S

Regler

MEMO

I Memo gäller det att ha ett gott minne! Försök samla så många kortpar, dvs två kort med lika bildmotiv, som möjligt. Korten blandas och sprids ut på bordet med bildsidan ned. Den yngste spelaren börjar och turen fortsätter åt vänster. Spelaren i tur vänder två valfria kort så att alla kan se dem. Är korten **lika** tar han/hon upp kortparet och lägger det framför sig. Spelaren får fortsätta tills han/hon vänder upp två kort med **olika** motiv. Dessa kort vänds då tillbaka på samma plats och turen går vidare. Vinnare är den som vid spelets slut har samlat flest kortpar.

BANG!

Korten blandas och sprids ut på bordet med bildsidan ned. Den yngsta spelaren börjar med att vända ett valfritt kort. Därefter vänder spelaren till vänster ett nytt kort osv. Spelarna turas om att vända ett kort i taget. Så fort två lika kort dyker upp gäller det för samtliga spelare att försöka ”banga”, dvs att så snabbt som möjligt lägga handen på det **först** uppvända kortet i paret och samtidigt säga ”bang!”. Den spelare som är snabbast och lägger handen på rätt kort vinner kortparet. Samma spelare fortsätter sedan spelet genom att vända upp ett nytt kort osv. Om någon ”bangar” fel kort måste han/hon böta, dvs ta bort ett av sina vunna kortpar. Spelet är slut när endast två kort finns kvar på bordet. Spelaren som vann det senaste paret vinner även det sista. Vinnare är den som vid spelets slut har samlat flest kortpar.

Tips: För de yngsta kan man ha en ”snällare” regel som säger att man slipper böta om man ”bangar” fel kort.
Vill man förenkla spelet kan man spela med färre antal kortpar.

SNABBA FINGRAR

Häll ut alla korten så de hamnar huller om buller på bordet. På en given startsignal börjar alla spelarna samtidigt leta bland korten för att hitta kortpar. Korten får under spelet vändas hur som helst. Så fort en spelare hittar ett par tar han/hon upp det, lägger det framför sig och fortsätter att leta efter nya par. Man måste ha sett båda korten i paret innan man tar upp det. Man får alltså inte först ta ett kort och sedan leta efter det andra.
Om två spelare råkar ta ett kort var av ett och samma par, läggs korten genast åt sidan (tas ur spelet). Spelarna fortsätter sedan som vanligt. När samtliga kort tagits upp, eller det inte går att bilda fler par, är spelet slut. Spelarna visar sina kortpar och om någon av misstag fått olika kort i ett eller flera av sina par, måste han/hon böta ett rätt par för varje felaktigt par. Vinnare är den som har samlat flest rätta par.

Tips: För de yngsta kan man ha en ”snällare” regel som säger att man slipper böta för felaktiga par. Prova att spela med bara en hand. Det gör spelet lite svårare.

RIVA HUSET

Sortera korten i två högar så att varje hög innehåller ett kort från varje par. Den ena högen läggs i en stapel (”huset”) med bildsidan ned. Den andra högen blandas och sprids ut på bordet, också med bildsidan ned, t ex i 5 rader med 6 kort i varje rad (”marken”). Den yngsta spelaren börjar spelet genom att ta det översta kortet från ”huset” och lägga det med bildsidan upp bredvid stapeln. Samma spelare vänder sedan ett valfritt kort på ”marken” för att försöka hitta kortet med samma motiv. Om spelaren lyckas tar han/hon kortparet och fortsätter sedan genom att vända ett nytt kort

från ”huset” osv. Om spelaren misslyckas (vänder ett kort med ett annat motiv) vänds det tillbaka igen på sin plats och spelaren till vänster får fortsätta och vända ett nytt kort på ”marken”. Spelarna turas om att vända ett kort i taget tills någon hittar det rätta kortet. Denne spelare vinner då paret och fortsätter genom att vända ett nytt kort från ”huset” osv. Spelet fortsätter tills ”huset” är rivet, dvs alla kortpar hittats. Vinnare är den som har samlat flest kortpar.

Tips: Vill man förenkla spelet kan man spela med färre antal kortpar. Man kan också lägga ut korten på ”marken” med bildsidan upp och under en minut försöka memorera var de ligger, innan man vänder dem.

TRISS

Sortera och placera korten som i ”Riva huset”. Ta de tre översta korten från stapeln och lägg dem bredvid med bildsidan upp (sök-korten). Den förste spelaren börjar med att vända tre av de utspridda korten och jämför dem sedan med sök-korten. Kort som ev bildar par tar han/hon upp och lägger framför sig. De kort som spelaren vänt och som **inte** bildar par vänds tillbaka på sina platser igen. Om ett eller flera par hittats fyller spelaren på med nya kort från stapeln, så att det åter finns tre uppvända sök-kort på bordet. Speldraget är därmed avslutat. Spelaren till vänster fortsätter spelet genom att vända tre kort för att hitta nya par osv.

Om en spelare lyckas få **Triss**, dvs bilda par med **alla tre** sök-korten, får han/hon fortsätta spelet direkt sedan kortparen tagits upp. Spelaren lägger då ut tre nya sök-kort från stapeln och vänder sedan tre kort i hopp om att vinna fler par.
När samtliga kort parats ihop räknar spelarna sina par. Den som fått flest par har vunnit.

Tips: Vill man förenkla spelet kan man spela med färre antal kortpar.

FYRA I RAD

Sortera ut 16 valfria kortpar och lägg dem i två högar så att varje hög innehåller ett kort från varje par. Ta den ena högen och lägg korten i en stapel med bildsidan ned. Vänd upp de 4 översta korten och lägg dem bredvid stapeln (sök-korten). Den andra högen blandas och sprids ut på bordet med bildsidan ned. Lägg korten i 4 x 4 rader så de bildar en kvadrat. Det gäller nu att försöka hitta de 4 uppvända sök-korten bland korten i kvadraten. Korten måste vändas **i följd** utan att något annat kort vänds upp. I vilken ording korten vänds upp spelar ingen roll.

Den yngste spelaren börjar och vänder ett valfritt kort. Om kortet finns bland sök-korten får det ligga kvar uppvänt och spelaren fortsätter och vänder ett nytt kort. Finns även detta kort bland sök-korten får spelaren vända ett tredje kort osv. Skulle spelaren vända ett kort som **inte** finns bland de 4 sök-korten är speldraget avslutat. De uppvända korten i kvadraten vänds då tillbaka på sina platser. Sök-korten ligger dock kvar. Turen går vidare åt vänster och nästa spelare ska nu försöka hitta de 4 sök-korten.

Den som under sitt speldrag lyckas hitta alla 4 sök-korten i följd (utan att vända något felaktigt kort) får 1 poäng. För att markera poängen tar spelaren ett kort från lådan och lägger framför sig. De uppvända korten i kvadraten vänds tillbaka på sina platser. Samma spelare blandar sedan alla stapelkorten på nytt och lägger ut 4 nya sök-kort bredvid stapeln (något av de tidigare sök-korten kan ev dyka upp igen). Spelaren till vänster börjar sedan nästa spelomgång. Den spelare som först lyckas få 5 poäng (5 kort) har vunnit.

Tips: För ett enklare spel kan man spela med färre kort, t ex 9 par och 3 sök-kort. För ett svårare spel kan man blanda korten i kvadraten när någon fått 3 poäng.