



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 Kartentrückseite 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:

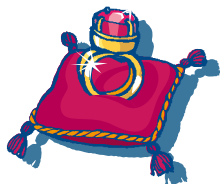
- Wird ein Spieler nach einem Beutestück gefragt und hat es nicht, muss er alle seine Karten aufdecken.
- Wird ein Spieler nach einem Beutestück gefragt und hat es nicht, bekommt er die gerade aufgedeckte Karte und darf sie verdeckt vor sich legen.
- Ein Spieler darf nicht nur einen Mitspieler nach einem 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.



# Memo Extreme

A crooked memo game for 2 - 4 thieves ages 5 - 99.

**Author:** Carlo A. Rossi  
**Illustrations:** Susanne Krinke  
**Licensors:** studiogiochi  
**Length of the game:** approx. 20 minutes



ENGLISH

Brian Burglar is the worst thief in the world. No matter what he tries to steal, he always ends up with the most worthless things in his bag of loot. Today, however, it's Brian's big opportunity. All the thieves in town are gathering to compete and this year Brian really wants to win. But that is not as easy as it sounds, as he has to beat Paul Pilferer known worldwide as the "master thief". An exciting competition begins.

## Contents

- 21 thief cards with blue backside
- 21 thief cards with green backside
- 5 loot bags
- Set of game instructions







## Game Idea

All the thieves in town will compete today in “Memo Extreme”. The task is to find two identical pieces of loot. To begin, two of the thief cards facing down are turned over. If two identical objects are revealed, the player can keep the pair of cards face down in front of him. But watch out! Your loot is not safe as the other players can still steal it from you.

Whoever has collected the most thief cards at the end of a round, receives a bag of loot. Whoever has an extremely good memory and is the first to collect two bags of loot, will be honored as the “master thief”.

## Preparation

Shuffle the 21 thief cards with the blue backside and distribute them face down in the center of the table. Make sure no cards overlap. Get the bags of loot ready.

The thief cards with the green backside remain in the game box. They will be needed for the second round.

## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever most resembles the thief on the backside of the cards may start. If you cannot agree the oldest player starts.

## **You have two options:**

### **1. Turn over two cards**

If as yet no player has found a pair, you can only choose this option.

Turn over two cards from the center.

### **Have you turned over two identical pieces of loot?**

- **Yes?**

Great! Take the two cards and place them face down in front of you.

- **No?**

Pity! All the players try to remember the pieces of loot. Then you turn the cards back over again.

### **2. Turn over a card and inquire with another player**

You can only choose this option if at least one of the other players has already found a pair.

Turn over a card from the center. Point to one of the two pieces of loot and say the name of the player who you think has this piece of loot represented among his cards.

The player in question secretly checks to see if he does.

- **The player has the corresponding piece of loot?**

Great! He must to give you the corresponding card. Now you can keep both cards placed face down in front of you.

- **The player does not have the corresponding piece of loot?**

Pity! Turn over the card in the center.

Then it's the turn of the next player.



### Important additional rules:

- A player must not decide on one of the two options until he has turned over the first card.
- Players may only look at their cards if another player asks them for a specific piece of loot.

### End of Round

A round ends as soon as there is no card left in the center. The player who collected the most cards receives a bag of loot. In case of a draw, various players receive a bag.

### A new round starts

Now the deck of cards with the blue backside is returned to the box and a second round is played with the green cards.

If you want to play more than two rounds, swap the deck of cards after each round.

### End of the game

As soon as a player collects his second bag of loot, he has won the game. If various players receive a second bag at the same time, they share the victory.

## Variations

The game can be varied with one or several of the following rules:

- If a player is asked for a piece of loot and does not have it, he has to turn over all his cards.
- If a player is asked for a piece of loot and does not have it, he gets the card that has just been turned over and can keep it face down with the others in front of him.
- A player can ask another player for a piece of loot but can also state that he has it himself. If he does not have it, he has to show his cards.
- You can play with both decks of cards at the same time.





# Mémo Extrême

Un jeu de mémoire malicieux pour 2 à 4 bandits de 5 à 99 ans.

