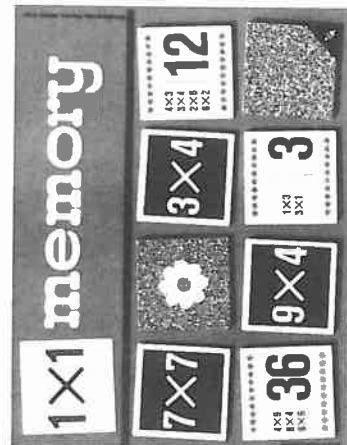




### Original-Memory

Voor een onbeperkt aantal spelers vanaf 4 jaar, 126 kaarten.  
Ravensburger spelen Nr.15.559  
Bij dit spel gaat het om een goed geheugen! Memory, een van de meest geliefde spellen, traint het geheugen en het concentratie-vermogen op een verbluffend eenvoudige manier. Het spel bestaat uit een groot aantal bont bedrukte kaartjes, waarvan er steeds twee hetzelfde plaatje vertonen. De kaartjes worden goed geschud en met de beeldzijde op tafel gelegd. Alle spelers proberen nu om beurten, door een kortstondig omdraaien van twee willekeurige kaartjes een bij elkaar horend stel kaartjes te vinden.



### 1 x 1 Memory

Voor een onbeperkt aantal spelers vanaf 8 jaar, 120 kaarten.  
Ravensburger spelen Nr.15.564  
Een geweldig goed idee voor rekenen en alle kinderen die het willen worden. Al spelend leert men bij dit Memory-spel de tafels van vermenigvuldiging. Volgens de bekende Memory-spelregels moeten hier opgave- en antwoordkaartjes gevonden worden. Naast geheugen en concentratie-vermogen worden het hoofdrekenen en reaktievermogen getraind. De vraag- en antwoordkaartjes zijn op de achterzijde verschillend gemarkeerd. Het spel kan wat de moeilijkheidsgraad betreft bij iedere ronde aangepast worden aan de leeftijd van de spelers.

### Natuur-Memory

Voor een onbeperkt aantal spelers vanaf 6 jaar, 126 kaarten.

Ravensburger spelen Nr.15.563

Onze derde memory-uitgave is in korte tijd een bestseller geworden. Bij de voor- delen van een geheugenspel komen hier nog andere pluspunten. De spelers nemen onder het spelen de naam en de verschijningsvorm van de afgebeelde dingen in zich op: zoogdieren, vogels, insecten, vissen en platen. De spelregels zijn dezelfde als die van Original-memory. De kaartjes van beide spellen kunnen ook bij en door elkaar gebruikt worden.

### natur-memory



# Combi-Memory®

Ein neues Zuordnungsspiel für beliebig viele Personen ab 6 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 15.565

Inhalt: 120 Karten (60 Gegenstandskarten und 60 Personenkarten), je 1 Streifen mit den Buchstaben A - K und den Zahlen 1 - 10.

Eine weitere neuartige Form in der Serie der weltberühmten Memory-Spiele, die neben der Schulung von Gedächtnis und Konzentrationsfähigkeit die Kombination von zwei verschiedenen Bildern erfordert. Ein auf der Rückseite besonders gekennzeichnete Kartensatz zeigt Personen mit Gegenständen; der zweite Kartensatz zeigt nur Gegenstände. Es gilt, aus zusammengehörenden Personen- und Gegenstandskarten Bildpaare zusammenzustellen.

### 1. Spielregel:

Die Karten werden gut gemischt und verdeckt (Bildseite nach unten) auf dem Tisch ausgebreitet. Die Rückseite jeder Karte muß voll sichtbar sein. Anfänger können die Personenkarten getrennt von den Gegenstandskarten auslegen; Fortgeschrittene legen beide Kartensorten gemischt aus.

Der Reihe nach deckt jeder Spieler **zuerst** eine Personenkarte auf, zeigt sie allen Spielern und läßt die Karte offen liegen. Anschließend deckt er eine Gegenstandskarte auf. Dabei muß jeder Spieler versuchen, möglichst viele Bildpaare aufzuspüren.

