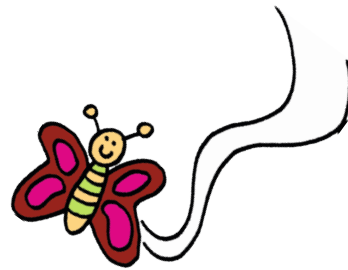


Schmetterlings- Memory



Memory kennt jeder: 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).

Jüngere Kinder dürfen statt zwei Karten drei oder sogar vier aufs Mal aufdecken.



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.





