



MEMOARRR!

Ein spannendes Merkspiel für 2-4 Spieler
von Carlo Bortolini

Was für Karten gibt es? Spielmaterial

40 Karten, davon:



25 Orte: Die Vorderseite zeigt jeweils eine einzigartige Kombination aus 1 Tier und 1 Landschaft. Es gibt 5 verschiedene Tiere und 5 verschiedene Landschaften. Die Rückseite zeigt Wolken.



7 Schätze: Die Vorderseite zeigt 1 bis 4 Rubine. Es gibt 2 Schätze mit 1 Rubin, 3 Schätze mit 2 Rubinen und jeweils 1 Schatz mit 3 und 4 Rubinen. Die Rückseite zeigt eine Schatztruhe.



3 Vulkane: Die Vorderseite und Rückseite sind jeweils identisch. Es gibt je 1 Vulkan mit 1, 3 und 7 Vögeln.



1 Spielaufbau: Die Vorderseite zeigt den Spielaufbau. Die Rückseite zeigt die Vorbereitung.



4 Übersichten: Die Vorderseite zeigt eine Kurzspielregel. Die Rückseite zeigt die Sonderregeln der Tiere für das Expertenspiel. (Die Regeln dazu findet ihr auf Seite 4).

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Wohin gehört diese Karte? Spielaufbau

Mischt die 25 Orte verdeckt und legt sie in einem 5x5 Raster (ab jetzt Insel genannt) mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte. Legt den zentralen Ort der Insel, ohne ihn aufzudecken, zurück in die Schachtel.

Mischt die 7 Schätze verdeckt und legt sie mit der Rückseite nach oben als Stapel auf den freigewordenen Platz in der Mitte der Insel. Nehmt nun 1 Vulkan weniger als Spieler mitspielen und legt die Karte(n) in zufälliger Reihenfolge auf diesen Stapel.

Gebt jedem Spieler 1 Übersicht, die ihr mit der Vorderseite nach oben vor euch ablegt. Legt überzählige Vulkane und Übersichten zurück in die Schachtel.



Hier seht ihr den Spielaufbau für 4 Spieler.
1 Ort wurde zurück in die Schachtel gelegt.

Wie spiele ich Memoarr!? Spielziel

In deinem Zug musst du 1 Ort aufdecken und überprüfen, ob dieser mit dem zuletzt aufgedeckten Ort verbunden ist. Dafür müssen beide Orte entweder das gleiche Tier oder die gleiche Landschaft zeigen. Sind beide Orte nicht verbunden, scheidest du aus dieser Runde aus. Wer als Letzter übrig bleibt, nimmt sich 1 Schatz. Dreht danach alle aufgedeckten Orte wieder auf die Rückseite und beginnt die nächste Runde. Alle Orte bleiben das ganze Spiel am selben Platz. Versucht sie euch zu merken, um mehr Schätze als die Mitspieler zu ergattern.

Was passiert vor der ersten Runde? Vorbereitung

Seht euch die Vorderseite der 3 mittleren Orte einer Seite der Insel an, ohne dass eure Mitspieler die Vorderseiten dieser Karten sehen können. Jeder von euch muss eine andere Seite der Insel wählen. Legt die Orte danach mit der Rückseite nach oben wieder an ihren Platz zurück.



Wer von euch zuletzt einen Vulkan- oder Gefühlsausbruch erlebt hat, wird Startspieler.



Wie läuft eine Partie Memoarr! ab? Spielablauf

Am Anfang jeder Runde deckt der Startspieler 1 beliebigen Ort auf. Danach spielt ihr solange im Uhrzeigersinn weiter, bis alle außer 1 Spieler 1 Vulkan vor sich liegen haben. Derjenige von euch ohne Vulkan gewinnt die Runde und erhält den obersten Schatz vom Stapel. Danach legt ihr die Vulkane zurück auf den Stapel, dreht alle Orte wieder auf ihre Rückseite und beginnt die nächste Runde. Nach der 7. Runde endet das Spiel.