**Idée :** Carlo A. Rossi  
**Illustration :** Susanne Krinke  
**Concesseur de licence :** studiogiochi  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes



FRANÇAIS

Bobbi le bandit est le plus malchanceux des malfaiteurs ! Toutes ses tentatives de vols se soldent par un maigre butin. Mais aujourd'hui, c'est son jour de chance. Tous les malfaiteurs de la ville se sont donné rendez-vous pour une grande compétition et Bobbi est bien décidé à remporter la victoire cette année. Mais ce n'est pas facile car il doit vaincre Hubert le gangster dont la renommée n'est plus à faire. Une folle compétition commence alors !

## Contenu du jeu

- 21 cartes de bandits au dos bleu
- 21 cartes de bandits au dos vert
- 5 sacs de butins
- 1 règle du jeu



## Idée

Tous les bandits de la ville se confrontent aujourd'hui au « Mémo Extrême ». Leur mission est de trouver deux butins identiques. On retourne toujours deux cartes de bandits. Si les objets qui sont représentés dessus sont identiques, on pose la paire de cartes devant soi, faces cachées. Mais attention, ce butin n'est pas en sécurité, car un autre joueur peut s'en emparer de nouveau.

Celui qui a récupéré le plus grand nombre de cartes de bandits à la fin d'un tour prend un sac. Celui qui aura une « extrêmement » bonne mémoire et aura récupéré en premier deux sacs sera couronné « Roi des malfaiteurs ».



## FRANÇAIS

### Préparatifs

Mélanger les 21 cartes de bandits au dos bleu et les répartir sur la table, faces cachées. Veiller à ce que les cartes ne se chevauchent pas. Préparer les sacs de butins.

Les cartes de bandits au dos vert restent dans la boîte. On ne les prendra qu'au deuxième tour.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui ressemblera le plus au bandit représenté au dos de la carte a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.



## Tu as alors deux possibilités de jouer :

### 1. Retourner deux cartes

Tu peux choisir cette possibilité tant qu'aucun joueur n'a encore récupéré de butins identiques.

Retourne deux cartes parmi celles posées au milieu de la table.

### Deux butins identiques sont sur les cartes ?

- **Oui ?**

Super, tu poses les deux cartes devant toi, faces cachées.

- **Non ?**

Domage ! Tous les joueurs essaient de se mémoriser les butins. Ensuite, tu retournes de nouveau les cartes.

### 2. Retourner une carte et interroger un joueur

Cette possibilité ne peut être choisie que si au moins un joueur a déjà trouvé deux butins identiques.

Retourne une des cartes posées au milieu de la table. Montre un des deux butins et nomme le prénom du joueur dont tu supposes qu'il possède ce butin.

Ce joueur regarde discrètement si ce butin est représenté sur une de ses cartes.

- **Il a le butin correspondant !**

Super ! Le joueur te donne la carte représentant le butin correspondant. Tu poses les deux cartes devant toi, faces cachées.

- **Il n'a pas le butin correspondant !**

Domage ! La carte est de nouveau retournée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



## Règles complémentaires importantes :

- Un joueur doit se décider pour l'une des deux possibilités seulement après avoir retourné la première carte.
- On n'a le droit de regarder ses propres cartes que si l'on est interrogé par un joueur.

## Fin du tour

Le tour est terminé dès qu'il n'y a plus de cartes au milieu de la table. Le joueur qui a récupéré le plus grand nombre de cartes prend un sac de butin. En cas d'égalité, chaque joueur concerné prend un sac.

## Un nouveau tour commence

Le jeu de cartes au dos bleu est remis dans la boîte et un deuxième tour est joué, comme décrit plus haut, avec le jeu de cartes vertes.

Si l'on joue plus de deux tours, on change de jeu de cartes à chaque tour.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur récupère son deuxième sac de butin, il gagne la partie. Si plusieurs joueurs remportent leur deuxième sac en même temps, ils se partagent la victoire.

