

## Regola di gioco no. 2 —

Si scelgono 50 carte-problemi con le relative 50 carte-soluzioni e si eliminano le carte residuali.

Questa volta si mischiano bene le carte e si disporranno scoperte sul tavolo in un quadrato di 10 x 10. Al lato sinistro del quadrato si pone la striscia con le lettere A - K. Al lato superiore la striscia numerata da 1 - 10.

Attraverso lettere e numeri è possibile determinare la posizione di ogni carta. Il primo giocatore chiama ad esempio la quinta carta della fila B, cioè B-5.

Vengono chiamati solo carte-problemi. Gli altri giocatori devono, il più rapidamente possibile, trovare la carta-soluzione. Chi l'ha trovata per primo ne determinerà a voce alta la posizione. Per esempio: F-9 e guadagna un punto. Il gioco continua a turno. Dopo un certo tempo il gioco può interrompersi e vincitore sarà colui che avrà ottenuto il più alto punteggio.

## © 1969 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

I diritti di autore per tutto il mondo appartengono alla Casa Editrice Otto Maier di Ravensburg.

Attualmente sono disponibili i seguenti giochi:

|                  |            |
|------------------|------------|
| Original-Memory® | No. 15.559 |
| Junior-Memory®   | No. 15.562 |
| Natur-Memory®    | No. 15.563 |
| 1 x 1 Memory®    | No. 15.564 |
| Combi-Memory®    | No. 15.565 |

Per i seguenti paesi la Casa Editrice Otto Maier ha concesso la licenza di fabbricazione dei Memory:

|               |                                      |
|---------------|--------------------------------------|
| Australia     | John Sands, Sydney                   |
| e Nezzelanda: | Caruajal y Cic, Cali                 |
| Columbia:     | Adolph Holst, Aalborg                |
| Danimarca:    | John Waddington Ltd., Leeds          |
| Inghilterra:  | Fernand Nathan, Paris                |
| Francia:      | Manufacturas Plasticas, Mexico       |
| Messico:      | Damm & Son, Oslo                     |
| Norvegia:     | Oechsle, Compania Comercial SA, Lima |
| Perù:         | AB Alga, Vittsjö                     |
| Svezia:       | Milton Bradley Company, Springfield  |
| U.S.A.:       | Editorial Color, Caracas             |
| Venezuela:    |                                      |

## 1 x 1 Memory®

Een nieuw rekenspel voor een onbeperkt aantal spelers vanaf 8 jaar.

Ravensburger spelen Nr 15.564

Inhoud: 120 kaartjes (60 opgaven en 60 uitkomsten), een strook met de letter A - K en een strook met de cijfers 1 - 10.

De serie wereldberoemde Memory-spellen wordt uitgebreid met dit spel, dat nog verdere voordelen biedt; naast training van geheugen en concentratievermogen wordt op speelse wijze de vaardigheid in rekenen bevorderd. De spelregels onderscheiden zich eigenlijk alleen van het originele Memory-spel door het op de achterzijden van kaartjes aangeven of het opgave of uitkomstkaartjes zijn.

### **Eerste speelwijze:**

De kaartjes worden goed geschud en met de kant waarop de getallen staan naar onderen, op tafel uitgespreid. De achterzijde van iedere kaart moet geheel zichtbaar zijn. Beginnende spelers kunnen de opgave-kaartjes gescheiden van de uitkomst-kaartjes neerleggen; ervaren spelers leggen de twee soorten kaartjes door elkaar neer.

Ieder op zijn beurt draait een speler **eerst** een opgave-kaartje om, laat dit aan alle spelers zien, leest de opgave hardop voor en laat het kaartje open liggen. Vervolgens draait dezelfde speler een uitkomst-kaartje om. Daarbij moeten de spelers proberen zoveel mogelijk stellen bij elkaarhorende kaartjes, d.w.z. opgaven en juiste uitkomsten, zien op te sporen.

