

Ein Merkspiel voller **GEFAHRRR**
für 2 – 4 Personen ab 6 Jahren
von Carlo Bortolini

MEMOARRR!

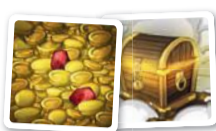
ELENDER NEBEL! Irgendwo auf dieser Vulkaninsel muss der sagenumwobene Schatz doch sein! Wie soll man ihn nur finden, wenn man die Hand vor Augen nicht sehen kann? Jeder Schritt könnte der letzte sein. Merkt man sich nicht jeden Abschnitt dieser Insel ganz genau, wird man von einem Tier überrascht oder verirrt sich in unbekanntem Terrain.

Bist du tollkühn genug, um es bis zum Schatz zu schaffen und die meisten Rubine in Händen zu halten?

SPIELMATERIAL



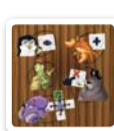
25 Inselkarten
Vorderseite: Landschaft und Tier
Rückseite: Wolken



7 Schatzkarten
Vorderseite: Goldschatz mit 1 – 4 Rubinen
Rückseite: Schatztruhe



3 Vulkankarten
1x dunkle Vulkankarte
2x helle Vulkankarte



4 Übersichtskarten
Vorderseite: Tierfähigkeiten
Diese Karten benötigst du für das optionale schwierigere Spiel mit den Tierfähigkeiten. Siehe dazu: Varianten am Ende dieser Anleitung.

Spielanleitung (in 2 Sprachen)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

ZIEL DES SPIELS

In Memoarr! möchtest du Inselkarten aufdecken, die in einer der Eigenschafts Landschaft oder Tier zu der zuvor aufgedeckten Karte passt. Kannst du dir am besten merken, wo die nächste passende Inselkarte liegt, bleibst du am längsten im Spiel. Dadurch erhältst du Schatzkarten.

Die Person mit den meisten Rubinen auf den eigenen Schatzkarten beim Spielende gewinnt.

INSELKARTEN

Auf ihrer Vorderseite zeigt eine Inselkarte 2 Eigenschaften: Landschaft und Tier.

LANDSCHAFT

1 von 5 unterschiedlichen Landschaften in einer bestimmten Farbe



Wasser (blau)



Blumen (pink)



Lava (rot)



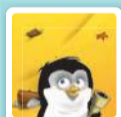
Dschungel (grün)



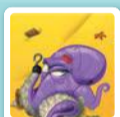
Wüste (gelb)

TIER

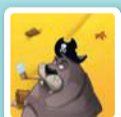
1 von 5 unterschiedlichen Tieren



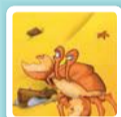
Pinguin



Oktopus



Walross



Krabbe



Schildkröte

Jede Inselkarte bildet eine einzigartige Kombination aus einer Landschaft und einem Tier.

SCHATZKARTEN

Insgesamt gibt es 7 Schatzkarten. Die Schatzkarten zeigen 1 bis 4 Rubine, die wie folgt verteilt sind:

- 2 Schatzkarten mit 1 Rubin
- 3 Schatzkarten mit 2 Rubinen
- 1 Schatzkarte mit 3 Rubinen
- 1 Schatzkarte mit 4 Rubinen

VULKANKARTEN

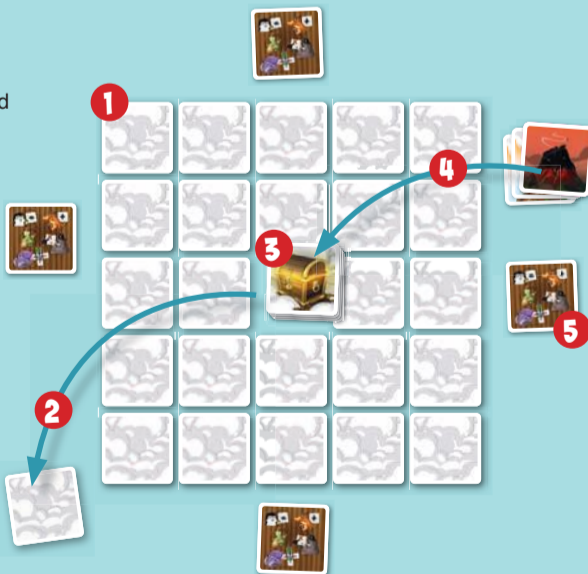
Du erhältst eine Vulkankarte, sobald dein Zug ein Misserfolg war. Eine Vulkankarte zeigt an, dass du für die aktuelle Runde ausgeschieden bist. Erst in der nächsten Runde hast du wieder die Möglichkeit, einen Schatz zu finden.