 **Wichtig:** Verändert während des Spiels niemals die Position eines Ortes auf der Insel.

Was muss ich in meinem Zug machen? Ein Spielzug

Immer wenn du am Zug bist, musst du 1 verdeckten Ort aufdecken. Danach prüfst du, ob die Orte verbunden sind:

 Stimmt das Tier oder die Landschaft des neuen Ortes mit dem Tier oder der Landschaft des zuletzt aufgedeckten Ortes überein, sind diese beiden Orte verbunden. Du warst erfolgreich und beendest damit deinen Zug.



Nachdem Lucas einen Pinguin + Meer aufgedeckt hat, ist jetzt Bianca am Zug und deckt Pinguin + Wald auf. Die Orte sind verbunden, weil beide das gleiche Tier zeigen. Sie hätte auch 1 Ort mit Oktopus + Meer aufdecken können, um erfolgreich zu sein. Dann wären die Landschaften verbunden.

 Sind die Orte nicht verbunden, stimmen also weder Tier noch Landschaft überein, bist du gescheitert und kommst bis zum Ende der Runde nicht mehr zum Zug. Um das anzuzeigen, nimmst du dir den obersten Vulkan vom Stapel, legst ihn vor dir ab und beendest damit deinen Zug.



Nachdem Amanda einen Pinguin + Meer aufgedeckt hat, ist jetzt Marcel am Zug und deckt Oktopus + Wald auf. Er ist gescheitert, weil er 1 Ort aufgedeckt hat, der weder das gleiche Tier noch die gleiche Landschaft wie der zuletzt aufgedeckte Ort zeigt. Deshalb nimmt er sich den obersten Vulkan und setzt bis zum Ende der Runde aus.

 **Wichtig:** Du vergleichst immer nur den aktuellen mit dem zuletzt aufgedeckten Ort - unabhängig davon, ob der zuletzt aufgedeckte Ort mit dem Ort davor verbunden war oder nicht.

 **Wichtig:** Es kann passieren, dass du am Zug bist und weißt, dass es keinen passenden Ort mehr zum Aufdecken gibt. Trotzdem musst du 1 Ort aufdecken. Das ist so gewollt und Teil des Spiels. Plane in deiner nächsten Runde besser voraus, damit du nicht wieder in so eine Situation kommst.

Welche Situationen müssen wir beachten? Sonderregeln

Sonderfall 1: In der ersten Runde darf der Startspieler als ersten Ort keinen der 3 Orte aufdecken, die ihr euch während der Vorbereitung ansehen durftet.



Sonderfall 2: Der erste Zug des aktuellen Startspielers in einer Runde ist immer erfolgreich, weil noch kein Ort aufgedeckt wurde.



Sonderfall 3: Bist du am Zug und alle 24 Orte sind bereits aufgedeckt worden, musst du dir - anstatt 1 Ort aufzudecken - 1 Vulkan vom Stapel nehmen.

Was hat der Vulkan zu bedeuten? Nächster Spielzug

Hast du einen Vulkan vor dir liegen, wirst du übersprungen und es kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe, der keinen Vulkan vor sich liegen hat. Du kannst somit mehrmals in einer Runde am Zug sein. Musst du jedoch 1 Vulkan nehmen, scheidest du für den Rest der Runde aus.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wäre Marcel, aber er hat 1 Vulkan vor sich liegen. Stattdessen ist jetzt Lucas am Zug, der keinen Vulkan vor sich liegen hat.



Wer bekommt den Schatz? Ende der Runde

Liegt zum Beginn eines Spielzuges kein Vulkan mehr auf dem Stapel, endet die aktuelle Runde sofort. Alle bis auf 1 von euch haben jetzt die 1 Vulkan vor sich liegen.

Derjenige von euch ohne Vulkan nimmt sich nun den obersten Schatz vom Stapel und legt ihn verdeckt - ohne ihn sich anzusehen - vor sich ab. War es der 7. und letzte Schatz, endet das Spiel. Sonst bereitet ihr jetzt die nächste Runde vor.

