

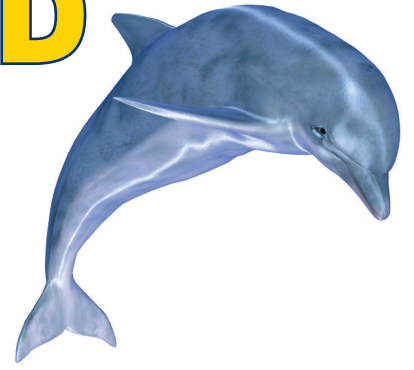
A



A



D



E



E



G



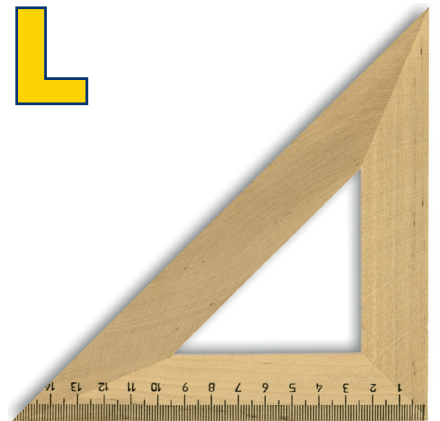
I



I



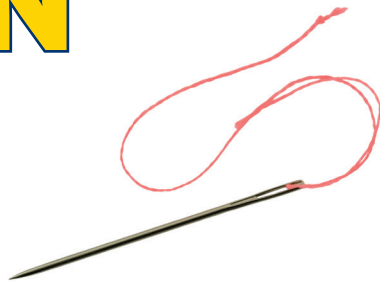
L



M



N

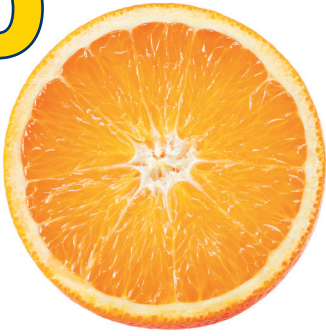


O





O



R



S



T



U



A



A



D



E



E



G





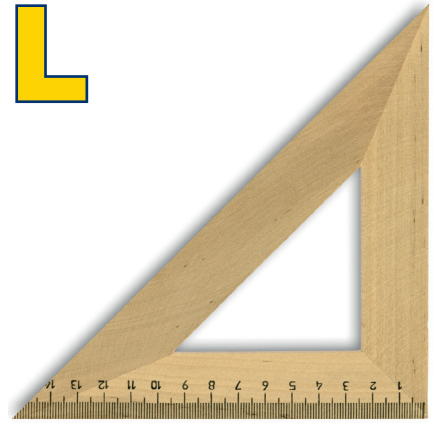
I



I



L



M



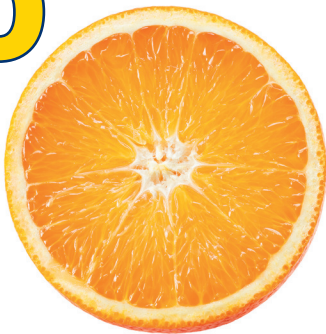
N



O



O



R



S



T



U





A

B

C

F

H

I

J

K

M

N

P

Q





R

T

V

W

X

Y

Z



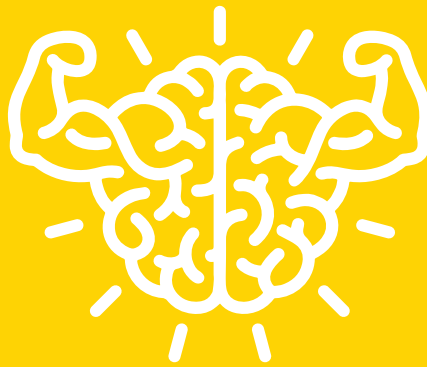




MEMOFIT

Fitnessstraining für Ihr Gedächtnis

SPIELANLEITUNG



Das vorliegende Kartenspiel kann in zwei Varianten gespielt werden, als Memory oder als Buchstabenspiel.

MEMORY

Spielziel: Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist Gewinnerin/Gewinner der Spielrunde.

