

TREMEMBER

Bleib der Erinnerung auf der Spur!



2-6



7+



15-45
Min.



www.tremember.com

Autoren: Robert Witter & Frank Warneke

instructions in additional
languages available at:

wiwa-spiele.com/instructions

Inhalt:

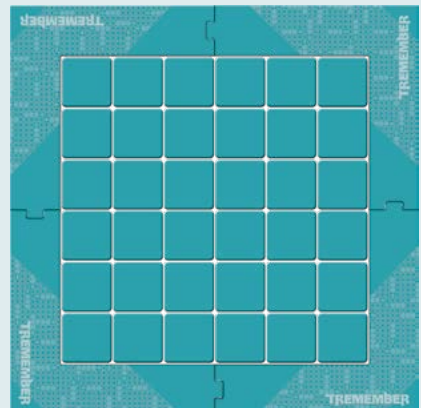
- Spielanleitung
- 4 Rahmenelemente 
- 36 TREMEMBER-Karten (18 Kartenpaare)  ...
- 25 kleine 1er-Chips  ...
- 10 große 5er-Chips  ...

Spielziel:

- Finde so viele Kartenpaare wie möglich auf einem sich ständig verschiebenden Spielfeld.
- Kartenpaare, die nebeneinander aufgedeckt werden, geben mehr Punkte als solche, die sich nur an den Ecken oder gar nicht berühren.
- Wer nach Aufdecken aller Kartenpaare die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Punktegleichstand gilt unentschieden.

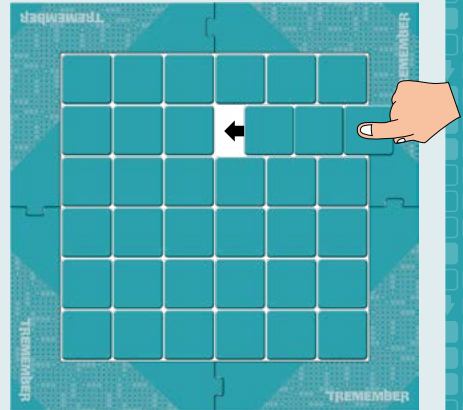
Spielvorbereitung:

- Baue den Rahmen auf einer glatten, ausreichend großen Unterlage auf.
- Alle Karten werden **verdeckt** gemischt.
- Lege nun alle Karten so in den Rahmen, dass sie sich nicht überlappen.
- Die Chips werden neben dem Spielfeld bereitgelegt.
- Der Startspieler wird ausgelost.



Spielverlauf:

- 1 Der am Zug befindliche Spieler nimmt eine beliebige **verdeckte** Karte vom Spielfeld und prägt sich die Vorderseite (Bildseite) der Karte ein, ohne dass ein Mitspieler die Vorderseite sehen kann. Dann schiebt er **mit dieser Karte** eine **am Rand** liegende Karte (und damit ggf. auch angrenzende Karten) so nach innen, dass das leere Feld wieder zugeschoben wird. Die eingeschobene Karte kommt dabei **verdeckt** als neue Randkarte zu liegen (**siehe Schiebemechanismus**).



- 2 Nun deckt er **zwei verdeckte** Karten seiner Wahl auf (dreht sie auf ihrem Platz liegend um), so dass alle Mitspieler die Bildseite der aufgedeckten Karten gut sehen können.

- a Handelt es sich um ein **Kartenpaar**, bleiben die Karten **aufgedeckt** auf dem Spielfeld liegen und der Spieler erhält Punkte in Form von Chips, die er sich aus dem neben dem Spielfeld liegenden Chip-Vorrat entnimmt (**siehe Punktevergabe**).



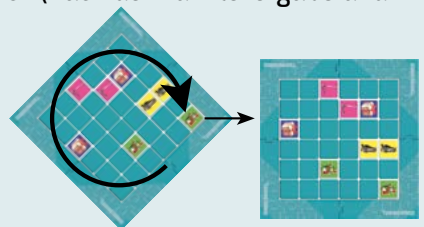
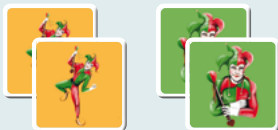
Der Spieler ist erneut am Zug und fährt mit Punkt 1 fort.

- b Handelt es sich **nicht** um ein Kartenpaar, dreht der Spieler die Karten wieder um, so dass sie **verdeckt** auf ihren ursprünglichen Feldern liegen. Sein Zug ist damit beendet und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist am Zug.