Alle Spieler bis auf Bianca haben 1 Vulkan vor sich liegen. Sie nimmt sich am Anfang ihres Zuges den obersten Schatz vom Stapel. Danach endet diese Runde.

Was passiert mit umgedrehten Orten? Neue Runde

Am Ende einer Runde dreht ihr alle aufgedeckten Orte wieder auf ihre Rückseite.

 **Wichtig:** Verändert beim Umdrehen niemals die Position eines Ortes der Insel.

Wer wird neuer Startspieler? Vögel und Vulkane

Alle Spieler, die 1 Vulkan vor sich liegen haben, legen ihn jetzt zurück auf den Stapel (die Reihenfolge ist dabei zufällig). Derjenige von euch, der den Vulkan mit den meisten Vögeln vor sich liegen hatte, wird neuer Startspieler. Er beginnt die nächste Runde, indem er 1 beliebigen Ort umdreht.

Amanda hat den Vulkan mit den 7 Vögeln auf den Stapel zurückgelegt. Sie wird neuer Startspieler und beginnt die neue Runde.

Wann habe ich gewonnen? Spielende

Nach 7 Runden ist der letzte Schatz verteilt und das Spiel endet sofort. Dreht nun eure gesammelten Schätze um und zählt die darauf abgebildeten Rubine zusammen. Derjenige von euch mit den meisten Rubinen hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand Beteiligte, der mehr Schatzkarten hat.



Bianca hat 2 Schätze mit je 2 Rubinen, Lucas hat 1 Schatz mit 4 Rubinen, Amanda hat 2 Schätze mit je 1 Rubin und 1 Schatz mit 2 Rubinen. Marcel hat 1 Schatz mit 3 Rubinen. Amanda gewinnt, weil sie zwar gleich viele Rubine wie Bianca und Lucas, aber in Summe mehr Schätze gesammelt hat.

Warum habe ich nur einen Rubin? Der geordnete Stapel

Wenn ihr mit weniger Glück spielen wollt, könnt ihr den Stapel der Schätze am Anfang des Spiels sortieren, anstatt ihn zu mischen. Legt dazu nach ganz unten den Schatz mit 4 Rubinen, darauf den Schatz mit 3 Rubinen, gefolgt von 3x 2 Rubinen und ganz oben 2x 1 Rubin. Legt abschließend wie üblich 1 Vulkan weniger, als ihr Spieler seid, auf den Stapel der Schätze.



Wir kennen uns immer noch nicht aus? Eine Beispielrunde

Lucas ist Startspieler. Er deckt einen Ort mit Pinguin + Lava auf (1). Bianca deckt daraufhin einen der Orte auf, die sie sich zu Beginn der Partie angesehen hat. Sie weiß, dass auch hier ein Pinguin zu finden ist (2).

Amanda versucht ihr Glück, aber weder Tier (Krabbe) noch Landschaft (Wald), sind mit dem von Bianca aufgedeckten Ort identisch. Amanda nimmt sich deshalb den obersten Vulkan vom Stapel, um anzuzeigen, dass sie für diese Runde ausgeschieden ist (3).

Jetzt ist Marcel an der Reihe. Er deckt einen Oktopus + Wald auf (4). Die Orte sind verbunden, weil der von Amanda aufgedeckte Ort auch einen Wald zeigt. Lucas ist wieder an der Reihe. Schildkröte + Meer sind nicht mit Marcells Karte verbunden, also scheidet er aus (5). Bianca ist an der Reihe und deckt einen Ort mit Schildkröte auf (6).

Eigentlich wäre Amanda jetzt an der Reihe, aber da sie einen Vulkan vor sich liegen hat, wird sie übersprungen. Marcel ist sich sicher, noch eine Schildkröte gesehen zu haben, deckt allerdings Walross + Blumen auf. Auch er scheidet aus und erhält den letzten Vulkan (7). Da nun keine Vulkane mehr auf dem Stapel liegen, gewinnt Bianca diese Runde. Sie nimmt den obersten Schatz vom Stapel und legt ihn ungesehen vor sich ab (8).

