

MEMO DICE

von Haim Shafir mit Illustrationen
von Marina Zlochín & Markus Wagner

Spieler: 2–4 Personen • **Alter:** ab 8 Jahren • **Dauer:** ca. 20 Minuten



amigo-spiele.de/01759

SPIELMATERIAL

10 Becher (je drei rote, blaue und schwarze sowie ein goldener)



9 Motivwürfel mit insgesamt 54 unterschiedlichen Motiven



4 Spielfiguren in den Farben Weiß, Violett, Orange und Grün



1 Spielplan

SPIELIDEE

Der Reihe nach wird je ein Motivwürfel gewürfelt und mit einem farblich passenden Becher abgedeckt. Merke dir die Motive auf den Würfeln und deren Reihenfolge gut, um so als Erster 20 Punkte zu erreichen.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die Würfel, den Spielplan und die Becher bereit. Jeder von euch sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld mit der „1“. Auf dem Spielplan werden die gewonnenen Punkte gezählt.

SPIELABLAUF

Bestimmt einen Spieler, der die erste Runde beginnt. Die restlichen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

WÜRFEL ABDECKEN

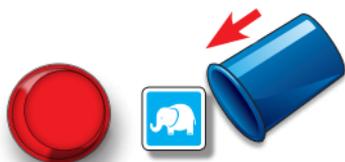
Wer am Zug ist, nimmt sich einen beliebigen Würfel und würfelt ihn. Legt den Würfel in die Mitte des Tisches, sodass jeder von euch das gewürfelte Motiv gut erkennen kann.

Nachdem jeder von euch genug Zeit hatte, sich das Motiv einzuprägen, wird der Würfel mit einem Becher abgedeckt, der die gleiche Farbe wie das Motiv hat.



*Linda hat den **roten** Regenschirm gewürfelt. Nachdem alle Spieler Zeit hatten, sich das Motiv einzuprägen, deckt sie den Würfel mit einem **roten** Becher ab.*

Nun ist der nächste Spieler am Zug. Er sucht sich seinerseits einen weiteren Würfel aus, würfelt ihn und legt den Würfel neben den Becher des ersten Würfels. Auch dieser Würfel wird mit einem farblich passenden Becher abgedeckt. Alle Würfel werden so gelegt, dass sie eine Reihe bilden.



*Nora hat den **blauen** Elefanten gewürfelt. Sie legt den Würfel neben den roten Becher von eben und deckt ihn mit einem **blauen** Becher ab.*

Auf diese Weise geht das Spiel weiter, bis einer der folgenden beiden Fälle eintritt:

- Ein Spieler würfelt eine Farbe, in der es keinen Becher mehr gibt. Dann nimmt der Spieler den **goldenen Becher** und deckt den Würfel damit ab.
- Der letzte Würfel wurde gewürfelt. Er wird immer mit dem **goldenen Becher** abgedeckt.

Sobald der goldene Becher benutzt wurde, ist das Abdecken der Würfel beendet.



*Linda hat die **rote** Schildkröte gewürfelt. Die drei **roten** Becher sind aber schon früher in der Runde verwendet worden. Deshalb nimmt Linda den **goldenen** Becher, deckt die **rote** Schildkröte ab und beendet damit das Abdecken der Würfel.*

WÜRFEL WIEDER AUFDECKEN

Derjenige von euch, der den letzten Würfel mit dem goldenen Becher abgedeckt hat, beginnt nun damit, die Würfel wieder aufzudecken. Er versucht sich an so viele Motive wie möglich in der Reihenfolge zu erinnern, in der sie abgedeckt wurden.

Dazu nennt der Spieler das Motiv, von dem er glaubt, dass es sich unter dem ersten Becher befindet. Zur Kontrolle hebt er **danach** den Becher an und schaut, ob er Recht hat.

Hat er Recht, nimmt er zur Belohnung den Becher an sich und darf mit dem nächsten Becher weitermachen.



Linda darf beginnen die Becher wieder aufzudecken. Jetzt wird sich zeigen, ob sie sich die Motive gut einprägen konnte. Sie zeigt auf den ersten Becher und sagt: „Regenschirm!“ Zur Kontrolle hebt sie den Becher an und darf ihn an sich nehmen, weil sie Recht hat.

Hat der Spieler jedoch Unrecht oder kann er sich nicht mehr an das Motiv erinnern, erhält der nächste Spieler im Uhrzeigersinn den Becher. Nun ist dieser Spieler am Zug und versucht seinerseits die Motive unter den verbleibenden Bechern zu nennen.



Linda hat sich an das erste Motiv richtig erinnert und darf deswegen weitermachen. Sie zeigt auf den nächsten Becher und sagt: „Ventilator!“ Zur Kontrolle hebt sie den Becher an, hat dieses Mal allerdings einen Fehler gemacht. Sie muss den Becher an ihre Sitznachbarin Ronya geben, die nun mit dem schwarzen Becher am Zug ist.

PUNKTE MACHEN

Sobald alle Würfel wieder aufgedeckt sind und die Becher unter euch aufgeteilt wurden, gibt es für die Becher Punkte.

Jeder rote, blaue oder schwarze Becher bringt **1 Punkt**. Der goldene Becher bringt **2 Punkte**.

Jeder von euch rückt nun seine Spielfigur entsprechend viele Felder auf dem Spielplan vor. Hat keiner von euch 20 oder mehr Punkte erreicht, beginnt eine neue Runde. Startspieler der folgenden Runde ist der Spieler, der den goldenen Becher bekommen hat.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald einer von euch 20 oder mehr Punkte erreicht hat. Haben in einer Runde mehrere von euch die 20 erreicht oder überschritten, hat derjenige mit den meisten Punkten gewonnen. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

KENNT IHR AUCH?

Vom Erfinder von
HALLI GALLI



Amigo.Spiele



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de