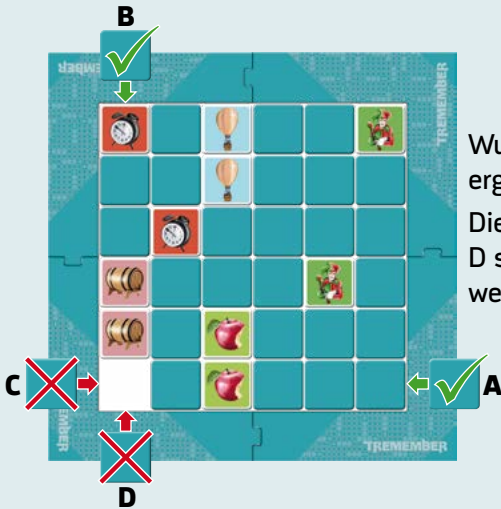
Sonderfall:

Handelt es sich bei dem gerade aufgedeckten Kartenpaar um eines der beiden **Joker**-Paare, wird das gesamte Spielfeld zusätzlich (nach der Punktevergabe und bevor der Spieler erneut am Zug ist) um 90° im Uhrzeigersinn gedreht!

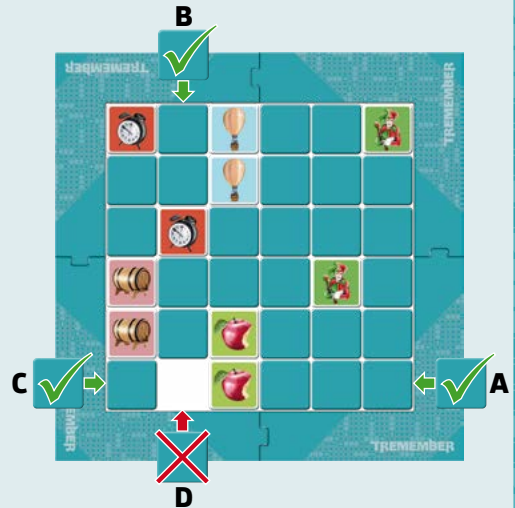


Schiebemechanismus:

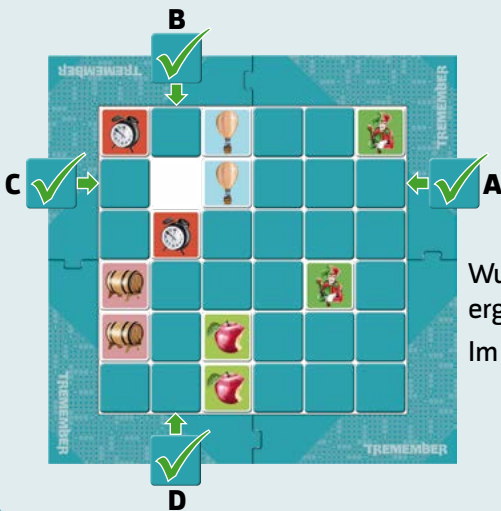
Eine entnommene Karte muss immer **so vom Rand** eingeschoben werden, dass mindestens eine weitere Karte bewegt und das leere Feld wieder zugeschoben wird. Schiebe dazu mit der entnommenen Karte die am Rand liegende Karte einfach in Richtung des leeren Feldes.



Wurde die Karte aus einer Ecke entnommen, ergeben sich daraus 2 Zugmöglichkeiten. Die im Beispiel durchgestrichenen Züge C und D sind hier nicht erlaubt, da mindestens eine weitere Karte verschoben werden muss.



Wurde die Karte vom Rand entnommen, ergeben sich daraus 3 Zugmöglichkeiten. Der im Beispiel durchgestrichene Zug D ist hier nicht erlaubt, da mindestens eine weitere Karte verschoben werden muss.

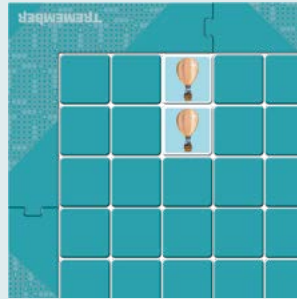


Wurde die Karte aus der Mitte entnommen, ergeben sich daraus 4 Zugmöglichkeiten. Im Beispiel Zug A, B, C und D.

Punktevergabe:

Ein kleiner Chip zählt 1 Punkt, ein großer Chip zählt 5 Punkte.

Aufdecken eines Kartenpaares,
das sich an den Seiten berührt.



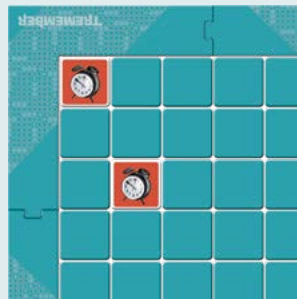
3
Punkte

Aufdecken eines Kartenpaares,
das sich an den Ecken berührt.



2
Punkte

Aufdecken eines Kartenpaares,
das sich nicht berührt.



1
Punkt

Sobald ein Spieler fünf Punkte in Form von 1er-Chips hat, tauscht er sie gegen einen 5er-Chip aus dem Chip-Vorrat, sofern möglich.

Die Punktevergabe bezieht sich auf den Zeitpunkt, zu dem das Kartenpaar aufgedeckt wurde. Werden die Paare im späteren Spielverlauf auseinander oder zusammengesoben, so hat dies keinen Einfluss auf die bereits vergebenen Punkte.

Spielende:

- Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgedeckt sind.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
- Bei Punktegleichstand gilt unentschieden.