

4+



# memory<sup>®</sup>

DIMENSION



Ravensburger

EN

# memory<sup>®</sup>

## DIMENSION



For 2 to 4 monster fans aged 4 and over

### Contents

- 50 monster cards (10 monsters in five colors)
- 10 door cards (2 doors in five colors)
- 4 foundations
- 1 roof
- 1 winning monster

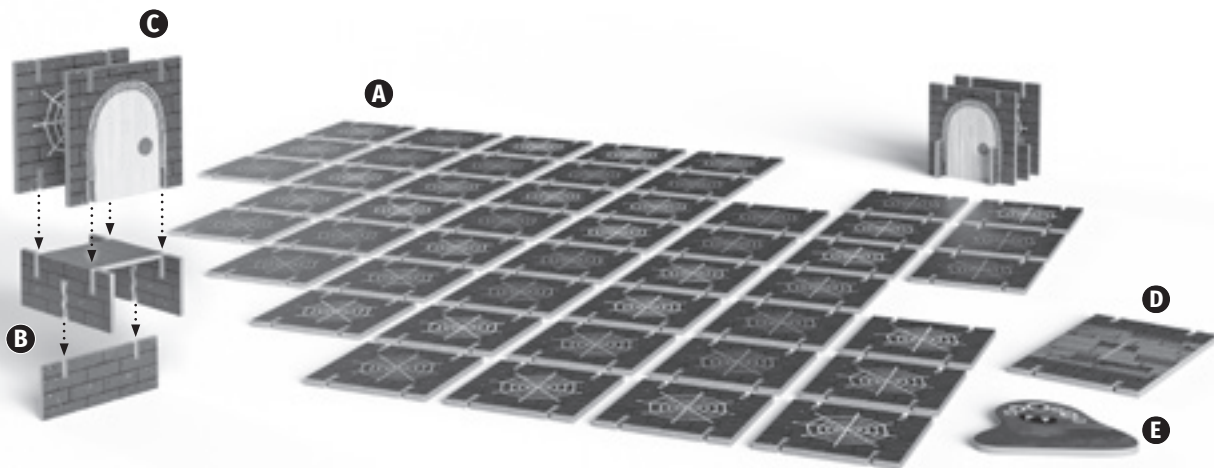
The monsters have big plans! They want you to build tall towers where friendly pairs of monsters can move in. Let's start building! Three-dimensional towers are built floor by floor, from which the first residents will soon be happily looking out. The person who gets all their monsters into their tower first wins.

### Object of the game

The object of the game is to build the floors for the pairs of monsters in the right order and to complete your tower before everyone else.

### Setting up the game

Place the 50 monster cards on the table with the colorful spiderwebs facing up. Then mix them up and lay them out in a grid **A**. Everyone gets a foundation **B** and two door cards in matching colors, which you now insert into the foundation so that the doors are facing outward and the spiderwebs are facing inward **C**. Any remaining door cards and foundations are removed from the game. Put the roof **D** and the winning monster **E** to one side.



## How to play

The game is played in a clockwise direction. The person who likes monsters most starts.

### 1. Find pairs of monsters:

Turn over two cards that you think have identical monsters underneath. In other words, monsters that are the same color and have the same number of eyes. Lay the two monster cards face up so that everyone can see them clearly.

*Note: The color of the spiderweb matches the color of the monster on the face-down side of the card.*

### Are the monsters different?

Your turn is over. Put the two cards back face down and remember which two monsters you have just seen and where they are.

### Have you found two identical monsters?

Great! Now try to find another pair of monsters. Keep turning over two cards until you no longer find a pair of monsters.

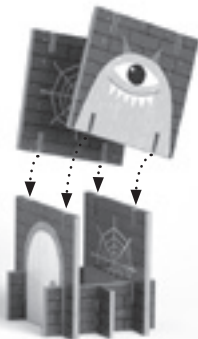
Before the next person takes their turn, check whether the pairs of monsters you have found can move directly into your tower.

### 2. Move pairs of monsters into your tower:

The monsters move into the five floors of your tower in order according to the number of eyes they have. In other words, the monsters with one eye move into the first floor, those with two eyes move into the second floor, etc. The monsters with five eyes are the final ones and live at the very top on the fifth floor.

#### a) If you found a pair of monsters whose number of eyes exactly matches the next floor you can build:

Insert the two cards into the slits provided on the previous cards as shown. The monsters face outward while the spiderwebs face inward. If you have found more than one pair of monsters that you can move in directly, proceed as described above.



**b) If you found a pair of monsters that cannot move in yet (because they have too many eyes):** Put them to one side for the moment, making sure they are clearly visible to everyone. You can add them to your tower on a later turn.

**c) If you found a pair of monsters, but you already have a pair of monsters with the same number of eyes in your tower:** Bad luck! Turn the pair back over. Everyone else should remember which pair they have just seen, as they may still need them for their own tower.

## End of the game

The game ends as soon as one person has managed to find the 5 pairs of monsters and put them in the correct order in their tower. This person has won the game. As a reward, they can put the roof on their tower and insert the winning monster into the slit provided.

## Game variants

The setup and rules are the same as the basic game.

### For all monster fans with an amazing memory:

In the basic game, you were allowed to put aside pairs of cards that were not in order and use them on a later turn. This is **NOT** allowed in this game variant. If you find a pair of monsters that cannot move into your tower yet, you must turn them back over again. When it's your turn again you can try your luck at finding an identical pair of monsters that can move into your tower straightaway.

### For experienced tower builders:

In this variant, the colors of the monsters **CANNOT** be the same on two consecutive floors. For example, if the two-eyed monsters in your second floor are green, then the three-eyed monsters that move into your third floor can **NOT** be green; they must be red, blue, yellow, or purple.

