



Ein lustiges Erzähl- und Memospiel von Don Ullman für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Pinguin, Tiger, Eule, Panda und Co. verstecken sich im kunterbunten Memo-Palast und stellen ihn dabei völlig auf den Kopf. Sie können nur wieder gefunden werden, wenn ihr euch gut an ihre Verstecke erinnert. Das fällt euch leichter, wenn ihr euch zu jedem Versteck eine kleine Geschichte überlegt. Je fantasiereicher die Geschichten, umso besser! Wer sich in der Versteckphase gut konzentriert und auf alle Details der Geschichten achtet, ist klar im Vorteil.

Spielinhalt

16 Palastteile



50 Tierplättchen (25 Tierpaare)



3 Memomonsterplättchen



1 Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel ist, so viele Tiere wie möglich wieder zu finden, indem ihr euch an die Geschichten beim Versteckspiel erinnert.

Spielvorbereitung

- Drückt vor dem ersten Spiel alle runden Plättchen vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.
- Mischt die 16 Palastteile und setzt sie nach Belieben zusammen. *Anmerkung:* Der Palast verändert sich mit jedem Spiel und wird immer wieder neu zusammengesetzt.
- Legt fest, mit wie vielen Tierpaaren ihr spielen möchtet. Sucht diese Anzahl Tierpaare aus allen Tierplättchen heraus und sortiert sie entsprechend der Farbe der Rückseiten, so dass ihr einen gelben und einen blauen Plättchen-Vorrat habt. Die übrigen Tierplättchen und die Memomonsterplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Tipp: Verwendet für die ersten Spiele weniger Tierpaare, z. B. nur 10. Wenn ihr schon geübt seid, könnt ihr die Anzahl der Tierpaare pro Spiel erhöhen, bis hin zu allen 25 Tierpaaren. Das gleiche gilt für die Anzahl an Palastteilen. Ihr solltet aber nie mit weniger als 10 Teilen spielen.

- Schiebt zunächst alle Plättchen mit der blauen Rückseite zur Seite. Diese benötigt ihr erst bei der Suche.
- Mischt die gelben Plättchen gut und legt sie dann verdeckt neben dem Palast bereit.

Spielablauf

- Bestimmt einen Startspieler. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Wenn du an der Reihe bist, ziehst du ein beliebiges gelbes Plättchen, siehst es dir an und legst es verdeckt auf einen Palastteil, den du dir aussuchst. Bevor du das Plättchen ablegst, erfinde eine kleine Geschichte, warum sich zum Beispiel die Schildkröte in der Hundehütte versteckt. Je lustiger und verrückter die Geschichte, desto besser. Auf einem Palastteil dürfen sich auch mehrere Tiere verstecken.

Beispiel Pinguin:

Draußen hat es 30°C. Der Pinguin, der furchtbar schwitzt, will eine Abkühlung. Darum watschelt er ins Badezimmer, lässt sich ein erfrischendes Eiswasser-Bad ein und springt mit einem großen Platsch in die Badewanne.

- Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er zieht ebenfalls ein gelbes Plättchen und versteckt das Tier im Palast, begleitet von einer kurzen Geschichte, usw.
- Habt ihr alle Tiere der Plättchen mit gelber Rückseite versteckt, kann die Suche losgehen. Wer erinnert sich noch an die Geschichten und an die Plätze, wo sich die Tiere versteckt haben?
- Nun nehmt ihr alle Plättchen mit blauer Rückseite, mischt diese verdeckt und legt sie neben dem Palast bereit. Es beginnt wieder der Startspieler.
- Wenn du an der Reihe bist, deckst du ein beliebiges blaues Plättchen auf und machst dich auf die Suche nach dem darauf abgebildeten Tier. Dafür versuchst du dich an die entsprechende Geschichte zu erinnern und deckst das gelbe Plättchen auf dem Palastteil auf, auf dem du das gesuchte Tier vermutest.
 - ✓ Hast du das richtige Tier im Memo-Palast gefunden, darfst du dir das Tierpärchen behalten.
 - Passen die zwei aufgedeckten Tiere aber nicht zusammen, drehst du das gelbe Plättchen wieder um und legst das blaue Plättchen zurück neben den Palast.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Habt ihr alle Tiere in ihren Verstecken gefunden, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat, wer die meisten Tierpaare sammeln konnte. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Tierpaare gesammelt, gibt es mehrere Gewinner.

Wenn du zu „Memo-Palace“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien

Like us on Facebook:
facebook.com/PiatnikSpiele



Die kooperative Spielvariante „Achtung, Memomonster!“

Dazu benötigt ihr nun auch die 3 Memomonsterplättchen. Legt diese zu Beginn des Spieles verdeckt auf drei beliebige Palastteile. Danach spielt ihr wie zuvor beschrieben: Ihr versteckt reihum die Tiere und denkt euch lustige Geschichten aus. Sobald ihr alle Tiere versteckt habt, beginnt die Suche. Nun müsst ihr aber alle zusammenhelfen und euch gemeinsam gut an die Geschichten erinnern, die zu den Tieren führen. Deckt ihr dabei ein Memomonster auf, ist das Spiel sofort vorbei und ihr habt verloren. Könnt ihr aber alle Tiere in ihren Verstecken finden und sogar ihre Geschichte erzählen, ohne ein Memomonster aufzudecken, so habt ihr alle gemeinsam gewonnen!

<p>Die Community App für alle Spiele-Freunde.</p>  <p>Jetzt kostenlos herunterladen!</p>  <p>Available on the App Store</p>	<p>Twiddle - let's play - So geht spielen heute: Die Community-App für alle Spiele-Freunde:</p> <ul style="list-style-type: none">- Spielgruppen in der Nähe finden- Neue Mitspieler treffen- Spiele-Events finden und posten- Keine Spielveranstaltungen verpassen und vieles mehr! <p>Hol Dir die kostenlose Community App Twiddle - let's play, zum gemeinsam Spaß haben!</p> <p>Eine Initiative der Spieleverlage e.V.</p>
---	---