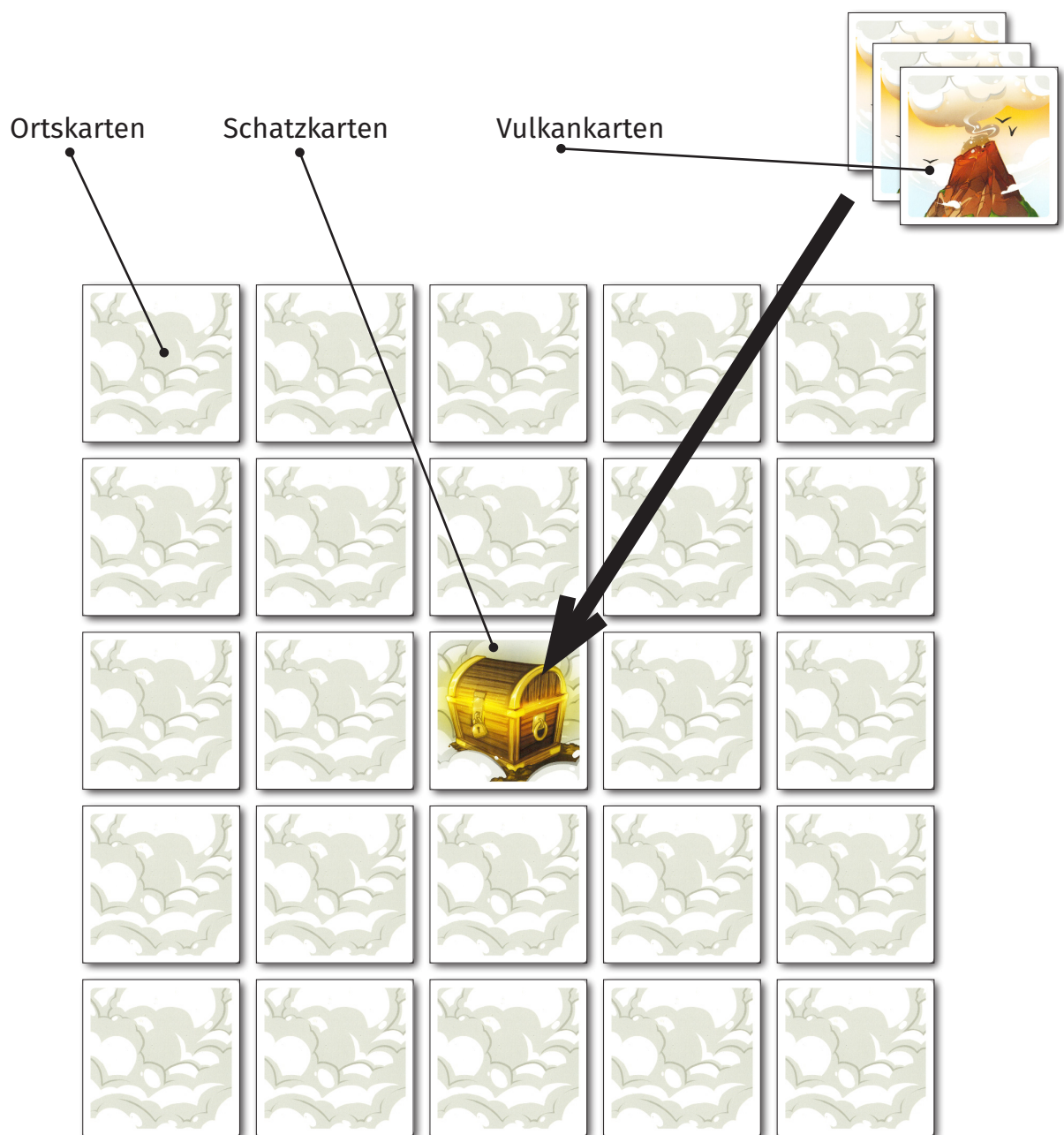


Memoarrrr!