*Note: For this game variant you can also agree that pairs that have been found but are not in sequence and therefore cannot move into the tower yet may be put to one side. See basic variant (rule 2.b).*

# memory<sup>®</sup>

## DIMENSION



Für 2 bis 4 Monster-Fans ab 4 Jahren

### Inhalt

- 50 Monsterkarten (jeweils 10 Monster in fünf Farben)
- 10 Türkarten (jeweils 2 Türen in fünf Farben)
- 4 Fundamente
- 1 Dach
- 1 Gewinnmonster

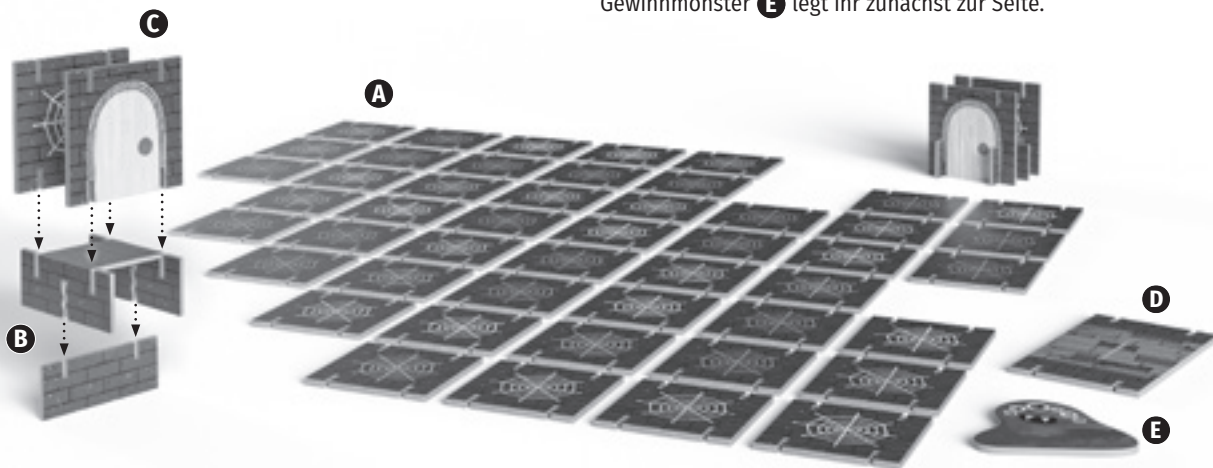
Große Baupläne bei den Monstern! Entstehen sollen mehrstöckige Wohntürme, in die die geselligen Monster immer paarweise einziehen wollen. Lasst den emsigen Baubetrieb starten! Stockwerk um Stockwerk wird gebaut und es entstehen dreidimensionale Türme, aus denen schon bald die ersten Bewohner fröhlich heraus schauen. Wer zuerst alle Monster in seinen Turm einziehen lassen kann, gewinnt.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Stockwerke der Monsterpaare in der richtigen Reihenfolge zu verbauen und den Turm vor allen anderen fertigzustellen.

### Spielaufbau

Legt die 50 Monsterkarten so auf den Tisch, dass die Seiten mit den farbigen Spinnennetzen zu sehen sind. Mischt sie anschließend gut durch und legt sie dann in einem Raster aus **A**. Alle erhalten je ein Fundament **B** und zwei farblich zueinander passende Türkarten, die ihr nun in das Fundament steckt, und zwar so, dass die Türen nach außen und die Spinnennetze nach innen zeigen **C**. Übrige Türkarten und Fundamente gehen aus dem Spiel. Das Dach **D** und das Gewinnmonster **E** legt ihr zunächst zur Seite.



## Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer Monster am allerliebsten hat, beginnt.

### 1. Monsterpaare finden

Decke zwei Karten auf, von denen du glaubst, dass sich identische Monster darunter verbergen, also Monster mit der gleichen Farbe und Anzahl an Augen. Lege die beiden Monsterkarten offen aus, sodass alle sie gut sehen können.

*Hinweis: Die Farbe des Spinnennetzes entspricht der Farbe des Monsters, das sich auf der verdeckten Seite der Karte befindet.*

### Die Monster sind verschieden?

Dein Zug ist zu Ende. Lege die beiden Karten verdeckt zurück und merke dir dabei gut, welche beiden Monster du eben gesehen hast und wo sie liegen.

### Hast du zwei gleiche Monster gefunden?

Großartig! Versuche sofort ein weiteres Monsterpaar zu finden. Du deckst solange immer zwei Karten auf, bis du kein Monsterpaar mehr finden kannst.

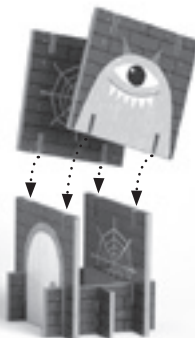
Bevor dann die nächste Person am Zug ist, prüfst du, ob das gefundene Monsterpaar direkt in deinen Turm einziehen kann.

### 2. Monsterpaar in deinen Turm einziehen lassen:

Die Monster ziehen der Reihe nach und entsprechend der Anzahl ihrer Augen in die fünf Stockwerke deines Turms ein. Das heißt, die Monster mit einem Auge in den ersten Stock, die mit zwei Augen in den zweiten Stock usw. Die Monster mit fünf Augen machen den Abschluss und wohnen ganz oben, also im fünften Stock.

### a) Du deckst ein Monsterpaar auf, dessen Anzahl an Augen genau zu dem Stockwerk passt, das du als Nächstes verbauen kannst.

Stecke die beiden Karten wie abgebildet in die dafür vorgesehenen Schlitze der Vorgängerkarten. Die Monster zeigen dabei nach außen, die Spinnennetze nach innen. Hast du mehr als ein Monsterpaar gefunden, welches du direkt einziehen lassen kannst, verfährtst du wie eben beschrieben.



**b) Du hast ein Monsterpaar gefunden, das noch nicht verbaut werden kann?** Lege es vorläufig und für alle gut sichtbar zur Seite und baue es in einem späteren Zug in deinen Turm ein.

**c) Du deckst ein Monsterpaar auf, das du nicht mehr brauchst, weil bereits ein anderes Paar mit gleicher Anzahl an Augen in deinem Turm wohnt?** Dann hast du leider Pech gehabt. Drehe das Paar wieder um. Alle anderen merken sich gut, welches Paar sie eben gesehen haben. Vielleicht hat es ja noch in deren Turm Platz.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald es einer Person gelungen ist, die 5 Monsterpaare zu finden und diese in der richtigen Reihenfolge im eigenen Turm zu verbauen. Diese Person hat das Spiel gewonnen. Sie darf zur Belohnung dem eigenen Turm das Dach aufsetzen und außerdem das Gewinnmonster in den dafür vorgesehenen Schlitz stecken.

