



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# EXTREM MEMO



Extreme Memo • Mémo Extrême • Memo extremem  
Memo Extremo • Memo estremo

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Extrem-Memo

Ein diebisches Memospiel für 2 - 4 Ganoven von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Carlo A. Rossi  
**Illustration:** Susanne Krinke  
**Lizenzgeber:** studiogiochi  
**Spieldauer:** ca. 20 Minuten



Eddi Einbrecher ist der schlechteste Ganove der Welt. Egal was er zu stehlen versucht, am Ende landen doch nur wertlose Gegenstände in seinem Beutesack. Doch heute ist Eddis große Chance. Alle Ganoven der Stadt treffen sich zum Wettkampf und Eddi hat sich fest vorgenommen dieses Jahr zu gewinnen. Doch das wird nicht einfach, denn er muss auch Hubertus Langfinger besiegen, und Hubertus wird überall nur „Der Meisterdieb“ genannt. Ein spannender Wettkampf beginnt!

## Spielinhalt

- 21 Ganovenkarten mit blauer Rückseite
- 21 Ganovenkarten mit grüner Rückseite
- 5 Beutesäcke
- 1 Spielanleitung





## Spielidee

Alle Ganoven der Stadt treten heute zum „Extrem – Memo“ an. Aufgabe ist es, jeweils zwei gleiche Beutestücke zu finden. Es werden immer zwei verdeckte Ganovenkarten umgedreht. Sind zwei gleiche Gegenstände abgebildet, darf man das Kartenpaar verdeckt vor sich ablegen. Aber aufgepasst! Eure Beute ist nicht sicher, denn sie kann euch von den Mitspielern wieder abgejagt werden.

Wer am Ende einer Runde die meisten Ganovenkarten hat, bekommt einen Beutesack. Wer ein „extrem“ gutes Gedächtnis hat und zuerst zwei Beutesäcke gesammelt hat, wird zum Meisterganoven gekürt.

## Spielvorbereitung

Mischt die 21 Ganovenkarten mit der blauen Rückseite und verteilt sie verdeckt in der Tischmitte. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen. Haltet die Beutesäcke bereit.

Die Ganovenkarten mit der grünen Rückseite bleiben vorerst in der Schachtel – sie werden erst in der zweiten Runde benötigt.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer dem Ganoven auf der Kartenrückseite am ähnlichsten sieht, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.



## Du hast jetzt zwei Möglichkeiten:

### 1. Zwei Karten aufdecken

Solange noch kein Spieler ein Beutepaar gefunden hat, kannst du nur diese Möglichkeit wählen.

Decke zwei Karten aus der Tischmitte auf.

### Sind auf den Karten zwei identische Beutestücke?

- **Ja?**

Super, du darfst die beiden Karten verdeckt vor dich legen.

- **Nein?**

Schade! Alle Spieler versuchen sich die Beutestücke zu merken. Anschließend verdeckst du die Karten wieder.

### 2. Eine Karte aufdecken und einen Mitspieler befragen

Diese Möglichkeit kann erst gewählt werden, wenn mindestens ein Mitspieler bereits ein Beutepaar gefunden hat.

Decke eine Karte aus der Tischmitte auf. Zeige auf eines der beiden Beutestücke und nenne den Namen des Mitspielers, bei dem du dieses Beutestück vermutest.

Dieser Spieler kontrolliert geheim, ob das Beutestück tatsächlich auf einer seiner Karten abgebildet ist:

- **Er hat das passende Beutestück!**

Super! Der Spieler muss dir die Karte mit dem passenden Beutestück geben. Du darfst beide Karten verdeckt vor dir ablegen.

- **Er hat das passende Beutestück nicht!**

Schade! Die aufgedeckte Karte wird verdeckt.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



### **Wichtige Zusatzregeln:**

- Ein Spieler muss sich erst nach dem Aufdecken der ersten Karte für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden.
- Es ist nur dann erlaubt sich seine Karten anzusehen, wenn man von einem Mitspieler nach einem bestimmten Beutestück gefragt wird.

### **Rundenende**

Die Runde endet, sobald keine Karte mehr in der Tischmitte liegt. Der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat, bekommt einen Beutesack. Bei Gleichstand bekommen mehrere Spieler einen Beutesack.

### **Eine neue Runde beginnt**

Jetzt kommt der Kartensatz mit der blauen Rückseite in die Schachtel und es wird wie beschrieben eine zweite Runde mit dem grünen Kartensatz gespielt.

Werden mehr als zwei Runden gespielt, werden die Kartensätze nach jeder Runde gewechselt.

### **Spielende**

Der Spieler, der zuerst zwei Beutesäcke vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bekommen mehrere Spieler gleichzeitig einen zweiten Beutesack, teilen sie sich den Sieg.



## Varianten

Das Spiel kann durch eine oder mehrere der folgenden Regeln verändert werden:

- Wird ein Spieler nach einem Beutestück gefragt und hat es nicht, muss er alle seine Karten aufdecken.
- Wird ein Spieler nach einem Beutestück gefragt und hat es nicht, bekommt er die gerade aufgedeckte Karte und darf sie verdeckt vor sich legen.
- Ein Spieler darf nicht nur einen Mitspieler nach einem Beutestück fragen, sondern es auch bei sich selbst vermuten. Hat er jedoch das Beutestück nicht, muss er seine Karten zeigen.
- Es kann auch mit beiden Kartensätzen gleichzeitig gespielt werden.