Die dunkle Vulkankarte zeigt an, wer die nächste Runde beginnt.

SPIELAUFBAU

- 1** Mische alle Inselkarten und lege sie verdeckt, mit den Wolken nach oben, in einem 5 x 5 Raster in der Mitte eurer Spielfläche aus.
- 2** Entferne die Inselkarte im Zentrum der Insel und lege sie unesehen zurück in die Schachtel.
- 3** Mische nun die 7 Schatzkarten und lege sie verdeckt, mit der Schatztruhe nach oben, in das freigewordene Zentrum der Insel.
- 4** Ihr spielt mit einer Vulkankarte weniger, als Personen am Spiel teilnehmen (also 3 Vulkankarten in einem 4 Personen-Spiel). Die dunkle Vulkankarte ist immer im Spiel. Mische die passende Anzahl Vulkankarten. Lege sie oben auf die zuvor platzierten 7 Schatzkarten.
- 5** Wollt ihr das schwierigere Spiel mit den Tierfähigkeiten spielen, nehmt euch noch je 1 Übersichtskarte.

Nun hast du das Spiel fertig aufgebaut und die Schatzsuche kann beginnen!



Spiel Aufbau für 4 Personen

SPIELABLAUF

Wer zuletzt einen besonderen Schatz gefunden hat, beginnt das Spiel.

VOR DER 1. RUNDE

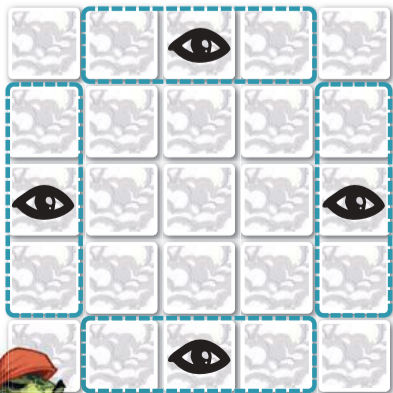
Ihr seht euch alle gleichzeitig und geheim die 3 mittleren Karten an einer der äußeren Seiten der Insel an. Ihr müsst alle eine andere Seite wählen.

NUN BEGINNT DIE 1. RUNDE

Wer das Spiel beginnt, darf im ersten Zug der ersten Runde keine dieser soeben angeschauten Karten aufdecken.

Decke eine Inselkarte auf und lege sie offen auf ihren Platz zurück. Vergleiche die Landschaft und das Tier der soeben aufgedeckten Karte mit der zuvor aufgedeckten Karte.

Die erste aufgedeckte Karte ist immer ein Erfolg (siehe nächste Seite), da zuvor noch keine Karte aufgedeckt wurde.



ERFOLG

Wenn deine aufgedeckte Karte entweder die gleiche Landschaft oder das gleiche Tier wie die direkt zuvor aufgedeckte Karte zeigt, war dein Zug ein Erfolg. Du bleibst weiterhin im Spiel. Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist am Zug und muss eine beliebige Karte aufdecken.



gleiches Tier

gleicher Hintergrund

MISSERFOLG

Deckst du eine Karte auf, die weder die gleiche Landschaft noch das gleiche Tier wie die direkt zuvor aufgedeckte Karte zeigt, war dein Zug ein Misserfolg.

Du nimmst dir die oberste Vulkankarte aus dem Zentrum der Insel und legst sie vor dir aus. Sie zeigt an, dass du bis zum Ende der Runde ausgeschieden bist. Erst in der nächsten Runde hast du wieder die Möglichkeit, einen Schatz zu finden.



ungleiches Tier und ungleicher Hintergrund

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn ohne Vulkankarte vor sich am Zug und muss eine beliebige Inselkarte aufdecken.

ENDE DER RUNDE

Nachdem jemand von euch wegen eines Misserfolges die letzte Vulkankarte vom Stapel ziehen musste, endet die Runde. Du gewinnst die Runde, wenn du keine Vulkankarte vor dir liegen hast. Nimm dir die oberste nun freigewordene Schatzkarte vom Stapel und lege sie unbesehen vor dir ab. Du weißt also nicht, wie viele Rubine du in der aktuellen Runde gewonnen hast.