## Spielvarianten

Spielaufbau und Spielregel entsprechen dem Grundspiel.

### Für gedächtnisstarke Monster-Fans

Im Grundspiel dürft ihr Kartenpaare, die noch nicht an der Reihe waren, zur Seite legen und in einem späteren Zug verbauen. Das ist bei dieser Spielvariante **NICHT** erlaubt. Findet ihr ein Monsterpaar, das bei eurem Turm noch nicht verbaut werden kann, müsst ihr dieses wieder umdrehen. Ihr seid aber nochmals an der Reihe und dürft euer Glück versuchen, ein identisches Monsterpaar zu finden, das sofort in euren Turm einziehen darf.

### Für geübte Turmbauer

In dieser Spielvariante dürfen sich zudem die Farben der Monster in zwei direkt aufeinanderfolgenden Stockwerken **NICHT** wiederholen. Das heißt, hat eine Person beispielsweise zuletzt zwei grüne Monster mit zwei Augen in den Turm einziehen lassen, dürfen in das dritte Stockwerk nur dreiaugige Monster in einer der anderen Farben einziehen: also ein rotes, blaues, gelbes oder lila Monsterpaar, aber keinesfalls ein grünes.

*Hinweis: Ihr könnt für diese Spielvariante vereinbaren, dass gefundene Paare, die noch nicht an der Reihe sind und daher noch nicht verbaut werden können, zur Seite gelegt werden dürfen. Siehe Grundvariante, Regel 2.b.*

# memory<sup>®</sup>

## DIMENSION



Pour 2 à 4 fans de monstres à partir de 4 ans

### Contenu

- 50 cartes Monstre (10 monstres en cinq couleurs)
- 10 cartes Porte (2 portes en cinq couleurs)
- 4 fondations
- 1 toit
- 1 monstre gagnant

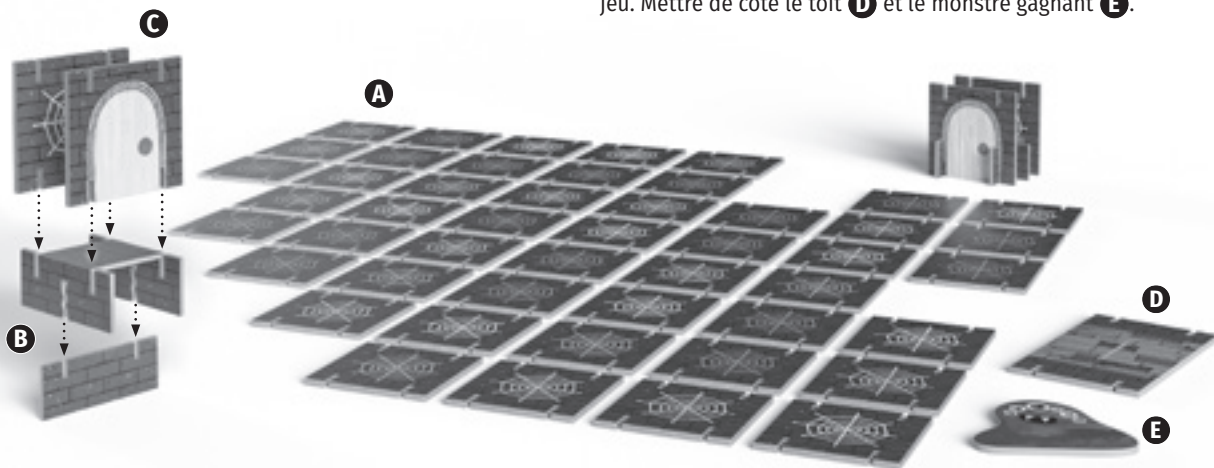
Les monstres ont un plan ! Ils veulent que vous construisiez des tours à plusieurs étages pour loger des paires de monstres amicaux. Bâtissons ! Les tours en trois dimensions se bâtissent étage par étage. Le premier joueur à loger tous ses monstres dans sa tour sera déclaré vainqueur.

### But du jeu

L'objectif est de construire les étages pour les paires de monstres dans le bon ordre et de compléter votre tour avant les autres joueurs.

### Mise en place

Placer les 50 cartes Monstre sur la table avec la face comportant une toile d'araignée colorée visible. Puis mélanger et disposer les cartes comme indiqué **A**. Chaque joueur reçoit une fondation **B** et deux cartes Porte de la même couleur, qu'il faut insérer dans les fondations de telle sorte que les portes soient face à l'extérieur et les toiles, au dos, soient face à l'intérieur **C**. Les fondations et les cartes Porte en excès sont retirées du jeu. Mettre de côté le toit **D** et le monstre gagnant **E**.



## Comment jouer

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne qui aime le plus les monstres joue en premier.

### 1. Trouver des paires de monstres

Retournez deux cartes que vous pensez comporter le même monstre sur leur face cachée. Ils doivent avoir la même couleur et le même nombre d'yeux. Déposez les deux cartes de monstre face visible de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir clairement.

*Remarque : La couleur de la toile d'araignée correspond à la couleur du monstre sur l'autre face de la carte.*

### Les monstres sont-ils différents ?

Votre tour est terminé. Reposez les deux cartes face cachée et souvenez-vous des monstres situés derrière.

### Avez-vous trouvé deux monstres identiques ?

Bravo ! Essayez désormais de trouver une autre paire de monstres. Continuez de retourner des cartes jusqu'à ce que vous ne trouviez pas une paire de monstres.

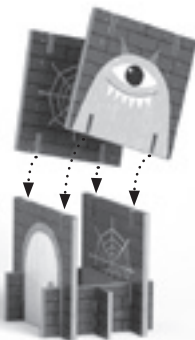
Avant le tour du joueur suivant, vérifiez si la paire de monstres que vous avez trouvée peut emménager directement dans votre tour.

