

MÉMO ROBOTS



Alter: 5-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 1-5



Inhalt: 34 Karten: 16 Aufgabekarten, 16 Roboterkarten (Kopf, Körper, Arme, Beine in verschiedenen Farben), 1 Karte „Guter Roboter“, 1 Karte „Böser Roboter“.



Ziel des Spiels: Nutzt euer Gedächtnis gemeinsam und baut zusammen den „Guten Roboter“, bevor der „Böse Roboter“ fertig ist!



Spielvorbereitung: Mischt die 16 Roboterkarten und legt sie aufgedeckt in einem Raster von 4x4-Karten in die Tischmitte. Legt die beiden Karten „Guter Roboter“ und „Böser Roboter“ offen daneben. Mischt die Aufgabekarten und legt sie als Stapel neben die übrigen Karten.

Merkt euch, wo welche Körperteile der Roboter liegen (Farbe und Art des Körperteils), zählt bis 10 und dreht die 16 Karten auf die Rückseite.

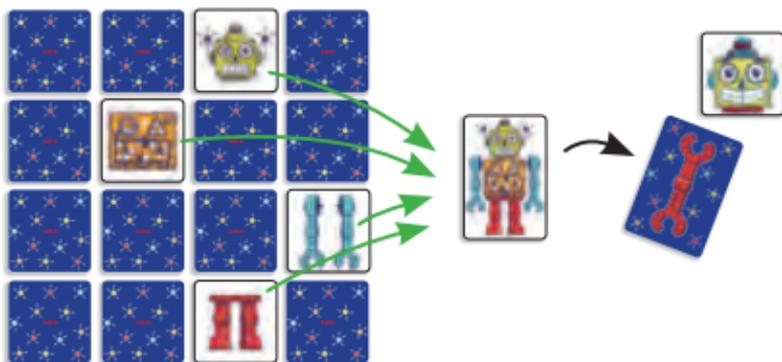
Achtung: Dabei dürft ihr nicht darüber reden, wo welche Körperteile liegt. Jeder Spieler muss sich die 16 Karten alleine einprägen.

Spielverlauf: Das Spiel wird in Runden gespielt. In jeder Runde zieht ein Spieler eine Aufgabekarte und legt sie offen in die Tischmitte. Diese Karte zeigt einen kompletten Roboter mit allen 4 Körperteilen: einem Kopf, Armen, einem Körper und Beinen.

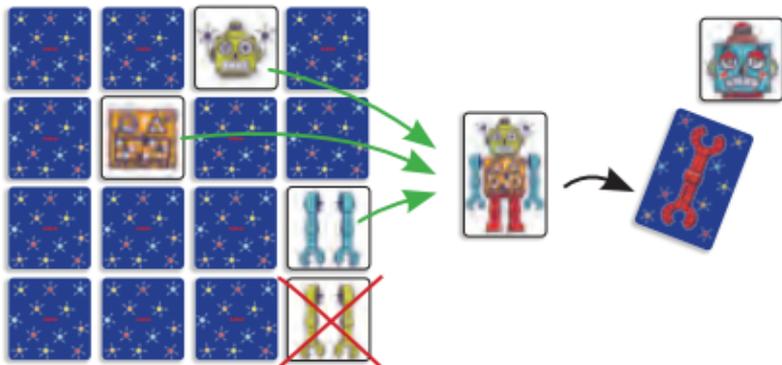
Alle Spieler versuchen nun gemeinsam, sich zu erinnern, wo im 4x4-Raster die entsprechenden Karten liegen, damit sie einen identischen Roboter zusammenstellen können. Auch die Farben der Teile müssen identisch sein.

Haben sich alle Spieler geeinigt, dreht der Spieler, der auch die Aufgabenkarte umgedreht hat, 4 Roboterkarten um, so dass sie offen liegen:

- Sind die 4 aufgedeckten Karten exakt die gleichen wie beim Roboter auf der Aufgabenkarte, habt ihr die Runde gewonnen! Benutzt die Rückseite der Aufgabenkarte, um den Guten Roboter ein Stück weiter zu bauen.



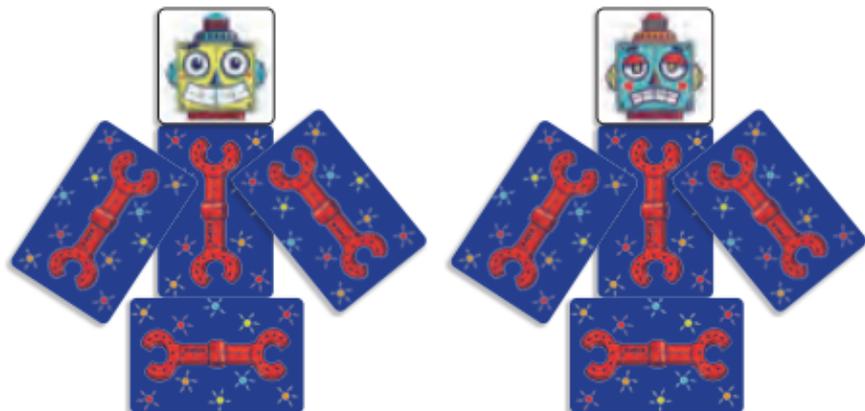
- Sind die 4 aufgedeckten Karten nicht exakt die gleichen wie beim Roboter auf der Aufgabenkarte (falsches Teil oder falsche Farbe), habt ihr die Runde leider verloren. Benutzt die Rückseite der Aufgabenkarte, um den Bösen Roboter ein Stück weiter zu bauen.



Die aufgedeckten Roboterkarten im 4x4-Raster werden wieder umgedreht und bleiben auf ihrem Platz liegen. Eine neue Runde beginnt! Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dreht eine Aufgabenkarte um.

Der Gute Roboter und der Böse Roboter:

Die Körper des Guten und des Bösen Roboters bestehen jeweils aus einem Kopf und 4 Aufgabenkarten:



Spielende:

Schafft ihr es, den Guten Roboter zuerst fertig zu bauen, habt ihr gewonnen! Ist der Böse Roboter zuerst fertig, habt ihr leider verloren.

Ein Spiel von Jonathan Favre-Godal und Paul Morillas Lopez