## Variantes

On peut varier le jeu en y ajoutant une ou plusieurs des règles suivantes :

- Quand un joueur est interrogé pour savoir s'il possède un butin et s'il ne le possède pas, il doit retourner toutes ses cartes.
- Quand un joueur est interrogé pour savoir s'il possède un butin et s'il ne le possède pas, il récupère la carte qui vient d'être retournée et la pose devant lui, face cachée.
- Un joueur interroge non seulement un autre joueur mais peut également regarder dans son propre jeu s'il possède le butin. S'il ne le possède pas, il doit montrer ses cartes.
- On peut aussi jouer avec les deux jeux de cartes.





# Memo extreem

Een diefachtig geheugenspel voor 2 - 4 boeven van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Carlo A. Rossi  
**Illustraties:** Susanne Krinke  
**Licentiegever:** studiogiochi  
**Speelduur:** ca. 20 Minuten



Eddie Inbreker is de slechtste boef ter wereld. Wat hij ook probeert te stelen, uiteindelijk komen er alleen maar waardeloze dingen in zijn boevenzak terecht. Maar vandaag krijgt Eddie zijn grote kans. Alle boeven van de stad hebben zich verzameld voor een wedstrijd en Eddie heeft zich vast voorgenomen dit jaar te winnen. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want hij moet ook Hendrik Langvingers zien te verslaan en Hendrik wordt door iedereen „de meesterdief” genoemd. Er begint een spannende wedstrijd!

NEDERLANDS

## Spelinhoud

- 21 boevenkaarten met blauwe achterkant
- 21 boevenkaarten met groene achterkant
- 5 boevenzakjes
- spelregels



## Spelidee

Alle boeven van de stad komen vandaag tegen elkaar uit voor een spelletje „Memo extreem“. De bedoeling is om steeds twee dezelfde stukken buit te vinden. Er worden altijd twee verdeckte boevenkaarten omgedraaid. Staan hier twee dezelfde voorwerpen op afgebeeld, dan mag je het kaartenpaar verdekt voor je neerleggen. Maar let op! Je buit is nooit veilig want hij kan door de medespelers weer afhandig worden gemaakt.

Wie aan het eind van de ronde de meeste boevenkaarten heeft, krijgt een boevenzak. Wie een „extreem“ goed geheugen heeft en als eerste twee boevenzakjes heeft verzameld, wordt tot meesterboef uitgeroepen.

## Spelvoorbereiding

Schud de 21 boevenkaarten met de blauwe achterkant en verdeel ze verdekt over het midden van de tafel. Zorg dat er geen kaarten over elkaar liggen. Leg de boevenzakjes klaar.

De boevenkaarten met de groene achterkant blijven voorlopig in de doos. Deze worden pas in de tweede ronde gebruikt.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het meest op de boef op de achterkant van de kaarten lijkt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

## Je hebt nu twee mogelijkheden:

### 1. Twee kaarten omdraaien

Zolang nog geen enkele speler een paar kaarten met stukken buit heeft, kan je alleen deze mogelijkheid kiezen.

Draai twee kaarten uit het midden van de tafel om.

### Staan op de kaarten twee dezelfde stukken buit?

- **Ja?**

Geweldig, je mag de beide kaarten verdekt voor je neerleggen.

- **Nee?**

Helaas! Alle spelers proberen de stukken buit te onthouden. Daarna draai je de kaarten weer om.

### 2. Een kaart omdraaien en een medespeler ondervragen

Deze mogelijkheid kan pas worden gekozen als minstens één speler al een paar kaarten met stukken buit heeft gevonden. Draai een kaart uit het midden van de tafel om. Wijs op één van de twee stukken buit en noem de naam van de medespeler van wie je denkt dat hij/zij dezelfde buit heeft. Deze speler controleert ongezien of de buit ook werkelijk op één van zijn/haar kaarten staat afgebeeld:

- **De speler heeft de bijpassende buit!**

Geweldig! De speler moet je de kaart met de bijpassende buit geven. Je mag beide kaarten verdekt voor je neerleggen.