### 2. Loger des paires de monstres dans votre tour

Les monstres emménagent dans les cinq étages de la tour en fonction du nombre d'yeux qu'ils possèdent. Ainsi, les monstres avec un œil emménagent au premier étage (niveau 1), ceux avec deux yeux emménagent au deuxième étage (niveau 2) et ainsi de suite. Les monstres à cinq yeux sont les monstres finaux, ils vivent au sommet de la tour.

#### a) Vous avez trouvé une paire de monstres dont le nombre d'yeux correspond au prochain étage que vous pouvez construire ?

Insérez les deux cartes dans les emplacements prévus sur les cartes précédentes, comme indiqué. Les monstres font face à l'extérieur et les toiles d'araignées font face à l'intérieur. Si vous avez trouvé plus d'une paire de monstres que vous pouvez loger directement, procédez selon la méthode décrite ci-dessus.



**b) Avez-vous trouvé une paire de monstres qui ne peut pas encore emménager ?** Mettez-les de côté pour le moment, bien visibles de tous les joueurs. Vous pourrez les ajouter à votre tour ultérieurement.

#### c) Vous avez trouvé une paire de monstres, mais vous avez déjà récupéré une paire avec ce nombre d'yeux ?

Pas de chance ! Remplacez la paire. Les autres joueurs ont tout intérêt à se souvenir des monstres qu'ils viennent de voir, ils en ont peut-être besoin pour leur tour.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un des joueurs parvient à trouver les 5 paires de monstres et à les loger dans sa tour. Ce joueur remporte la partie. Il lui est alors possible d'ajouter le toit de sa tour et d'y placer le monstre gagnant dans l'emplacement approprié.

## Variantes de jeu

La mise en place et les règles sont les mêmes que pour le jeu de base.

### Pour les fans de monstres avec une super mémoire

Dans le jeu de base, il est possible de mettre de côté les cartes qui ne sont pas encore prêtes à emménager pour les loger plus tard. Ce n'est **PAS** permis dans cette variante du jeu. Si vous trouvez une paire de monstres qui ne peut pas encore emménager dans votre tour, vous devez les replacer face cachée. Lors de votre prochain tour, vous pourrez de nouveau tenter de trouver une paire de monstre prête à emménager dans votre tour.

### Pour les bâtisseurs de tour expérimentés

Dans cette variante, la couleur des monstres doit être **DIFFÉRENTE** d'un étage à l'autre. Ainsi, si un joueur loge une paire de monstres verts à deux yeux au deuxième étage, seule une paire de monstres à trois yeux de couleur différente pourra emménager au troisième étage. C'est à dire une paire rouge, bleue, jaune ou violette, mais pas verte.

*Remarque : Pour cette variante du jeu, vous pouvez au choix permettre ou non de mettre de côté les paires de monstres trouvées qui ne peuvent pas directement emménager dans la tour. Voir variante basique (règle 2.b).*

# memory<sup>®</sup>

## DIMENSION



Voor 2 tot 4 monsterfans vanaf 4 jaar

### Inhoud

50 monsterkaarten (10 monsters in vijf kleuren)  
 10 deurkaarten (2 deuren in vijf kleuren)  
 4 funderingen  
 1 dak  
 1 winnend monster

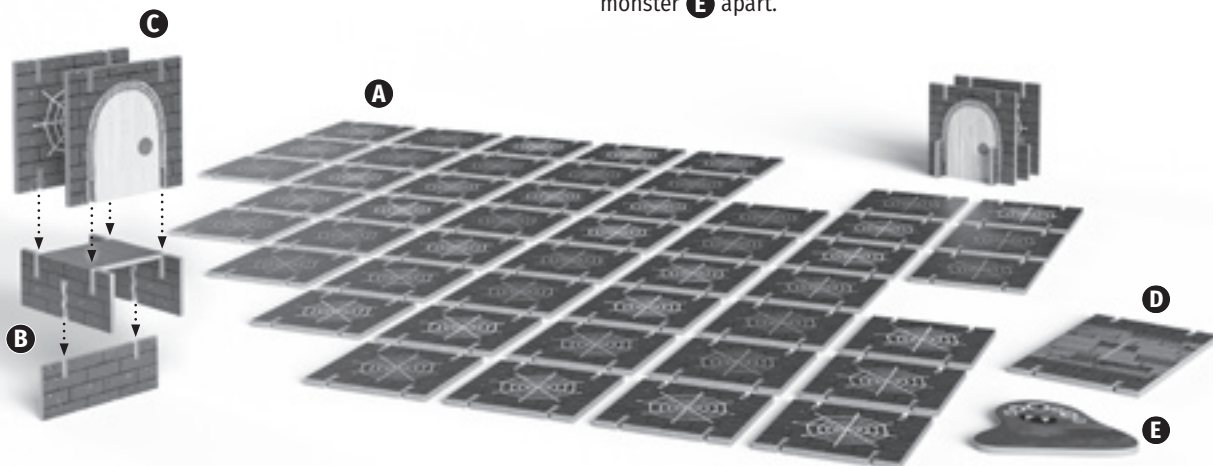
De monsters hebben grootse plannen! Ze willen dat jij hoge torens voor ze bouwt waar vriendelijke monsterduo's kunnen gaan wonen. Bouwen maar! Verdieping voor verdieping worden 3D-torens gebouwd, van waaruit de eerste bewoners binnenkort vrolijk naar buiten zullen kijken. Je wint het spel als al jouw monsters als eerste in je toren zitten.

### Doel van het spel

Het doel van het spel is om de verdiepingen voor de monsterduo's in de juiste volgorde te bouwen en je toren eerder af te maken dan alle anderen.

### Het spel opzetten

Leg de 50 monsterkaarten op tafel met de kleurrijke spinnenwebben naar boven. Hussel ze dan door elkaar en leg ze in kolommen en rijen **A**. Iedereen krijgt een fundering **B** en twee deurkaarten in bijpassende kleuren. Deze plaats je op de fundering zodat de deuren naar buiten en de spinnenwebben naar binnen zijn gericht **C**. Alle overgebleven deurkaarten en funderingen doen niet mee met het spel. Houd het dak **D** en het winnende monster **E** apart.