Zu Beginn werden in der Regel die Personen- und Gegenstandskarten nicht übereinstimmen. Der Spieler muß deshalb beide Karten wieder umdrehen und an ihrem Platz liegen lassen. Alle Mitspieler merken sich die Lage dieser Karten. Mit der Zeit wird es immer wieder einem Spieler gelingen, nach einer Personenkarte mit der zweiten Karte die richtige Gegenstandskarte zu finden. Es darf aber immer nur **eine** Personenkarte und **eine** Gegenstandskarte aufgedeckt werden. Stimmen die beiden Karten überein, darf der betreffende Spieler dieses Kartenpaar als Beute behalten und anschließend nochmals eine Personenkarte und eine Gegenstandskarte aufdecken. Solange ein Spieler immer wieder zwei zusammengehörende Karten aufdecken kann, darf er weiterspielen. Kann er das nicht mehr, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Die Karten müssen, solange sie auf dem Tisch liegen, immer am gleichen Platz liegen bleiben. — Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

### 2. Spielregel:

Man benötigt 50 Personen- und 50 dazu passende Gegenstandskarten. Übrige Karten werden ausgeschieden. Die Karten werden diesmal, gut gemischt, offen (Bildseite nach oben) in einem Viereck von 10 x 10 Karten auf den Tisch gelegt. An die linke Seite des Vierecks legt man den Streifen mit den Buchstaben A - K; an die obere Seite kommt der Streifen mit den Zahlen 1 - 10.

Die Lage jeder Karte kann nun durch die Buchstaben und Zahlen genau festgestellt werden. Der erste Spieler ruft z. B. die 5. Karte in der Reihe B aus: B 5. Ausgerufen werden nur Personenkarten. Für die anderen Spieler gilt es jetzt, raschmöglichst die auf B 5 liegende Karte zu erkennen und dazu die zweite Karte mit dem Gegenstand zu finden. Wer diese zuerst sieht, ruft deren Standort aus,

z. B. F.9. Er erhält dafür einen Gewinnpunkt notiert. Anschließend darf der nächste Spieler eine Karte wählen und ausrufen. Das Spiel kann nach einer gewissen Zeit oder nach einer bestimmten Zahl von Runden abgebrochen werden. Gewinner ist, wer die meisten Punkte errang.



© 1969 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Die Weltrechte aller Memory-Spiele liegen beim Otto Maier Verlag Ravensburg. Zur Zeit sind folgende Ausgaben lieferbar:

- Original-Memory® Nr. 15.559
- Junior-Memory® Nr. 15.562
- Natur-Memory® Nr. 15.563
- 1 x 1 Memory® Nr. 15.564
- Combi-Memory® Nr. 15.565

Memory-Lizenzausgaben erscheinen mit Genehmigung des Otto Maier Verlages in folgenden Ländern:

- Australien John Sands, Sydney
- und Neuseeland: Caruajal y Cic, Cali
- Columbien: Adolph Holst, Aalborg
- Dänemark: John Waddington Ltd., Leeds
- England: Fernand Nathan, Paris
- Frankreich: Manufacturas Plasticas, Mexico
- Mexico: Damm & Son, Oslo
- Norwegen: Oechsle, Compania Comercial SA, Lima
- Peru: AB Alga, Vittisjö
- Schweden: Milton Bradley Company, Springfield
- USA: Editorial Color, Caracas
- Venezuela:

## Combi-Memory®

A new game of coordination for any number of players from 6 years of age.

Ravensburg Games No. 15.565

Contents: 120 cards (60 cards of objects and 60 cards of persons), 1 strip with the letters A - K, 1 strip with the figures 1 - 10.

Another new type of Memory game in the series of the world famous memory games which not only trains your mind and power of concentration but which requires the combination of two different pictures. One set of cards shows persons with objects and is differently marked on the back of the card; the other set shows objects only. You will have to find to each person card the matching object card thus making up pairs of cards.

**1st Rule:**

The cards are well shuffled and laid on the table face downwards (the side showing the picture faces downwards). The back of each card must be fully visible. Beginners may lay the person card separately from the object cards; the advanced players will mix both types of cards.

Each player takes a turn in lifting **first** a person card, showing it to all players,

and leaving the card face upwards on the table. After that, he lifts up an object card. The aim is to get as many matching pairs of cards as possible.

At the beginning of lifting, usually, the person and object cards will not match. The player will therefore have to turn the cards he lifted face downwards again leaving them at their former place. All players take careful note of the position of these cards.

Gradually the players will succeed to find for the person card the matching object card. However, only **one** person card and **one** object card may be lifted at a time. If a player succeeds in lifting a correct object card to the person card, he may keep the pair of cards as "prey" and he is allowed another turn in lifting up a person card and an object card. As long as a player can turn over two matching cards, he may continue his play. If he fails, the next player takes his turn.