Da Lucas den Vulkan mit den meisten Vögeln gezogen hat, ist er Startspieler in der nächsten Runde. Bevor diese losgeht, werden alle aufgedeckten Orte wieder verdeckt und die Vulkane in zufälliger Reihenfolge auf den Stapel gelegt.



Wie können wir das Spiel noch herausfordernder gestalten? Expertenregel

Sobald ihr in einer Partie häufiger alle 24 Orte aufdeckt, empfehlen wir euch die Expertenregel zu verwenden. Sie macht das Spiel noch taktischer und gibt euch spannende neue Möglichkeiten.

Was ändert sich im Expertenspiel? Fähigkeiten

Wenn ihr in eurem Spielzug erfolgreich seid (und nur dann!), müsst ihr die Fähigkeit des Tieres aktivieren, das auf dem gerade aufgedeckten Ort abgebildet ist.

Lucas deckt erfolgreich 1 Ort mit 1 Krabbe auf, deshalb muss er die Fähigkeit der Krabbe verwenden.



Pinguin - Sieh dir - ohne sie deinen Mitspielern zu zeigen - die Vorderseite eines beliebigen noch verdeckten Ortes an und lege ihn danach mit der Rückseite nach oben wieder auf seinen Platz zurück.

Lucas deckt erfolgreich 1 Pinguin auf. Er wählt 1 verdeckten Ort aus, der bis jetzt noch nicht aufgedeckt wurde, und sieht ihn sich an. Jetzt weiß er mehr als seine Mitspieler und ist besser auf die kommenden Runden vorbereitet.

Oktopus - Vertausche den Oktopus mit 1 waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) angrenzenden Ort. Es ist egal, ob dieser Ort verdeckt oder bereits aufgedeckt ist. Wichtig: Hier musst du ausnahmsweise die Position zweier Orte auf der Insel verändern.

Nachdem Bianca 1 Oktopus erfolgreich aufgedeckt hat, vertauscht sie diesen mit 1 benachbarten Ort. Sie wählt 1 Ort aus, den Amanda sich am Anfang der Partie ansehen durfte.



Walross - Tippe auf 1 beliebigen noch verdeckten Ort. Dieser Ort darf vom nächsten Spieler nicht aufgedeckt werden.

Marcel deckt erfolgreich 1 Walross auf. Er hat sich gemerkt, wo der nächste verbundene Ort ist und verbietet Lucas diesen zu wählen. Lucas muss nun sein Glück versuchen, um unter den unbekanntenen Orten einen verbundenen aufzudecken.

Krabbe - Du musst sofort 1 weiteren Spielzug spielen. Wenn du in diesem Zug wieder einen Ort mit Krabbe aufdeckst, spielst du noch einen weiteren Spielzug usw.

Die erfolgreich aufgedeckte Krabbe kann Fluch oder Segen sein. Amanda hat sich aber 1 verbundenen Ort gemerkt und kann so die Krabbe einsetzen, um die Optionen ihrer Mitspieler einzuschränken.



Schildkröte - Nichts passiert.

Nachdem Lucas die Schildkröte erfolgreich aufgedeckt hat, ist der nächste Spieler am Zug.

Autor: Carlo Bortolini
Illustration & Layout: Pablo Fontagnier
Realisation: Julian Steindorfer
Lektorat & Support: Roman Rybiczka & Klaus Ottmaier
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany, www.pegasus.de

Dieses Spiel war nur möglich, durch all die leidenschaftlichen und liebevollen Menschen, die uns beigebracht haben, das Leben in vollen Zügen zu genießen und unsere Träume wirklich werden zu lassen. In grenzenloser Dankbarkeit, Carlo und seine Crew.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt



© Edition Spielwiese
 Kopernikusstr. 24
 10245 Berlin, Germany,
www.edition-spielwiese.de
 Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)