## Spelverloop

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De grootste monsterfan mag beginnen.

### 1. Zoek monsterduo's

Draai twee kaarten om waarvan je denkt dat er dezelfde monsters onder zitten. Hiermee bedoelen we monsters die dezelfde kleur en hetzelfde aantal ogen hebben. Leg de twee monsterkaarten open neer zodat iedereen ze goed kan zien.

**Opmerking:** de kleur van het spinnenweb komt overeen met de kleur van het monster op de onderzijde van de kaart.

### Zijn de monsters verschillend?

Jouw beurt is voorbij. Draai de kaarten weer om en onthoud goed welke twee monsters je net hebt gezien en waar ze liggen.

### Heb je twee dezelfde monsters gevonden?

Super! Probeer nu nog een monsterduo te vinden. Blijf twee kaarten omdraaien totdat je geen monsterduo's meer kunt vinden.

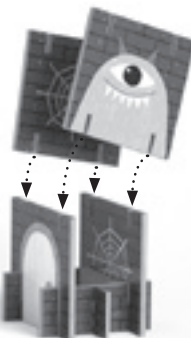
Voordat de volgende persoon aan de beurt is, controleer je of het monsterduo dat je hebt gevonden meteen in je toren kan gaan wonen.

### 2. Plaats monsterduo's in je toren:

De monsters gaan op volgorde naar de vijf verdiepingen van je toren en die volgorde wordt bepaald door het aantal ogen dat ze hebben. Oftewel: monsters met één oog gaan naar de eerste verdieping, die met twee ogen gaan naar de tweede verdieping, enzovoort. De monsters met vijf ogen zijn de laatste en wonen helemaal bovenin, op de vijfde verdieping.

### a) Je draait een monsterduo om waarvan het aantal ogen precies overeenkomt met de volgende verdieping die je kunt bouwen.

Steek de twee kaarten in de daarvoor bestemde sleuven op de vorige kaarten, zoals afgebeeld. De monsters zijn naar buiten gericht en de spinnenwebben naar binnen. Als je meer dan één monsterduo hebt gevonden dat direct naar je toren kan, volg je de stappen die hierboven zijn beschreven.



**b) Heb je een monsterduo gevonden dat nog niet naar de toren kan?** Leg het dan even aan de kant en zorg ervoor dat iedereen beide kaarten goed kan zien. Je kunt ze in een latere beurt in je toren plaatsen.

**c) Heb je een monsterduo omgedraaid, maar heb je al een duo met hetzelfde aantal ogen in je toren?** Dat is pech! Draai het duo weer om. Iedereen moet onthouden welk duo ze net hebben gezien, want misschien hebben zij er wel ruimte voor in hun toren.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één persoon de 5 monsterduo's heeft gevonden en ze in de juiste volgorde in de toren heeft gezet. Deze persoon wint het spel. Als beloning mogen ze het dak op hun toren zetten en het winnende monster in de daarvoor bestemde sleuf steken.

## Spelvarianten

De opzet en regels zijn hetzelfde als bij het basisspel.

### Voor alle monsterfans met een geweldig geheugen

In het basisspel mocht je duo's die niet in de volgorde pasten opzij leggen om ze in een latere beurt te gebruiken. Dat is **NIET** toegestaan in deze spelvariant. Als je een monsterduo vindt dat nog niet in je toren kan, moet je het weer omdraaien. Wanneer je weer aan de beurt bent, kun je proberen een identiek monsterduo te vinden dat meteen naar je toren kan verhuizen.

### Voor ervaren torenbouwers

In deze variant mogen de kleuren van de monsters **NIET** hetzelfde zijn op twee opeenvolgende verdiepingen. Als een speler bijvoorbeeld twee groene monsters met twee ogen in de toren zet, mogen alleen monsters met drie ogen in een van de andere kleuren op de derde verdiepingen komen wonen. Deze mogen dus rood, blauw, geel of paars zijn, maar niet groen.

**Opmerking:** Voor deze spelvariant kun je ook afspreken dat gevonden duo's die nog niet naar de toren kunnen omdat ze niet in de volgorde passen, opzij mogen worden gelegd. Zie basisvariant (regel 2.b).

IT

# memory<sup>®</sup>

## DIMENSION



Per 2-4 amanti dei mostri, dai 4 anni in su

### Contenuti

50 tessere mostro (10 mostri in cinque colori)  
 10 tessere porta (2 porte in cinque colori)  
 4 basi  
 1 tetto  
 1 mostro vincente

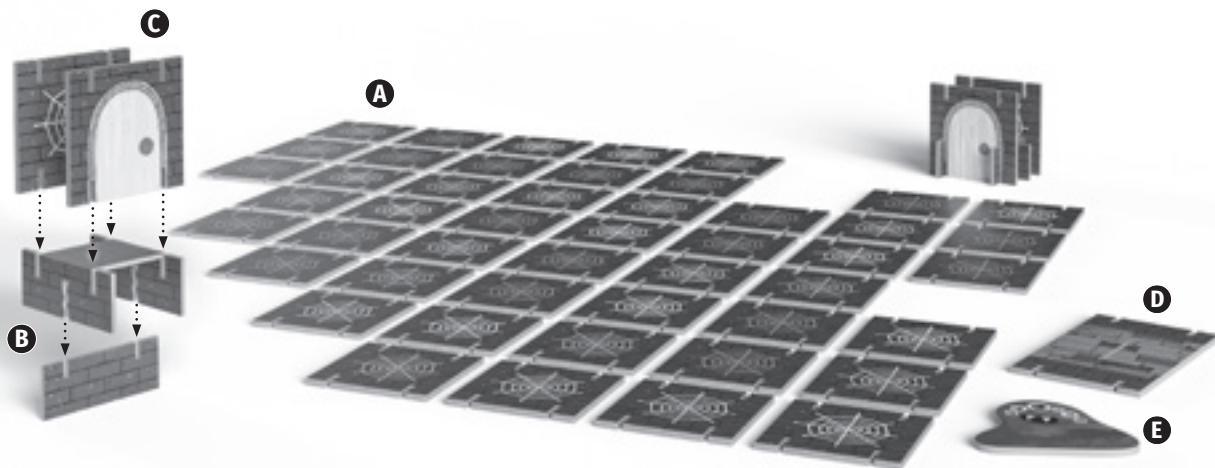
Ci sono grandi progetti di costruzione per i mostri! Bisogna costruire delle torri residenziali a più piani, dove i socievoli mostri vogliono sempre trasferirsi in coppia. Iniziamo a costruire! Piano dopo piano, dovrete costruire delle torri tridimensionali, da cui presto si affacceranno i primi felici abitanti. Vince chi riesce a portare per primo tutti i mostri nella propria torre.

### Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è costruire i piani per le coppie di mostri nell'ordine giusto e completare la propria torre prima degli altri.

### Preparazione

Posiziona le 50 tessere mostro sul tavolo con le ragnatele colorate rivolte verso l'alto. Poi mescolale e disponile formando una griglia **A**. Ognuno riceve una base **B** e due tessere porta dello stesso colore da inserire nella base in modo che le porte siano rivolte verso l'esterno e le ragnatele verso l'interno **C**. Le tessere porta e le basi rimaste vengono rimosse dal gioco. Metti il tetto **D** e il mostro vincente **E** da parte.



## Come giocare

Il gioco si svolge in senso orario. Inizia la persona a cui piacciono di più i mostri.

### 1. Trova le coppie di mostri

Rivela due tessere che pensi abbiano mostri identici sul retro. Due mostri sono identici se hanno lo stesso colore e lo stesso numero di occhi. Tieni le due tessere mostro a faccia in su in modo che tutti possano vederle bene.

*Nota: Il colore della ragnatela corrisponde al colore del mostro sull'altra faccia.*

### I mostri sono diversi?

Il tuo turno è finito. Rimetti le due tessere a faccia in giù e ricorda quali sono i due mostri che hai appena visto e dove si trovano.

### Hai trovato due mostri identici?

Grande! Ora cerca di trovare un'altra coppia di mostri. Continua a girare due tessere finché non smetti di trovare altre coppie di mostri.

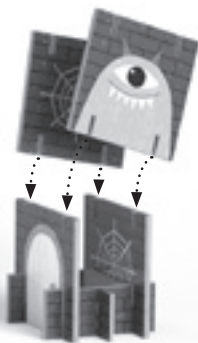
Prima di passare il turno, controlla se le coppie di mostri che hai trovato possono essere inserite subito nella tua torre.

### 2. Inserisci le coppie di mostri nella torre:

I mostri vengono inseriti nei cinque piani della torre in base al numero di occhi che hanno: i mostri con un occhio solo andranno al primo piano, quelli con due occhi al secondo, e così via. I mostri con cinque occhi sono gli ultimi, e vivono in cima al quinto piano.

### a) Hai rivelato una coppia il cui numero di occhi corrisponde esattamente al prossimo piano che puoi costruire?

Inserisci le due tessere nelle fessure presenti sulle schede precedenti, come mostrato. I mostri vanno rivolti verso l'esterno, mentre le ragnatele verso l'interno. Se hai trovato più di una coppia di mostri che puoi inserire subito, procedi come descritto sopra.



**b) Hai rivelato una coppia che non può essere ancora inserita?** Per il momento tieni le tessere da parte, assicurandoti che siano ben visibili a tutti. Potrai aggiungerle alla tua torre in un turno successivo.

**c) Hai rivelato una coppia che va in un piano della tua torre già occupato da un'altra coppia?** Che sfortunata! Rigira la coppia. Gli altri giocatori potranno tentare di ricordare la posizione della coppia, nel caso in cui avesse ancora posto nella loro torre.

## Fine del gioco

Il gioco termina non appena qualcuno riesce a trovare le 5 coppie di mostri e a inserirle nell'ordine corretto nella propria torre. Questa persona ha vinto la partita. Come ricompensa, può mettere il tetto sulla sua torre e inserire il mostro vincente nell'apposita fessura.

## Varianti di gioco

La preparazione e le regole sono le stesse del gioco base.

### Per gli appassionati di mostri con una memoria straordinaria

Nel gioco base, era possibile mettere da parte le coppie di tessere che non potevano ancora essere inserite e utilizzarle poi in un turno successivo. In questa variante di gioco, invece, questo **NON** è consentito. Se trovi una coppia di mostri che non puoi ancora inserire nella tua torre, dovrai girarli di nuovo. Quando sarà di nuovo il tuo turno, potrai tentare la sorte trovando una coppia identica di mostri che possono entrare subito nella tua torre.

### Per costruttori di torri esperti

In questa variante, i colori dei mostri **NON POSSONO** essere uguali su due piani consecutivi. Ciò significa che se, ad esempio, un giocatore inserisce nella torre due mostri verdi con due occhi, al terzo piano potranno essere inseriti solo i mostri con tre occhi di un altro colore, ossia una coppia di mostri rossi, blu, gialli o viola, ma non una verde.

*Nota: Per questa variante di gioco si può anche concordare che le coppie che sono state trovate ma che non sono in ordine e quindi non possono ancora entrare nella torre, possono essere tenute da parte. Vedi la variante base (regola 2.b).*

# memory<sup>®</sup>

## DIMENSION



Para 2-4 fanáticos de los monstruos a partir de 4 años

### Contenido

- 50 cartas de monstruo (10 monstruos de cinco colores)
- 10 cartas de puerta (2 puertas de cinco colores)
- 4 cimientos
- 1 techo
- 1 monstruo ganador

¡Los monstruos han planeado algo a lo grande! Quieren que construyáis torres de varios pisos a las que se mudarán parejas de monstruos simpatiquísimos. ¡A construir se ha dicho! Construid piso a piso las torres tridimensionales, desde las que los primeros residentes podrán contemplar las vistas felizmente. Ganará la primera persona en trasladar a todos sus monstruos en su torre.