- **De speler heeft de bijpassende buit niet!**

Helaas! De omgedraaide kaart wordt opnieuw omgekeerd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



### **Belangrijke extra regels:**

- Een speler hoeft pas na het omdraaien van de eerste kaart voor één van de beide mogelijkheden te kiezen.
- Het is alleen toegestaan om de eigen kaarten te bekijken als door een medespeler naar een bepaalde buit wordt gevraagd.

### **Einde van de ronde**

De ronde is afgelopen zodra er geen enkele kaart meer in het midden van de tafel ligt. De speler die de meeste kaarten heeft verzameld, krijgt een boevenzakje. Bij gelijkspel krijgen meerdere spelers een boevenzakje.

### **Er begint een nieuwe ronde**

Nu gaat de set kaarten met de blauwe achterkant in de doos en wordt zoals beschreven een tweede ronde met de groene set kaarten gespeeld.

Als er meer dan twee ronden worden gespeeld, worden de kaartensets na ieder ronde verwisseld.

### **Einde van het spel**

Zodra één van de spelers een tweede boevenzak krijgt, heeft hij/zij het spel gewonnen. Krijgen meerdere spelers tegelijk een tweede boevenzak, dan wordt de overwinning gedeeld.

## Varianten

Het spel kan door één of meer van de volgende regels worden aangepast:

- Als een speler om een bepaalde buit wordt gevraagd en hij/zij deze niet heeft, dan moet de speler al zijn/haar kaarten omdraaien.
- Als een speler om een bepaalde buit wordt gevraagd en hij/zij deze niet heeft, krijgt hij/zij de omgedraaide kaart en mag hem verdekt voor zich leggen.
- Een speler mag niet alleen naar de buit van een andere speler vragen, maar ook van zichzelf. Heeft hij/zij de buit niet, dan moet de speler zijn/haar kaarten laten zien.
- Er kan ook met de beide sets kaarten tegelijk worden gespeeld.







# Memo Extremo

Un ladronzuelo juego de memoria para 2 - 4 ladrones de 5 a 99 años.

**Autor:**

Carlo A. Rossi

**Ilustraciones:**

Susanne Krinke

**Administrador de licencia:**

studiogiochi

**Duración de una partida:**

aprox. 20 minutos



Teo Ladrónes es el peor ladronzuelo del mundo. Da lo mismo lo que intente robar; haga lo que haga, al final sólo van a parar a su saco objetos sin valor. Pero hoy tiene Teo su gran oportunidad. Todos los ladrones de la ciudad se han reunido para participar en una gran competición y Teo se ha propuesto firmemente ganar la celebración de este año. Pero la cosa no será nada fácil porque tendrá que vencer nada menos que a Alberto Ratero y el mote por el que todo el mundo conoce a Alberto Ratero es el de "ladrón de los ladrones".

¡Da comienzo una emocionante competición!

## Contenido del juego

- 21 cartas de ladrones con el dorso azul
- 21 cartas de ladrones con el dorso verde
- 5 sacos de botín
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL

## El juego

Todos los ladrones de la ciudad se dan cita hoy para el “memo extremo”. La misión es encontrar dos piezas de botín iguales. Actuaremos siempre dando la vuelta a dos cartas de ladrones que están boca abajo. Si nos aparecen en las dos cartas los mismos objetos, podremos quedarnos con la pareja que colocaremos delante nuestro también boca abajo. ¡Pero cuidado! Nuestro botín nunca está seguro porque nuestros compañeros de juego nos lo pueden arrebatarse de nuevo. Quien haya conseguido reunir al final de una ronda el mayor número de cartas recibirá un saco de botín. Quien posea una memoria extremadamente buena y haya obtenido dos sacos de botín será proclamado ladrón de ladrones.

## Preparativos

Barajad las 21 cartas con el dorso azul y distribuidlas boca abajo en el centro de la mesa. Poned atención para que ninguna de las cartas se solape. Tened preparados los sacos de botín.

Las cartas de ladrones con el dorso verde permanecerán por el momento en la caja. No las necesitaremos hasta la segunda ronda.

## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Puede comenzar el jugador que más se parezca al ladrón que aparece dibujado en el dorso de las cartas. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más mayor.

## Ahora tienes dos posibilidades

### 1. Descubrir dos cartas

Será la única opción que puedas tomar si todavía no hay ningún jugador que haya reunido una pareja.

Da la vuelta a dos cartas del centro de la mesa.

#### ¿Aparece en las dos cartas la misma pieza de botín?

- **¿Sí?**

Fantástico, quédate las dos cartas y colócatelas delante tuyo.

- **¿No?**

¡Lástima! Todos los jugadores intentan memorizar los botines destapados. A continuación vuelve a poner las dos cartas boca abajo.

### 2. Descubrir una carta y preguntar a un compañero de juego

Sólo se puede elegir esta posibilidad si hay como mínimo un jugador que ha conseguido juntar una pareja.

Da la vuelta a una carta del centro de la mesa. Señala con el dedo uno de los dos botines y pronuncia el nombre del compañero de juego de quien supones que tiene esa pieza de botín.

El jugador nombrado comprueba a escondidas si efectivamente posee esa pieza de botín entre sus cartas:

- **¡Sí! ¡Tiene efectivamente esa pieza de botín!**

¡Fantástico! El jugador nombrado tiene que darte la carta con esa pieza de botín. Coloca ambas cartas delante tuyo, boca abajo.

- **¡No! ¡No tiene esa pieza de botín!**

¡Lástima! Vuelve a dar la vuelta a la carta descubierta.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

### **Reglas adicionales importantes:**

- Un jugador tiene que decidirse por una de las dos posibilidades mencionadas nada más descubrir la primera carta.
- Sólo está permitido mirar las cartas propias cuando un compañero de juego nos pregunta directamente por una pieza de botín determinada.

### **Final de una ronda**

La ronda acaba cuando no queda ninguna carta más en el centro de la mesa. Recibe un saco de botín el jugador que haya reunido el mayor número de cartas. En caso de empate, serán varios los jugadores que recibirán un saco de botín.

### **Comienza una nueva ronda**

Se devuelve el mazo de cartas con el dorso azul a la caja. Ahora se juega una segunda ronda con el mazo del dorso verde siguiendo las reglas anteriormente descritas.

Si se juegan más de dos rondas, se intercambiarán los mazos al final de cada ronda.

### **Final del juego**

Gana la partida el jugador que consiga el segundo saco de dinero. Si son varios los jugadores que reciben el segundo saco de dinero al mismo tiempo, compartirán entonces el triunfo.

## Variantes

El juego puede variar si adoptamos una o varias de las siguientes reglas:

- Si un jugador es preguntado por una pieza de botín y no lo posee, tendrá que descubrir todas sus cartas.
- Si un jugador es preguntado por una pieza de botín y no lo posee, el jugador preguntado puede quedarse con la carta descubierta en ese momento y colocársela delante.
- Un jugador no sólo puede preguntar a un compañero de juego por una pieza de botín, sino también a sí mismo. Pero si no la posee, tendrá que mostrar todas sus cartas.
- Este juego puede jugarse también con los dos mazos a la vez.

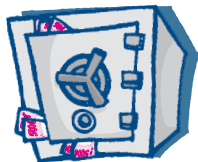




# Memo estremo

Un gioco ladresco di memoria per 2 - 4 furfantelli da 5 a 99 anni.

**Ideazioni:** Carlo A. Rossi  
**Illustrazioni:** Susanne Krinke  
**Datore di licenza:** studiogiochi  
**Durata del gioco:** circa 20 minuti



Silvio Scassaforte è il peggior ladruncolo del mondo. Per quanto cerchi di rubare, nel suo sacco finiscono soltanto oggetti di nessun valore. Ma oggi è il suo gran giorno! Tutta la cricca di furfanti della città si incontra per sfidarsi e Silvio quest'anno è fermamente deciso a vincere. Ma non sarà facile, perché dovrà superare Alberto Manolesta, acclamato ovunque come "il re dei ladri". Ha inizio una gara appassionante!