As long as the cards are laid out on the table, they must always remain in exactly the same position. The winner of the game is the player who collected most pairs of cards.

**2nd Rule:**

50 person and 50 object cards are required. The remaining cards are taken out of the game. The well shuffled cards are this time laid on the table face upwards, in a square of 10 x 10 cards. Along the left side of the square the strip with the letters A - K is placed. Across the top of the square, the strip with the figures 1 - 10 is placed. The position of each card can now be determined exactly by these letters and figures. The first player, for instance, calls out the 5th card in row B: B5. Only person card are called out. The other players have now quickly to recognize the card lying at B5 and to find the matching object card. The first who discovers it, calls out the position of the card, for instance F9. A credit point will be noted to him. The next player can now choose a card and call it out. The game may be ended after a certain time or after a certain number of turns. The winner is the player who gained the most points.

© 1969 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

## Combi-Memory®

Un nouveau jeu de coordination pour un nombre quelconque de joueurs à partir de 6 ans.

Jeux de Ravensbourg No. 15.565

Contenu: 120 Cartes (60 cartes « Objet » et 60 cartes « Personne »), 1 Bande avec les lettres A - K, 1 Bande avec les chiffres 1 - 10.

Une nouvelle sorte de jeu dans la série des Jeux Memory, de renommée mondiale. Ce jeu forme non seulement votre mémoire et votre force de concentration mais exige la combinaison de 2 images différentes.

Un jeu de cartes, marquées spécialement au dos, montre des personnes avec des objets. L'autre jeu montre seulement des objets. Vous devez trouver la carte « objet » s'accordant avec la carte « Personne » de façon à former des paires de cartes.

**Première Règle du jeu: (Premier Jeu)**

Mélanger les cartes consciencieusement et les étaler sur la table, côté image en dessous. Le dos de chaque carte doit être bien visible. Les débutants peuvent poser séparément les cartes « Personne » et les cartes « Objet ». Les joueurs plus avancés mélangent les deux sortes de cartes.

A tour de rôle, chaque joueur découvre **tout d'abord** une carte « Personne », la montre aux autres joueurs et la pose à l'endroit (Côté image au dessus). Il prend ensuite une carte « Objet ». Chaque joueur doit, de cette façon essayer de former le plus possible de paires de cartes.

En général au début du jeu, cartes « Personne » et « Objet » ne s'accordent pas. Aussi le joueur doit retourner les deux cartes qu'il a découvert (côté image au-dessous) et les laisser à leur place. Tous les participants doivent faire attention à l'endroit où se trouvent ces cartes.

A la longue, les joueurs réussissent à trouver pour la carte « Personne », la carte « Objet » correspondante. Vous avez le droit de découvrir, à chaque fois, seulement **une** carte « Personne » et **une** carte « Objet ». Si ces deux cartes s'accordent, le joueur garde cette paire de cartes comme gain et a le droit de découvrir à nouveau une carte « Personne » et une carte « Objet ». Un joueur peut jouer aussi longtemps qu'il découvrira deux cartes s'accordant. Si, à un moment donné, il ne réussit plus, c'est au tour du joueur suivant.

Les cartes en jeu doivent toujours rester à la même place sur la table. Le gagnant est celui possédant le plus de paires de cartes.

#### **Deuxième Règle du Jeu: (Deuxième Jeu)**

50 cartes « Personne » et 50 cartes correspondantes « Objet » sont nécessaires. Les autres cartes sont mises de côté. Les cartes consciencieusement mélangées sont, cette fois, placées sur la table (image au dessus) et arrangées en un carré de 10 x 10 cartes. La bande possédant les lettres A - K est posée sur le côté gauche du carré; la bande avec les chiffres 1 - 10, sur le côté supérieur du carré. La position de chaque carte peut alors être exactement déterminée par les lettres et les chiffres. Le premier joueur annonce par exemple la 5ème carte, rang B: B 5. Seul des cartes « Personne » sont annoncées. Les autres joueurs doivent alors reconnaître le plus rapidement possible la carte posée sur B 5 trouver la carte « Objet » correspondante. Le premier qui l'aperçoit, annonce l'endroit, par exemple: F 9. Il gagne alors 1 point. Le Joueur suivant a ensuite le droit de choisir une carte et de l'annoncer.

Le jeu peut être arrêté après un certain laps de temps ou après un certain nombre de tours. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

© 1969 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

## **Combi-Memory®**

Un nuovo gioco coordinato per un qualsiasi numero di giocatori dai 6 anni in poi.