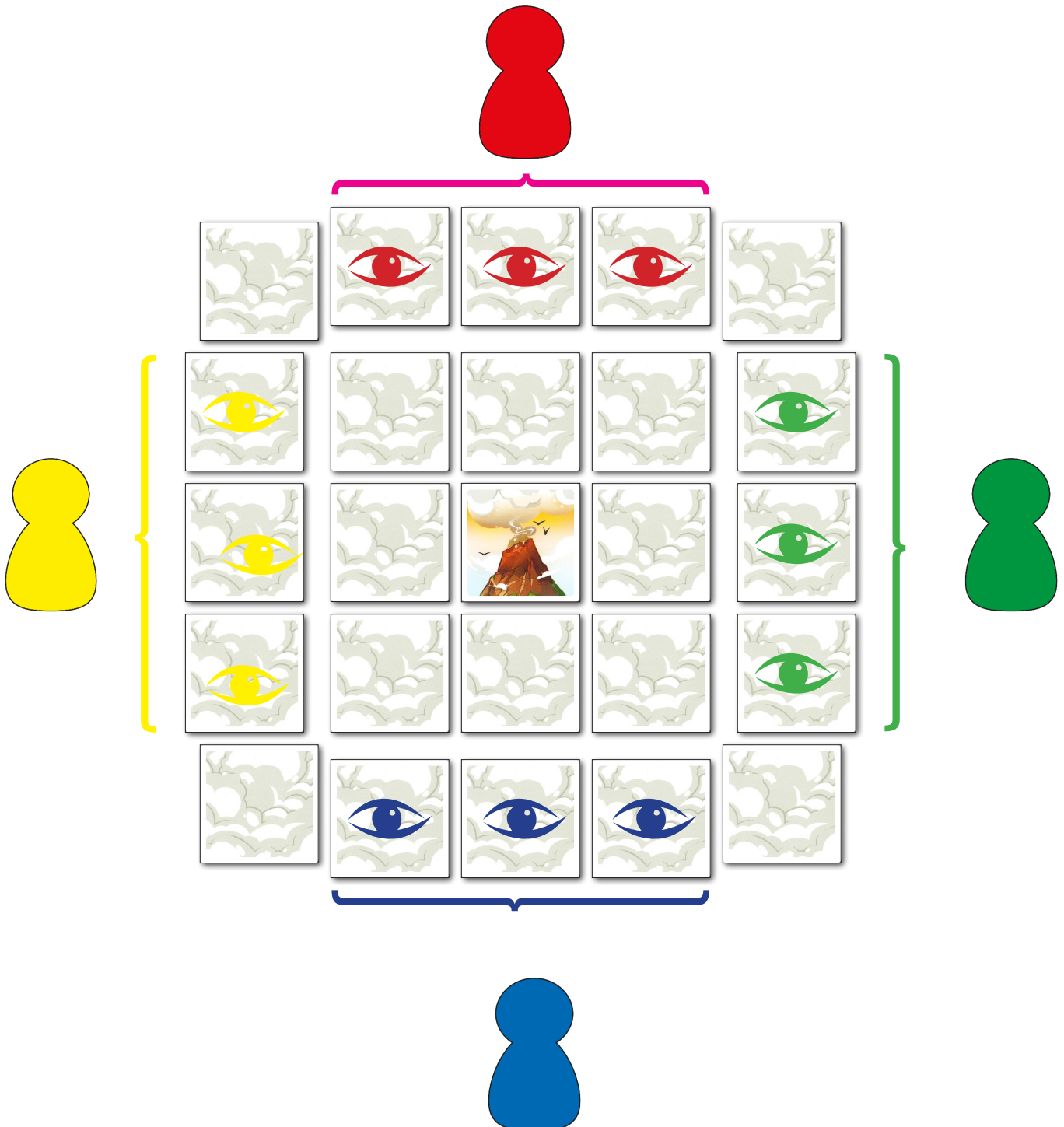
von Carlo Bartolini, Grafiken: Pablo Fontagnier
erschienen bei Edition Spielwiese, Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH

Vorbereitung

Die 25 Ortskarten werden verdeckt gemischt.
 Sie werden als 5 x 5 Raster ausgelegt.
 Die Karte in der Mitte wird unbesehen aus dem Spiel entfernt.
 Die 7 Schatzkarten werden verdeckt gemischt und in die Mitte gelegt.
 Die Vulkankarten werden gemischt.
 Sie werden auf die Schatzkarten gelegt.
 Eine weniger als mitspielende Personen.