## Contenuto del gioco

- 21 carte di furfanti con dorso blu
- 21 carte di furfanti con dorso verde
- 5 sacchetti per il bottino
- Istruzioni per giocare





## Ideazione

Tutti i furfanti della città oggi si incontrano per il concorso di memoria estrema. Si devono trovare di volta in volta due pezzi di bottino uguali e si scoprono sempre due carte dei furfanti: se vi sono raffigurati due oggetti uguali si possono mettere le due carte coperte davanti a sé. Attenzione però! Il vostro bottino non è al sicuro, perché i vostri compagni di gioco possono sempre sgraffignarvelo!

Riceve un sacchetto per il bottino chi alla fine del giro ha raccolto il maggior numero di carte dei furfanti. Verrà eletto "re dei ladri" chi dimostra di avere una memoria "estremamente" buona raccogliendo per primo due sacchetti per il bottino.

## Preparativi del gioco

Mescolate le 21 carte dei furfanti con il dorso blu e distribuitele coperte al centro del tavolo. Evitate che le carte si sovrappongano. Preparate i sacchetti per il bottino.

Per il momento le carte dei furfanti con il dorso verde restano nella scatola – si utilizzano solo nel secondo giro.

## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi assomiglia di più al furfante raffigurato sul dorso delle carte. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più grande, **che può ora scegliere:**

## 1. Scoprire due carte

Finquando un giocatore non scoprirà una coppia del bottino, dovrai necessariamente scegliere questa possibilità.

Scopri due carte tra quelle al centro del tavolo.

### Sulle carte appaiono due pezzi di bottino uguali?

- **Sì?**  
Magnifico! Puoi mettere le due carte coperte davanti a te.
- **No?**  
Peccato! Tutti i giocatori cercano di memorizzare i pezzi del bottino. Copri poi nuovamente le carte.

## 2. Scoprire una carta e chiedere a un compagno di gioco

Questa possibilità è agibile quando almeno un compagno di gioco ha già trovato una coppia del bottino.

Scopri una carta tra quelle al centro del tavolo. Indica uno dei due pezzi del bottino e pronuncia il nome del compagno di gioco che pensi sia in possesso di questo pezzo di bottino.

Questo giocatore controlla di nascosto se il pezzo di bottino appare effettivamente su una delle sue carte:

- **Ce l'ha!**  
Magnifico! Il giocatore dovrà consegnarti la carta con il pezzo di bottino corrispondente. Potrai poi mettere le due carte coperte davanti a te.
- **Non ce l'ha!**  
Peccato! Si copre di nuova la carta.

Il turno passa poi al giocatore seguente.

### **Importanti regole supplementari:**

- Un giocatore deve scegliere tra le due possibilità solo dopo aver scoperto la prima carta.
- E' concesso guardare le proprie carte solo se richiesto da un altro giocatore.

### **Conclusione del giro**

Il giro finisce quando non ci sono più carte al centro del tavolo. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte riceve un sacchetto per il bottino. In caso di parità più giocatori ricevono un sacchetto per il bottino.

### **Inizia un nuovo giro**

Adesso le carte con il dorso blu sono messe nella scatola e si gioca un secondo giro come descritto con le carte con il dorso verde.

Se si giocano più di due giri si alternano le carte blu e verdi.

### **Conclusione del gioco**

Non appena un giocatore riceve il secondo sacchetto per il bottino ha vinto il gioco. In caso di parità, i vincitori condividono la vittoria

## Varianti

Si può cambiare il gioco introducendo una o più delle seguenti regole:

- Se un giocatore non ha il pezzo di bottino richiesto deve scoprire tutte le sue carte.
- Se un giocatore non ha il pezzo di bottino richiesto riceve la carta appena scoperta e può metterla coperta davanti a sé.
- Oltre a chiederlo agli altri, un giocatore può anche supporre d'averne egli stesso il pezzo di bottino cercato. Se però non ce l'ha, deve mostrare le proprie carte.
- Si può giocare contemporaneamente con i due mazzi di carte.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de