Gioco di Ravensburg no. 15.565

Contenuto: 120 carte (60 carte-oggetti e 60 carte-persone), una striscia con lettere A - K, una striscia con i numeri da 1 - 10.

Una ulteriore nuova forma dei famosi giochi «Memory» che richiede, oltre alla capacità mnemonica e di concentrazione, la capacità di combinare fra loro due immagini diverse.

Una serie di carte rappresenta persone con oggetti, l'altra serie solamente oggetti. Il gioco consiste nel combinare carte-persone con corrispondenti carte-oggetti.

#### **Regola del gioco no. 1 -**

Le carte devono essere mischiate bene e sparse sul tavolo coperte. Il retro di ogni carta deve essere interamente visibile.

I principianti potranno poggiare separatamente le carte-persone dalle carte-oggetti. Gli esperti potranno mischiare i due tipi di carte. A turno ogni giocatore scopre una carta-persone, la mostra agli altri partecipanti e lascia la carta scoperta sul tavolo. Scopre poi una carta-oggetto.

Ogni giocatore deve cercare di accoppiare il maggior numero di carte. All'inizio del gioco le carte-persone e le carte-oggetti non corrisponderanno certamente. Allora il giocatore ripone le due carte al loro posto coperte. Gli altri partecipanti dovranno cercare di rammentare la posizione di queste carte. Con il proseguo del gioco i partecipanti riusciranno a trovare el carte-oggetto corrispondenti alle carte-persone. Scoperte, potranno rimanere solamente **una** carta-persone ed **una** carta-oggetto.

Se le due carte concordassero il giocatore le trattiene e potrà scoprirne altre due (una persona ed una oggetto) e continuare sino a quando potrà formare delle coppie.

#### **Regola di gioco no. 2 -**

Si scelgono 50 carte-persone con le relative 50 carte-oggetti 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 chiamate solo carte persona. Gli altri giocatori devono, il più rapidamente a possibile, trovare la carta-oggetto. 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

## **Combi-Memory®**

Een nieuw combinatie-spel voor een onbeperkt aantal spelers vanaf 6 jaar.

Ravensburger spelen Nr 15.565

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

Een nieuwe variatie op het Memory-spel, dat naast de training van geheugen en concentratie-vermogen, het combineren van twee bij elkaar horende plaatjes leert. De op de achterzijde op een bijzondere manier gekenmerkte stel kaartjes toont personen met voorwerpen; het tweede stel kaartjes toont alleen voorwerpen. De opgave is nu om uit de bij elkaarhorende personen- en voorwerpkaartjes stellen kaartjes te verzamelen.

#### **Eerste speelwijze:**

De kaarten worden goed geschud en blind (d. w. z. met de beeldzijde naar onderen) op de tafel uitgespreid. De achterzijde van iedere kaart moet geheel zichtbaar zijn. Beginnende spelers kunnen de personenkaartjes gescheiden van de voorwerpkaartjes neerleggen. Ervaren spelers leggen de beide soorten kaarten door elkaar neer.

Iedere speler draait op zijn beurt **eerst** een personenkaart om en laat hem aan alle spelers zien om hem vervolgens open te laten. Dan draait hij een personen-

kaartje om. Op die manier moeten de spelers proberen stellen kaartjes op te sporen.

In het begin van het spel zullen de omgedraaide personen- en voorwerpkaartjes maar zelden bij elkaar passen. De speler moet, als de kaartjes niet bij elkaar horen, de beide kaartjes weer omdraaien en op hun plaats laten liggen. Alle spelers proberen te onthouden waar de verschillende kaartjes liggen. Naarmate het spel vordert zal het een speler steeds vaker gelukken bij elkaar horende stellen kaartjes te vinden. Er mag steeds maar een personen- en voorwerpkaartje tegelijk omgedraaid worden. Als de kaartjes bij elkaar passen, mag de betreffende speler dit stel kaartjes uit het spel nemen en vervolgens nog een personen- en voorwerpkaartje omdraaien. Zolang een speler steeds weer twee bij elkaar horende kaartjes kan omdraaien mag hij doorgaan. Als hij niet meer verder kan is de volgende speler aan de beurt. De kaarten moeten, zolang zij op tafel liggen, steeds op de zelfde plaats blijven. Winnaar is degene die de meeste stellen kaartjes weet te verzameln.

**Tweede speelwijze:**

Hiervoor heeft men 50 personen- en 50 daarbij behorende voorwerpkaartjes nodig. De overige kaartjes worden uit het spel genomen. De kaartjes worden goed geschud en open (met de beeldzijde naar boven) in een vierkant van 10 x 10 kaarten op tafel gelegd. Aan de linkerzijde van het vierkant legt men de strook met de letter A - K; aan de bovenzijde komt de strook met de cijfers 1 - 10. De plaats van iedere kaart kan nu door letters en cijfers nauwkeurig worden vastgesteld. De eerste speler roept b.v. de vijfde kaart in rij B af: B5. Afgeroepen worden alleen personenkaartjes. De opgave van de andere spelers is nu om zo snel mogelijk de op B5 liggende kaart te vinden en het daarbij behorende kaartje met het voorwerp te ontdekken. Wie dit het eerste ziet, roept de plaats af: b. v. F9. Hij krijgt daarvoor een winstpunt genoteerd. Dan mag de volgende speler een kaart kiezen en afroepen. Het spel kan na een bepaalde tijd of een bepaald aantal ronden beëindigd worden. Winnaar is degene die de meeste punten behaald heeft.

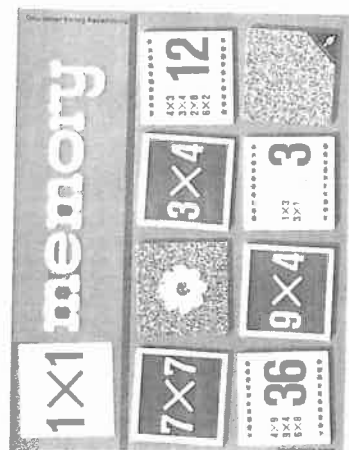
**OTTO MAIER BENELUX N. V. AMERSFOORT**  
**© 1969 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG**



**1 x 1 Memory**

Für beliebig viele Spieler ab 8 Jahren. 120 Karten.

Ravensburger Spiele Nr. 15.564  
 Eine tolle Idee für Rechen-Genies und alle, die es werden wollen! Spielend lernt man bei diesem Memory-Spiel das kleine Einmaleins. Nach der bekannten Memory-Spielregel sind hier Aufgaben- und Antwortkärtchen zu finden. Dabei werden neben Gedächtnis und Konzentration auch Rechenfertigkeit und Reaktionsvermögen geschult. Frage- und Antwortkärtchen sind besonders gekennzeichnet. Das Spiel kann im Schwierigkeitsgrad auf das Alter der jeweiligen Spielerunde abgestimmt werden.



**Original-Memory**

Für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren. 126 Karten.

Ravensburger Spiele Nr. 15.559  
 Hier ist das gute Gedächtnis Trumpf! Memory, eines unserer beliebtesten Spiele, schult Konzentrationfähigkeit und Erinnerungsvermögen auf verblüffend einfache Weise. Es besteht aus vielen bunten Kärtchen, von denen immer 2 Stück das gleiche Bild tragen. Die Kärtchen werden gut gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Jeder versucht nun, durch Aufdecken von je 2 beliebigen Karten ein Kartenpaar zu finden.



**Junior-Memory**

Für beliebig viele Spieler ab 3 Jahren. 72 Karten.

Ravensburger Spiele Nr. 15.562  
 Das Memory-Spiel für Kinder in sehr hübscher Aufmachung mit niedlichen, kindertümlichen Bildmotiven. Wie beim großen Memory gilt es auch hier, aus den verdeckten Karten je 2 gleiche Bilder herauszufinden. Da entbrennt ein spannender Wettkampf um das beste Gedächtnis! Schon kleinere Kinder entwickeln ein ganz erstaunliches „Memory-Talent“. Wer zum Schluß die meisten Kartenpaare gesammelt hat, ist Sieger.



**Natur-Memory**

Für beliebig viele Spieler ab 6 Jahren. 126 Karten.

Ravensburger Spiele Nr. 15.563  
 Unsere dritte Memory-Ausgabe ist innerhalb kurzer Zeit bereits zu einem Bestseller geworden! Zu den Vorzügen der Gedächtnisschulung kommt hier noch ein weiterer Nutzen. Die Spieler prägen sich im Spiel noch Aussehen und Namen der dargestellten Dinge ein: Säugetiere, Vögel, Insekten, Fische und Pflanzen. Die Spielregel entspricht dem Original-Memory, dessen Karten auch mit dem Natur-Memory gemischt werden können.

**natur-memory**

