

# MEMOTRIO®

## OBST und GEMÜSE

### Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Karten aus der Schachtel und schaut sie euch aufmerksam an. Auf jeder Karte ist in der Mitte ein großes Bild und in der oberen Ecke ein Symbol. Diese Symbole helfen richtig zu bestimmen, welche Karten jeweils eine Dreiergruppe bilden. Für das erste Spiel empfehlen wir die Spielvarianten ① oder ② des MEMOTRIO. Den jüngsten Spielern empfehlen wir das **LOTTOTRIO**.

### Spielziel MEMOTRIO

Möglichst viele zusammengehörende Dreiergruppen sammeln.

### Spielablauf MEMOTRIO

Die Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet (mit der einfarbigen Seite nach oben). Achtet beim Ausbreiten darauf, dass die Karten nicht übereinander liegen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt. Er deckt nun nacheinander drei beliebige Karten auf. Dann wird geprüft:

- **Zeigen die drei aufgedeckten Karten unterschiedliche Symbole?**

Dann bilden sie keine zusammengehörige Dreiergruppe, die Karten werden wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob die Karten eine Dreiergruppe bilden, könnt ihr in dem Mini-Lexikon nachsehen. Dort sind Bilder aller Dreiergruppen dargestellt.

Es müssen jedes Mal drei Karten aufgedeckt werden, unabhängig davon, ob die ersten beiden Karten zusammenpassen oder nicht.

- **Zeigen die drei Karten das gleiche Symbol und bilden damit eine Dreiergruppe?**

Bravo! Der Spieler am Zug nimmt sich die drei Karten und legt sie vor sich ab. Dann ist er noch einmal am Zug und deckt drei weitere Karten auf und prüft wieder, ob eine Dreiergruppe ausliegt. Das macht er so lange, bis er keine drei gleichen Karten aufgedeckt hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Spielende MEMOTRIO

Das Spiel endet, wenn alle Karten aus der Tischmitte eingesammelt wurden. Jeder Spieler stapelt nun die Karten, die vor ihm liegen. Dann werden die Stapel nebeneinandergelegt und verglichen. Der Spieler mit dem höchsten Stapel ist der Gewinner dieser Runde.

## Spielvarianten MEMOTRIO

### ① MEMOTRIO – ANFÄNGER

Diese Variante dient dazu, dass die Spieler die einzelnen Dreiergruppen kennen lernen. Die Memo-Karten werden auf der Spielfläche aufgedeckt (mit der Bildseite nach oben) ausgebreitet. Die Spieler sollen die Karten zu richtigen Dreiergruppen vor sich ablegen. Als Kennzeichen dient das Symbol in der Kartenecke. Jede Dreiergruppe hat jeweils ein eigenes Symbol. Nachdem die Spieler die Dreiergruppen zusammengelegt haben, sollen sie diese richtig benennen. Zur Überprüfung der richtigen Benennung dient das beiliegende Mini-Lexikon. Darüber hinaus können die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Abbildungen beschrieben werden.

### ② MEMOTRIO – FORTGESCHRITTENE

Vor Beginn des Spiels wird jeweils eine Karte jeder Dreiergruppe aussortiert. Wir empfehlen, aus den Dreiergruppen jeweils eine Karte vom gleichen Nenner/Wert auszusortieren. Die Zusammenstellung kann geändert werden, nachdem einige Runden gespielt wurden. Dadurch wird das Kennenlernen des Karten-Inhalts gefördert. Die Karten werden dann verdeckt ausgebreitet und der Spieler am Zug deckt zwei Karten auf um ein Pärchen zu finden. Als Kontrolle dienen wieder die Symbole in der Kartenecke. Diese Variante erinnert an ein Memory-Spiel im klassischen Sinn mit dem Unterschied, dass die Pärchen keine identischen Bilder besitzen.

### Vereinfachte Memo Variante mit reduzierter Kartenanzahl

Vor Beginn des Spieles werden einige Dreiergruppen aussortiert. Dadurch wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels verringert.

### ③ MEMOTRIO – PROFI

Gespielt wird wie beim MEMOTRIO (passende Dreiergruppen müssen gefunden und aufgedeckt werden). Falls ein Spieler glaubt, drei zueinander gehörende Karten aufdecken zu können, muss er sie aber **vorher** noch richtig benennen. Nachdem er die Dreiergruppe aufgedeckt hat, dürfen die restlichen Mitspieler im Uhrzeigersinn einen Tipp abgeben, wie die Dreiergruppe heißt. Dann wird im Mini-Lexikon nachgesehen, ob der Spieler am Zug recht hatte. Falls er die Dreiergruppe richtig benennen konnte, bekommt er die drei Karten als Ablagestapel vor sich. Wenn er die Dreiergruppe nicht richtig benennen konnte, gilt sein Zug als nicht erfüllt und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, dessen Tipp richtig war bekommt die drei Karten als Ablagestapel. Gewonnen hat auch hier, wer am Ende die meisten Karten sammeln konnte.