Jede mitspielende Person wählt eine Seite.
Sie darf die drei mittleren Karten geheim ansehen.
Zufällig wird bestimmt, wer beginnt.



Die Runde beginnt

Eine Runde beginnt.

Die Person, die beginnt, deckt eine beliebige verdeckte Karte auf.

Im Uhrzeigersinn wird weitergespielt.

Wer am Zug ist, muss eine verdeckte Karte aufdecken.

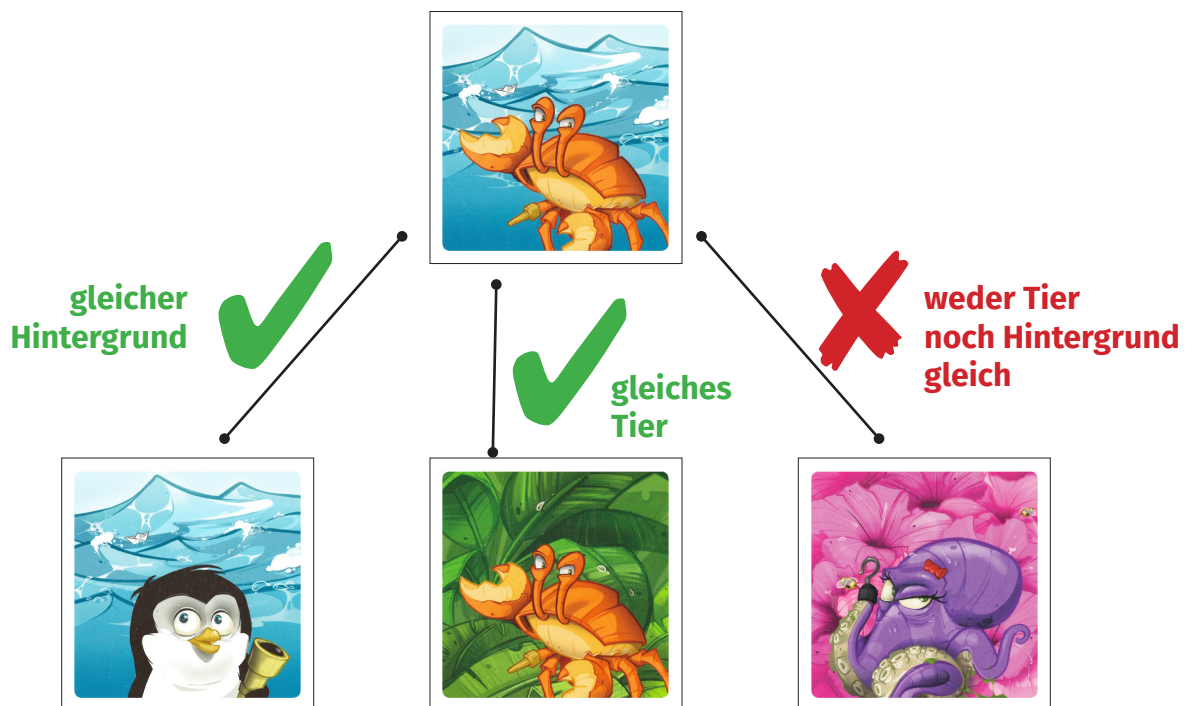
Dann wird geprüft, ob diese Karte mit der zuvor aufgedeckten Karte verbunden ist.

Verbunden sind zwei Karten,

wenn sie entweder das gleiche Tier zeigen,

oder die gleiche Landschaft zeigen.

Nicht verbunden sind Karten, wenn weder Tier noch Landschaft übereinstimmen.

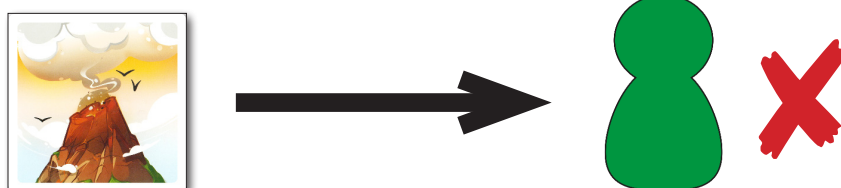


Sind die beiden Karten verbunden, war der Zug erfolgreich.

