



Fluchmory

Ein verdammt witziges Hör-Memo-Spiel

Für 2-6 Spieler ab 7 Jahre.
Spieldauer: 10 - 20 Minuten.
Mit Spielvarianten.

Das etwas andere Memo-Spiel zum Dampf ablassen in witzigen Spielerrunden.

Ziel des Spieles ist es, Kartenpaare zu finden, die jedoch nicht gesehen sondern nur gehört werden. Und wenn Ihr euch täuscht, dann "wird doch der Hund in der Pfanne verrückt!"

Spielinhalt:

24	quadratische Memo-Kärtchen
24	Spielkarten
1	Spielanleitung

Spielvorbereitung:

- Verteilt die 24 **Memo-Kärtchen** verdeckt auf dem Tisch – ungeordnet oder als Rechteck (4 x 6).
- Mischt die 24 **Spielkarten** und legt sie als verdeckten Stapel ab

Hinweis: Aus produktionstechnischen Gründen befinden sich 36 Spielkarten in der Packung. Die 12 Karten ohne aufgedruckten Fluch spielen nicht mit.

Spielablauf:

Der Ausgeglichenste von Euch beginnt: Ziehe die oberste **Spielkarte** vom Stapel, so dass nur Du sie sehen kannst, und lese das Wort/den Fluch laut vor. Lege die Spielkarte dann wieder verdeckt auf den Stapel zurück. Decke jetzt genau eines der **Memo-Kärtchen** auf, so dass nur Du es sehen kannst. Ziel ist es, das Memo-Kärtchen mit dem gleichen Fluch zu finden.

Hast Du das passende Kärtchen gefunden?

- Nein, verdammt!

Jetzt darfst Du dich so richtig aufregen: Rufe das Wort / den Fluch auf dem **Memo-Kärtchen** für alle gut hörbar. Anschließend legst Du es wieder verdeckt zurück. Dein linker Nachbar ist an der Reihe und darf ebenfalls ein Memo-Kärtchen aufdecken. Das geht so lange, bis das passende Memo-Kärtchen gefunden ist.

- Ja, super!

Decke das **Memo-Kärtchen** auf, vergleiche es mit der obersten **Spielkarte** des Stapels und nehme beide als Gewinn zu Dir. Jetzt darfst Du die nächste **Spielkarte** des Stapels anschauen, vorlesen, wieder zurücklegen und die Suche nach dem dazu passenden Memo-Kärtchen beginnen.



Spielende:

Ihr spielt so lange, bis alle Karten gefunden sind. Wer die meisten Karten gewinnen konnte ist Sieger. Die Verlierer können sich gerne darüber aufregen und fluchen – oder aber gleich noch mal eine Runde spielen!

Fragen:

- Was passiert bei Gleichstand?: Noch eine Runde spielen!
- Und wenn ich vergessen habe, nach welchem Fluch gesucht wird?: Haare raufen!

Faire Variante:

Nach der oben angegebenen Spielregel können geübte oder konzentriert fluchende Spieler so richtig abräumen. Für die Mitspieler ist das doch „zum Mäuse melken“! Deshalb unser Vorschlag: Immer der linke Nachbar darf als erstes nach dem passenden **Memo-Kärtchen** suchen.

Schwere Variante:

Wenn Du ein passendes Memo-Kärtchen gefunden und verglichen hast, nimmst Du nur die **Spielkarte** als Gewinn zu Dir, das **Memo-Kärtchen** wird wieder verdeckt zurückgelegt.

Hinweis: Ihr könnt natürlich beide Varianten kombinieren!
Für 1 bis 4 Spieler ab 4 Jahre.



IQ-Spiele: Lernspiele für Kinder und Erwachsene

www.iq-spiele.de