### Objetivo del juego

El objetivo del juego es construir los pisos para las parejas de monstruos en el orden correcto y completar tu torre antes que nadie.

### Preparativos

Colocad las 50 cartas de monstruo sobre la mesa con las telarañas de colores boca arriba. Luego, mezcladlas y colocadlas en forma de cuadrícula **A**. Cada persona recibe unos cimientos **B** y dos cartas de puerta del mismo color, las cuales se colocan en los cimientos de modo que las puertas estén mirando hacia fuera y las telarañas hacia dentro **C**. Las cartas de puerta y los cimientos restantes se retiran del juego. Dejad el techo **D** y el monstruo ganador **E** a un lado.



## Cómo jugar

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza la persona más fanática de los monstruos.

### 1. Encuentra una pareja de monstruos

Gira dos cartas que creas que tienen monstruos idénticos debajo. Es decir, monstruos que sean del mismo color y que tengan la misma cantidad de ojos. Pon las dos cartas de monstruo boca arriba para que todo el mundo pueda verlas.

**Recuerda:** El monstruo que hay debajo tiene el mismo color que la telaraña que está boca arriba.

### ¿Los monstruos son diferentes?

Se acaba tu turno. Vuelve a poner las dos cartas boca abajo e intenta recordar los dos monstruos que acabas de ver y dónde están.

### ¿Has encontrado dos monstruos idénticos?

¡Genial! Ahora intenta encontrar otra pareja de monstruos. Sigue girando cartas hasta que no encuentres más parejas.

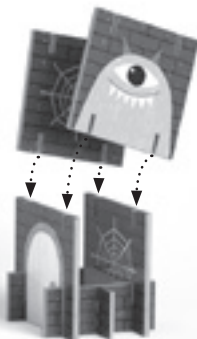
Antes de pasar el turno a la siguiente persona, comprueba si la pareja de monstruos que acabas de encontrar se puede mudar a tu torre.

### 2. Coloca las parejas de monstruos en tu torre:

Los monstruos deben entrar en orden en los cinco pisos de tu torre según la cantidad de ojos que tengan. Es decir, los monstruos con un ojo van al primer piso, los que tengan dos van al segundo, y así sucesivamente. Los monstruos que tengan cinco ojos viven en lo alto de la torre, en el quinto piso, dado que no hay monstruos con más ojos.

#### a) Giras una pareja de monstruos cuyo número de ojos coincide con el siguiente piso que puedes construir.

Coloca las dos cartas en las ranuras proporcionadas en las cartas anteriores, como se muestra. Los monstruos miran hacia fuera, mientras que las telarañas hacia dentro. Si has encontrado más de una pareja de monstruos que puedes colocar directamente, sigue los pasos indicados anteriormente.



b) ¿Has encontrado una pareja de monstruos que aún no se pueden mudar? Déjalos a un lado de momento, pero a la vista del resto de jugadores. Podrás añadirlos a tu torre en un turno posterior.

c) ¿Has girado una pareja de monstruos, pero ya tienes otra pareja de monstruos con la misma cantidad de ojos en tu torre? ¡Qué mala pata! Vuelve a poner la pareja boca abajo. El resto de jugadores deberían recordar la pareja que acaban de ver, ya que quizá puedan colocarlos en su torre.

## Fin de la partida

La partida termina en cuanto una persona haya conseguido encontrar las 5 parejas de monstruos y ponerlas en el orden correcto en su torre. Esta persona habrá ganado la partida. Como recompensa, puede colocar el techo de su torre y encajar al monstruo ganador en la ranura del techo.

## Variantes de juego

Los preparativos y las normas son iguales que en el juego básico.

### Para todos los fanáticos de los monstruos con una memoria monstruosa

En el juego normal, podías dejar a un lado las parejas de cartas que no podías colocar en orden y usarlas en un turno posterior. Esto **NO** se permite en esta variante de juego. Si encuentras una pareja de monstruos que aún no se pueden mudar a tu torre, debes volver a girarlas. Cuando vuelva a ser tu turno, intenta encontrar una pareja de monstruos idénticos que sí se puedan mudar a tu torre inmediatamente.

### Para los constructores de torres experimentados

En esta variante, **NO** puede haber dos pisos consecutivos con monstruos del mismo color. Esto significa que si, por ejemplo, una persona coloca dos monstruos verdes de dos ojos en su torre, solo podrán mudarse monstruos de tres ojos de cualquier otro color excepto ese. Es decir, una pareja de monstruos rojos, azules, amarillos o morados, pero no verdes.

**Nota:** Para esta variante de juego, podéis acordar que las parejas que se encuentren que no sigan el orden y que, por lo tanto, no puedan colocarse en la torre puedan dejarse a un lado. Consultad la variante básica (norma 2.b).

# memory<sup>®</sup>

## DIMENSION



Para 2 a 4 fãs de monstros a partir dos 4 anos

### Conteúdo

- 50 cartas de monstro (10 monstros em cinco cores)
- 10 cartas de porta (2 portas em cinco cores)
- 4 bases
- 1 telhado
- 1 monstro vencedor