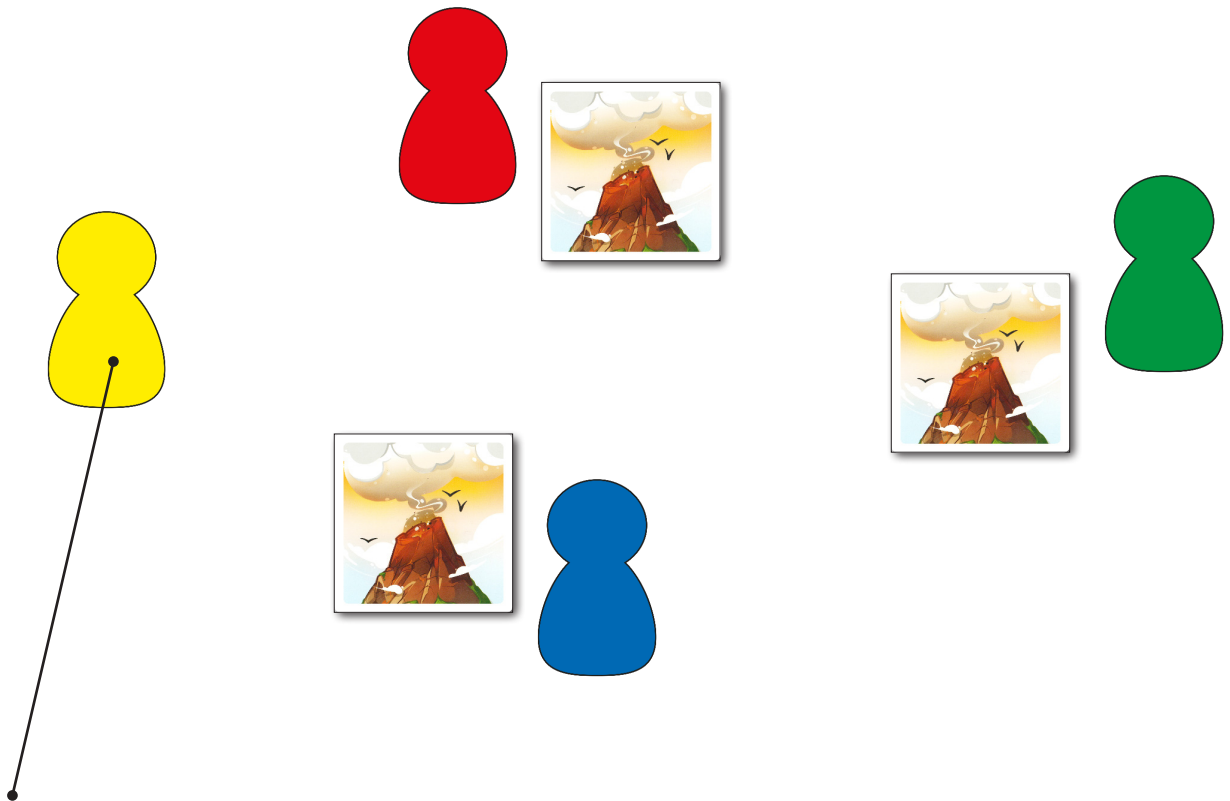
Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Sind die Karten nicht verbunden, scheidet die Person aus dieser Runde aus.

Diese Person nimmt sich den obersten Vulkan aus der Mitte.



Im Uhrzeigersinn die nächste Person ist an der Reihe, eine Karte aufzudecken.
Diese wird wiederum mit der zuvor aufgedeckten Karte verglichen.
Das geht solange, bis alle bis auf eine Person einen Vulkan vor sich liegen haben.



Diese Person nimmt sich die oberste Schatzkarte ohne sie anzusehen.



Liegt keine Schatzkarte mehr in der Mitte, endet das Spiel.
Sonst startet eine neue Runde.
Alle Karten werden wieder auf die Rückseite gedreht.
Sie bleiben aber am Platz liegen.
Die Person, die den Vulkan mit den meisten Vögeln gezogen hat, beginnt die nächste Runde.
Die Vulkankarten kommen gemischt auf die verbliebenen Schatzkarten.
Die neue Runde startet.

Spielende

Wenn alle Schatzkarten verteilt sind, endet das Spiel.
Es gewinnt, wer auf den Karten die meisten Rubine hat.
Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Schatzkarten hat.

