

Tauch-Memory



Memory kennt jeder: Druck die Kärtchen zweimal aus und schneide sie entlang der gestrichelten Linien aus. Die Kärtchen werden verdeckt ausgelegt. Jeder darf **zwei aufdecken**. Sind sie verschieden, werden sie wieder zugedeckt und der Nächste ist dran. **Sind sie gleich**, darf man sie behalten und nochmals aufdecken (max. dreimal hintereinander).

Jüngere Kinder dürfen statt zwei Karten **drei oder sogar vier** aufs Mal aufdecken. So wird das Spiel einfacher und schneller.



Würfel-Memory

Fünf Reihen. Der **Würfel gibt die Reihe an**, aus der man das erste Kärtchen aufdecken muss. Ist sie leer, setzt man aus. 6 = freie Wahl.

Agenten-Memory

Statt zwei Kärtchen aufzudecken, kann man auch zwei **«versteckt» anschauen**. Man darf sie dann aber **nicht nehmen**, selbst wenn sie ein Paar sind.

Chaos-Memory

Kärtchen **durcheinander hinlegen** statt in Reihen. Das erschwert die Orientierung!

Karussell-Memory

Die Kärtchen werden auf einem **Tablett** ausgelegt. Nach jedem Zug wird das Tablett auf dem Tisch **um 90° gedreht**.

Zigeuner-Memory

Wer an der Reihe war, darf zwei Kärtchen **vertauschen**.

Glücks-Memory

Vor dem Zug **würfelt** man, **wie viele Kärtchen** man aufdecken darf. Bei dieser Art kommt man **nie ein zweites Mal** dran, auch wenn man Kärtchenpaare gefunden hat.