Bij het begin van spel zullen de opgaven en uitkomsten slechts zelden met elkaar overeenstemmen. De speler moet dan de beide kaartjes weer omdraaien en op hun plaats laten liggen. Alle spelers proberen echter de plaats van de kaartjes te onthouden. Naarmate het spel vordert zullen er steeds meer spelers in slagen bij het opgave-kaartje het juiste uitkomst-kaartje te vinden. Er mag steeds maar één opgave- en uitkomstkaartje tegelijk worden omgedraaid. Als de kaartjes bij elkaar horen (ter controle staan op alle uitkomst-kaartjes ook de daarbij behorende opgaven) mag de betreffende speler dit stel kaartjes behouden en direct daarna nog een opgave- en uitkomstkaartje omdraaien. Zolang een speler twee bij elkaar horende kaartjes kan omdraaien, mag hij verder spelen. Als hij niet meer verder kan, komt de volgende speler aan de beurt.

De kaartjes moeten, zolang zij op tafel liggen, steeds op dezelfde plaats blijven liggen. Winnaar is degene, die de meeste stellen kaartjes weet te verzamelen.

### **Speciale spelregel voor beginners:**

De moeilijkheidsgraad van het spel kan aan de leeftijd van de spelers worden aangepast. Zo kan men b.v. voor beginners in plaats van alle kaartjes, een of twee rijen met opgaven en de daarbij behorende uitkomsten nemen. Bovendien kan toestaan dat omgedraaide opgave-kaartjes open blijven liggen. In dat geval echter moet, voordat een uitkomst-kaartje omgedraaid wordt, hardop gezegd worden, voor welke openliggende opgave de uitkomst gezocht wordt.

### **Tweede speelwijze:**

Hiervoor heeft men 50 opgave-kaartjes en de daarbij behorende uitkomst-kaartjes nodig. De overige kaartjes worden uit het spel genomen. De kaartjes worden goed geschud en open (met de getallen-zijde naar boven) in een vierkant van 10 x 10 kaartjes op tafel gelegd. Aan de linkerkant van het vierkant legt men de strook met de letter A - K en aan de bovenkant de strook met de cijfer 1 - 10.

De plaats van ieder kaart kan nu door de letters en cijfers nauwkeurig bepaald worden. De eerste speler roept nu b.v. die vijfde kaart in rij B af: B 5. Afgeroepen worden alleen opgave-kaartjes. De andere spelers moeten nu zo snel mogelijk de kaart B 5 opzoeken en de kaart met de uitkomst die er bij hoort. Wie deze laatste het eerste ziet roept de plaats af: b.v. F 9. Daarvoor krijgt hij een punt genoteerd. Dan mag de volgende speler een kaart uitkiezen en afroepen. Het spel kan na een zekere tijd of na een aantal ronden beëindigd worden. Winnaar is degene die de meeste punten verworven heeft.

De rechten voor de gehele wereld van alle Memory-spellen zijn eigendom van Otto Maier Verlag, Ravensburg (Duitse Bondsrepubliek). Momenteel zijn de volgende uitgaven leverbaar:

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Original-Memory® | Nr 15.559 |
| Junior-Memory®   | Nr 15.562 |
| Natuur-Memory®   | Nr 15.563 |
| 1 x 1 Memory®    | Nr 15.564 |
| Combi-Memory®    | Nr 15.565 |

Licentie-uitgaven verschijnen met toestemming van Otto Maier Verlag in de volgende landen:

|                      |                                      |
|----------------------|--------------------------------------|
| Australië            |                                      |
| en Nieuw-Zeeland:    | John Sands, Sydney                   |
| Columbia:            | Caruajal y Cic, Cali                 |
| Denemarken:          | Adolph Holst, Aalborg                |
| Engeland:            | John Waddington Ltd., Leeds          |
| Frankrijk:           | Fernand Nathan, Paris                |
| Mexico:              | Manufacturas Plasticas, Mexico       |
| Nederland,           |                                      |
| België en Luzemburg: | Otto Maier Benelux n.v. Amersfoort   |
| Noorwegen:           | Damm & Son, Oslo                     |
| Peru:                | Oechsle, Compania Comercial SA, Lima |
| Verenigde Staten     |                                      |
| van Amerika:         | Milton Bradley Company, Springfield  |
| Venezuela:           | Editorial Color, Caracas             |
| Zweden:              | AB Alga, Vittsjö                     |