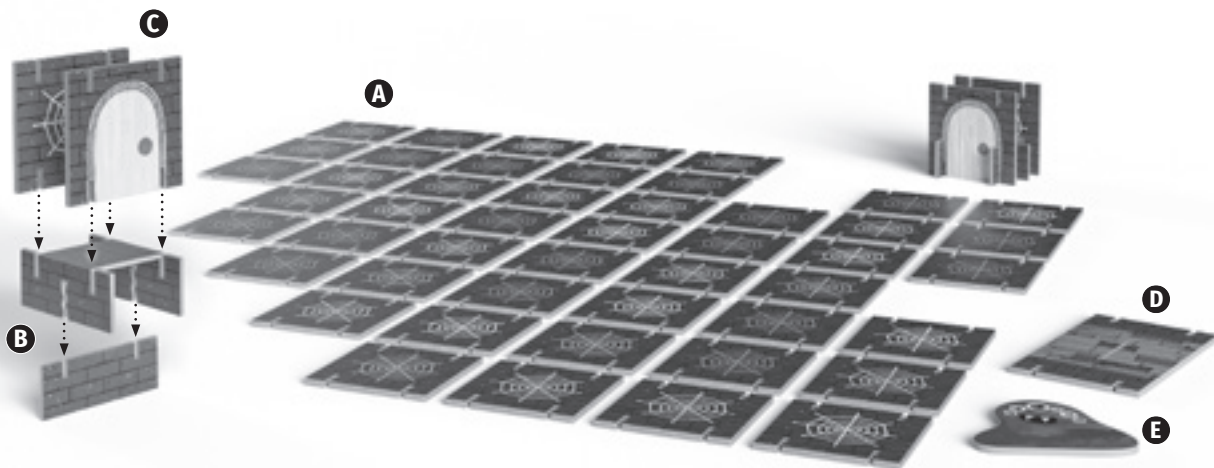
Os monstros têm grandes planos! Querem que construas torres de vários pisos para que pares de monstros amigáveis se mudem para lá. Vamos lá construir! As torres tridimensionais são construídas piso a piso, e será nestas que, em breve, os primeiros residentes estarão a apreciar alegremente a vista. A pessoa que colocar todos os monstros na respetiva torre em primeiro lugar ganha.

### Objetivo do jogo

O objetivo do jogo consiste em construir os pisos para os pares de monstros na sequência correta e concluir a tua torre antes das outras pessoas.

### Preparação do jogo

Coloca as 50 cartas de monstro na mesa com as teias de aranha coloridas viradas para cima. Em seguida, baralha-as e coloca-as em grelha **A**. Cada pessoa recebe uma base **B** e dois cartões de porta da mesma cor, que devem ser inseridos na base de modo a que as portas fiquem viradas para fora e as teias de aranha para dentro **C**. As cartas de porta e as bases restantes são removidas do jogo. Coloca o telhado **D** e o monstro vencedor **E** de lado.



## Como jogar

A partida desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio. A pessoa que gosta mais de monstros começa.

### 1. Encontrar pares de monstros

Vira duas cartas que aches que têm monstros idênticos por baixo. Por outras palavras, monstros que são da mesma cor e têm o mesmo número de olhos. Coloca as duas cartas de monstro viradas para cima para que todos as possam ver claramente.

**Observação:** A cor da teia de aranha corresponde à cor do monstro na outra face da carta.

### Os monstros são diferentes?

A tua vez de jogar terminou. Volta a colocar as duas cartas viradas para baixo e procura memorizar os dois monstros que acabaste de ver e onde estão.

### Encontraste dois monstros idênticos?

Ótimo! Agora tenta encontrar outro par de monstros. Continua a virar duas cartas até não conseguires encontrar um par de monstros.

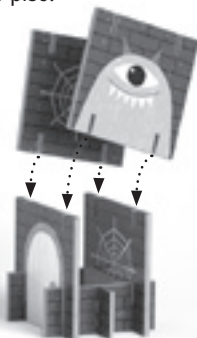
Antes de passar a vez ao próximo jogador, verifica se os pares de monstros que encontraste podem mudar-se diretamente para a tua torre.

### 2. Mudar os pares de monstros para a tua torre:

Os monstros mudam-se para os pisos da tua torre em sequência, de acordo com o número de olhos que possuem. Por outras palavras, os monstros com um olho mudam-se para o primeiro piso, os que têm dois olhos mudam-se para o segundo piso, etc. Os monstros com cinco olhos são os últimos e moram mesmo no topo, no quinto piso.

### a) Viraste um par de monstros com o número de olhos corresponde exatamente ao piso que podes construir a seguir.

Inseres as duas cartas nas ranhuras das cartas anteriores, como indicado. Os monstros ficam virados para fora e as teias de aranha para dentro. Se encontraste mais do que um par de monstros que podes mudar diretamente, procede como descrito acima.



b) **Encontraste um par de monstros que ainda não se podem mudar?** Por agora, coloca-os de lado e certifica-te que ficam à vista de todos. Podes adicioná-los à tua torre numa jogada posterior.

c) **Viraste um par de monstros, mas já tens um par de monstros com o mesmo número de olhos na tua torre?** Que azar! Volta a virar o par. Todas as outras pessoas devem procurar lembrar-se do par que acabaram de ver, pois ainda podem ter espaço para eles nas torres respetivas.

## Final da partida

A partida termina assim que uma pessoa tiver conseguido encontrar os 5 pares de monstros e colocá-los na ordem correta na respetiva torre. Essa pessoa ganha o jogo. Como recompensa, pode colocar o telhado na sua torre e inserir o monstro vencedor na respetiva ranhura.

## Variantes do jogo

A preparação e as regras são as mesmas do jogo básico.

### Para todos os fãs de monstros com uma memória fantástica

No jogo básico, era possível colocar de lado pares de cartas que não estavam em sequência e utilizá-los numa jogada posterior. Isto **NÃO** é permitido nesta variante do jogo. Se encontrares um par de monstros que ainda não se podem mudar para a tua torre, deves virá-los para baixo novamente. Quando for de novo a tua vez, tenta encontrar um par de monstros idênticos que se possam mudar imediatamente para a tua torre.

### Para construtores de torres experientes

Nesta variante, as cores dos monstros **NÃO PODEM** ser as mesmas em dois pisos consecutivos. Isto significa que se, por exemplo, um jogador deixar dois monstros verdes com dois olhos mudarem-se para a torre, apenas monstros com três olhos de uma das outras cores podem mudar-se para o terceiro andar. Por outras palavras, um par de monstros vermelho, azul, amarelo ou roxo, mas não um verde.

**Observação:** Nesta variante do jogo, também se pode acordar que os pares que foram encontrados mas que não estão em sequência e que, por isso, ainda não se podem mudar para a torre, podem ser colocados de lado. Ver variante básica (regra 2.b).



© 2025

Game Design: Arnold Reisse

Illustration: Rob Hodgson

Graphic Design: Steffi Brockschläger

Game Development: Stefanie Fimpel

Technical Development: Bettina Fuchs  
ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger North America Inc. · PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

Imported into the UK by Ravensburger Ltd. · Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB