

# TRI-MEMO

...ein Klassiker  
einfach mal  
anders!

Spieler: ab 1 Person    Alter: ab 6 Jahre    Dauer: ca. 20 Minuten

Gespielt wird wie bei einem klassischen Memo, indem jeder Spieler probiert so viele Pärchen wie möglich, durch Aufdecken zu sammeln. Nur bei **TRI-MEMO** gibt es weitere Variationen die zusätzlich Konzentration und Strategie erfordern, aber auch Spaß, Spannung und – ja auch Schadenfreude bringen!



## SPIELVORBEREITUNG

Alle **55 Karten** werden gut gemischt und in Reihen neben- und untereinander verdeckt aufgelegt. Das war es schon.

## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wenn ein Spieler am Zug ist, deckt er zwei Karten auf indem er die gewählten Karten umgedreht an den ursprünglichen Ort zurück legt. Nun vergleicht er die Bilder der Karten ob diese zusammen gehören.

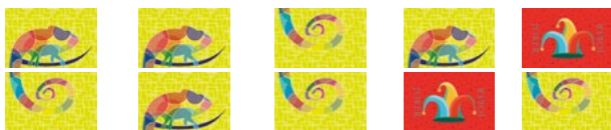
Ist dies der Fall, nimmt er die beiden Karten aus dem Spiel und legt diese offen vor sich ab. Nach jedem zusammenpassenden Paar, darf der Spieler ein weiteres Kartenpaar aufdecken. Sind die Karten nicht identisch, dreht er die Karten wieder um, so dass die Rückseite wieder nach oben zeigt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn es keine Möglichkeit mehr gibt ein identisches Paar zu bilden.

**Der Joker gilt für alle Kartenbilder und kann als zweite Karte das Kartenpaar bilden.**

## GEWINNER

Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat, unabhängig der Anzahl der Kartenpaare.

## Gültige Kartenpaare



**Klassisch**

**Kopfteile**

**Fußteile**

**Mit Joker**

Das Spiel ist beendet, wenn man keine Paare mehr bilden kann.

Gezählt wird wie folgt:

Jedes klassische Kartenpaar entspricht **20 Punkten**

jedes Kopf- oder Fußkartenpaar entspricht **10 Punkten**

ein Kartenpaar mit Joker entspricht **5 Punkten**

**TIPP:** Aufmerksame Spieler nehmen sich nicht gleich den Joker wenn sie ihn aufdecken, sondern versuchen ein klassisches Paar zu bilden um die 20 Punkte zu erhalten. Wenn allerdings schon ein Kopf- oder Fußkartenspaar dieses Tieres rausgenommen wurde, dann kann man sich den Joker mit einer anderen Karte schnappen.

## SPIEL-MÖGLICHKEITEN

### Variante 1:

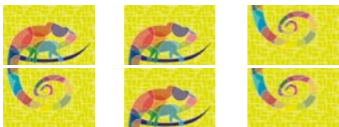
Es werden die drei Joker entnommen. Es wird mit allen Kartenpaaren (52 Karten) gespielt. Es ist möglich eine Kombination aus zwei Oberteilen bzw. zwei Unterteilen zu bilden. Der Sieger kann nun nach Anzahl der Kartenpaare ermittelt werden oder aber anhand der Punktzahl.

Gezählt wird wie folgt:

Jedes klassische Kartenpaar entspricht **20 Punkten**

jedes Kopf- oder Fußkartenspaar entspricht **10 Punkten**

### Gültige Kartenpaare



**Klassisch**

**Kopfteile**

**Fußteile**

### Variante 2:

Wird ein Joker aufgedeckt, darf der Spieler sofort drei weitere Karten aufdecken (auch wenn dadurch fünf Karten aufgedeckt sind). Der Spieler nimmt nun alle möglichen Paare aus dem Spiel. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### TIPP beim Spiel mit kleineren Kindern:

Man nimmt einfach die Joker raus und spielt nur mit der halben Kartenmenge sprich 13 Kartenpaaren (26 Karten).

## VIEL SPASS

So und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit Ihrem **TRI-MEMO** und seinen Variationen!

### Kartenpaare



**TRI-MEMO** wurde aus dem klassischen Memo weiter entwickelt und ist derzeit ausschließlich beim Nürnberger-Spielkarten-Verlag erhältlich – [www.nsv.de](http://www.nsv.de).

Spielidee, Layout und Grafik wurden von Armin Mumper umgesetzt. Seine Arbeiten als Grafiker und Bildretuscheur finden Sie auf [www.bildretusche.info](http://www.bildretusche.info).