# Booter Memory

**Geschicht:**

D'Pirate mussen op stiermescher Séi oft zimmlech geschécklech sinn a gutt zesummeschaffe kënnen. Op der rauer Uelzecht dreiwe lauter Booter ronderëm, déi iergendwéi ëmmer zu 2 an 2 zesummen ze passe schéngen. Leider sinn d'Piraten net grad ganz déi geschécklechst fir selwer déi richteg Koppele vu Booter ze fannen. Gott säi Dank sinn d'Wëllefcher do fir dëst fir si ze maachen. Als Merci fir hier Aarbecht kréie si Goldmënz.

**Material:**

- 2x Planschbecken
- 2x 50 Booter mat Memorykaarten ënnendrënner
- 2x 3 Angelen pro Grupp

**Opbau:**

Lëtzebuerger Guiden a Scouten
Réiserbänner Guiden a Scouten a.s.b.l.
44, Grand-Rue L-3394 Roeser – R.C.S. Luxembourg F15370
Ekipp Wëllefchersrallye 2026 – Email : wellefchersrallye@lgs.lu

Lëtzebuerger Guiden a Scouten
Saint Donat
Réiserbann

**Oflaf:**
D'Kanner stinn all ronderëm d'Planschbecken. D'Spill funktionéiert u sech wéi normale Memory, just dass hei keng Kaarten opgehuewe ginn, mee all Kéiers 2 Booter geféscht ginn. Well dat awer net sou evident ass, dierfen ëmmer 2 Kanner gläichzäiteg Booter aangelen. Déi aner Kanner kucken no an dierfen awer och hëllefen andeem si mat iwwerleeën, wou wéi eng Koppel louch.

**Reegelen:**
D'Booter duerfen ausschliisslech mat der Angel opgehuewe ginn an et duerfen ëmmer just 2 Booter geaangelt an opgedeckt ginn. Sinn et zwee, déi beienee passen, duerf ee weider aangelen bis een net méi zwee Koppelen opdeckt. Et muss all Kéiers gewiesselt gi wien aangelt. D'Seel vun der Angel duerf net selwer vun de Kanner méi kuerz gemaach ginn andeeems et ronderëm d'Angel gewéckelt gëtt.

**Bewäertung**
Unzuel un opgedeckte Koppelen a 7 Minutten.