Wie geht es los? Alle Karten werden mit der Rückseite (Initiative »Tut gut!«) nach oben auf den Tisch gelegt. Für das Memory kommen nur die Karten mit gelber Rückseite zur Verwendung. Das sind in Summe 36 Karten bzw. 18 Paare. Die Karten werden nun gut gemischt und bleiben danach zufällig, nach keinem bestimmten Muster liegen. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.

Wer fängt an? Zum Beispiel die/der Jüngste oder Kleinste, ... ganz so, wie es die Spielerinnen und Spieler vereinbaren. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird gespielt? Wer an der Reihe ist, darf nacheinander zwei Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder, darf die Spielerin/der Spieler diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Das geht so lange, bis zwei verschiedene Bilder aufgedeckt werden. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht. Dann ist die nächste Spielerin/der nächste Spieler an der Reihe. Damit sich jede/jeder die Bilder und die Lage der Karten gut merken kann, müssen sie immer kurze Zeit aufgedeckt liegen bleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden.

Was ist nicht erlaubt? Hat sich eine Spielerin/ein Spieler mit der zweiten Karte geirrt und erinnert sich dann an die richtige Stelle, darf sie/er keine dritte Karte umdrehen. Bei einem Fehler ist auf jeden Fall die nächste Spielerin/der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende: Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Jetzt kann die Gewinnerin/der Gewinner ermittelt werden. Dazu stapelt jede/jeder seine Karten zu einem Turm. Wer den höchsten Turm bzw. die meisten Paare gesammelt hat, ist die Gewinnerin/der Gewinner. Haben zwei oder mehrere Spielerinnen/Spieler gleich viele Karten, so spielen sie mit einer ungeraden Anzahl an Kartenpaaren eine Entscheidungsrunde.

BUCHSTABENSALAT

Spielziel: Siegerin/Sieger ist die Spielerin/der Spieler mit den meisten Punkten. Vor Spielbeginn müssen die Spielenden die Rundenanzahl gemeinsam festlegen.

Wie geht es los?

Bitte nehmen Sie alle Karten (in Summe 56 Stück) aus der Verpackung. Diese werden mit der Rückseite (Initiative »Tut gut!«) nach oben auf einen Stapel gelegt und gemischt. Je nachdem wie viele Spielerinnen und Spieler am Spiel teilnehmen, werden die Karten auf alle gerecht aufgeteilt. Bleibt eine Karte übrig, so nimmt diese am Spiel nicht teil.

Wie wird gespielt?

Die Spielerinnen und Spieler legen nun die Karten mit den Buchstaben nach oben vor sich hin. Jede Spielerin und jeder Spieler versucht mit den gezogenen Buchstaben-Karten ein möglichst langes Wort zu legen. Die Wörter müssen einen Sinn ergeben. Möglich sind auch grammatische Ableitungen von Hauptwörtern, Tunwörtern, Eigenschaftswörtern etc. (beispielsweise Feldes, legte, schönes). Die Karten mit dem gelben Smiley werden dabei als Joker genutzt. Der Einsatz einer Joker-Karte ersetzt einen beliebigen Buchstaben. Es können auch mehrere Joker-Karten pro Wort verwendet werden. Insgesamt gibt es 3 Joker-Karten.

Jede Buchstaben- bzw. Joker-Karte der gebildeten Wörter ergibt dabei einen Punkt. Nach jeder Runde wer-

den die Punkte der Spielenden zusammengezählt und notiert. Anschließend werden die Karten wie zu Beginn neu gemischt und unter den Spielenden verteilt.

Was ist erlaubt/nicht erlaubt?

Erlaubt oder nicht erlaubt ist, was die Spielenden untereinander vereinbaren. Beispielsweise kann man jederzeit neue Regeln festlegen, um den Schwierigkeitsgrad des Spieles zu heben. Es ist zum Beispiel möglich, sich nur auf Personennamen oder Namen für geografische Orte und Tiere zu einigen. Jedes Wort darf pro Spiel nur einmal gebildet werden. Wörter von anderen Spielerinnen/Spielern zu kopieren, ist nicht erlaubt - auch nicht in einer anderen Spielrunde.

Die Initiative »Tut gut!« wünscht Ihnen viel Spaß!