Hinweise

Sind bereits alle 24 Inselkarten aufgedeckt und du bist am Zug, musst du 1 Vulkankarte vom Stapel nehmen.

Es kann passieren, dass du am Zug bist und weißt, dass es keine passende Inselkarte mehr gibt, die dir einen Erfolg bringt. Trotzdem musst du 1 Inselkarte aufdecken.

EINE NEUE RUNDE VORBEREITEN



Inselkarten umdrehen

Drehe alle aufgedeckten Inselkarten wieder auf ihre Wolkenseite zurück.

Achte unbedingt darauf, die Position der einzelnen Inselkarten nicht zu verändern und sie wieder exakt an die gleiche Position in der Insel zurückzulegen.



Vulkankarten aufräumen

Wer die dunkle Vulkankarte vor sich liegen hat, beginnt die nächste Runde. Sammle alle Vulkankarten ein. Mische sie und lege sie ins Zentrum der Insel oben auf die verbliebenen Schatzkarten.

Nun beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE

Nachdem die letzte Schatzkarte aufgenommen wurde, also nach der 7. Runde, endet das Spiel.

Zählt die einzelnen Rubine auf all euren Schatzkarten zusammen. Wer die meisten Rubine hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Schatzkarten hat. Falls weiterhin Gleichstand besteht, gewinnt, wer die meisten Rubine auf einer Schatzkarte hat.



VARIANTEN



DER GEORDNETE STAPEL

Ihr möchtet mit weniger Glück spielen?

Dann könnt ihr die Schatzkarten nach der Anzahl ihrer Rubine sortieren, anstatt sie zu mischen. Bildet beim Spielaufbau einen Stapel, bei dem die Schatzkarte mit den 4 Rubinen ganz unten liegt. Legt darauf die Schatzkarte mit 3 Rubinen, darauf die 3 Schatzkarten mit 2 Rubinen und ganz nach oben die 2 Schatzkarten mit 1 Rubin.

Legt wie üblich die entsprechende Anzahl an Vulkankarten gemischt darauf (Personenzahl -1).

TIERFÄHIGKEITEN

Seid ihr bereits in der Schatzsuche erfahren und wollt eine größere Herausforderung? Dann könnt ihr die Tierfähigkeiten nutzen. Gebt zu Spielbeginn jeder Person eine Übersichtskarte. Sie gibt einen Überblick über die unterschiedlichen Fähigkeiten der Tiere, die das Spiel noch taktischer machen und viele neue Möglichkeiten bieten.

Hast du erfolgreich eine Karte aufgedeckt, aktiviert sich die Fähigkeit deines aufgedeckten Tieres automatisch.



Oktopus

Vertausche den Oktopus mit einer waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) angrenzenden Inselkarte. Es ist egal, ob diese Inselkarte verdeckt oder bereits aufgedeckt ist. Dies ist die einzige Möglichkeit, die Position einer Inselkarte zu verändern.



Walross

Tippe auf eine beliebige noch verdeckte Inselkarte. Diese Inselkarte darf im nächsten Zug nicht aufgedeckt werden. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn es nur noch eine verdeckte Inselkarte gibt.



Pinguin

Sieh dir geheim eine beliebige verdeckte Inselkarte an. Lege sie anschließend wieder verdeckt an die gleiche Position in der Insel zurück.



Krabbe

Du musst sofort einen weiteren Spielzug ausführen. Wenn du in diesem Zug wieder eine Krabbe aufdeckst, musst du einen weiteren Spielzug ausführen, usw.



Schildkröte

Es passiert nichts.

v2.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Dieses Spiel war nur dank all der leidenschaftlichen und liebevollen Menschen möglich, die uns beigebracht haben, das Leben in vollen Zügen zu genießen und unsere Träume Wirklichkeit werden zu lassen. In grenzenloser Dankbarkeit, Carlo und seine Crew.

Impressum

Autor: Carlo Bortolini

Realisation: Julian Steindorfer

Regel: Andreas Langkamp,
Julian Steindorfer

Illustration: Pablo Fontagnier

Layout: Mühlenkind Kreativagentur

Lektorat: Kerstin Fricke

Support: Kaddy Arendt, Cyrill Callenius, Lars Frauenrath,
Klaus Ottmaier, Roman Rybiczka, Michael Schmitt

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de



© 2023 Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele