

nickelodeon

Trefl



MEMOS
CLASSIC & PLUS

3+

Memos progresywny – gra oferuje różne możliwości rozgrywki o zróżnicowanym stopniu trudności. Dzięki temu dzieci stopniowo uczą się radzić sobie z coraz trudniejszymi wariantami. Rozpocznijcie zabawę od najprostszego wariantu i stopniowo przechodźcie do kolejnych wyzwań.

WARIANTY GRY:

1. Dla najmłodszych

Wybieramy po jednej parze z każdym z bohaterów i rozkładamy na stole obrazkiem do góry. Zadanie polega na jak najszybszym odnalezieniu par.

2. Klasyczny memos

Celem gry jest zebranie jak największej liczby par kartoników. Kartoniki należy ułożyć na stole obrazkami do dołu i wymieszać. Kolejność wchodzenia do gry wyznacza się wycieczką lub losowaniem. Gracze kolejno odwracają po dwa kartoniki (najpierw jeden, później drugi) w taki sposób, aby wszyscy mogli je zobaczyć i zapamiętać ich położenie. Jeżeli odkryte kartoniki stanowią parę, gracz zabiera je i odkłada na swój stos. W nagrodę może dokonać kolejnego odkrywania kartoników – i czynić tak aż do momentu, gdy odwróci dwa różne. Te dwa różne kartoniki wracają na swoje miejsce, a do gry przystępuje kolejny gracz. Gra kończy się, gdy wszystkie pary zostaną odnalezione. Wygrywa posiadacz największej liczby par.

3. Memos ze spinerem

Rozkładamy na stole wszystkie kartoniki rewersem do góry. Strzałkę losującą umieszczamy we wkładce:

W ten sposób powstaje tarcza losująca.

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Za pomocą strzałki losuje kategorię.



Jeśli gracz wylosuje pole z kolorem, to jego zadaniem będzie odnalezienie pary kartoników z tym samym kolorem tła.

Jeśli to się uda, może szukać dalej. Gdy odkryte kartoniki nie są parą lub para nie jest zgodna z wylosowaną kategorią, gracz kończy swoją kolejkę i do gry przystępuje kolejna osoba. Gra kończy się, gdy na stole nie ma już żadnych par (koloru ani postaci)*. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej kartoników.



Jeśli gracz wylosuje pole z wizerunkami pieszków, to ma za zadanie odnaleźć parę kartoników z tym samym bohaterem z bajki.

* Może się tak zdarzyć, że na stole zostanie kilka kartoników, które nie będą już tworzyć żadnych par. Oznacza to koniec gry.



OBSAH: 36 kartonových kartiček,
hrací deska s vkládací losovací šipkou, návod

Progresivní pexeso – hra nabízí různé úrovně obtížnosti. Díky tomu se děti postupně učí zvládat stále složitější varianty. Začněte od té nejjednodušší a postupně přidávejte obtížnější úkoly.

VARIANTY HRY:

1. Pro nejmenší děti

Vyberte jeden pár od každé postavy a rozložte kartičky na stůl lícem nahoru. Děti mají za úkol co nerychleji najít dvojice.

2. Memos Classic

Cílem hry je získat co nejvíce dvojic. Kartičky zamíchejte a rozložte na stůl obrázkem dolů. Hráči začínají hrát v pořadí určeném losem nebo rozpočítáním. Ve svém tahu každý hráč otočí dvě kartičky obrázkem nahoru (nejprve jednu, pak druhou) tak, aby je všichni viděli a mohli si zapamatovat jejich polohu. Pokud otočené kartičky tvoří dvojici, hráč si je vezme a přidá na svoji hromádku. Za odměnu může hráč pokračovat v otáčení kartiček, až dokud neotočí takové, které dvojici netvoří. Pokud hráč otočí dvě různé kartičky, položí je obrázkem dolů zpět na jejich místo. Hra končí, jakmile jsou nalezeny všechny dvojice. Vítězí hráč s nejvyšším počtem dvojic.

3. Pexeso s losováním

Rozložte všechny kartičky na stůl obrázkem dolů. Nasadte do vložky losovací šipku.

Takto vytvoříte náhodné losovací zařízení.

Nejmladší hráč začíná. Pomocí šipky si vylosuje kategorii.



Hráč, který si vylosoval barevné pole (obr.), musí najít dvojici kartiček se stejnou barvou zadní strany.



Hráč, který si vylosoval pole s obrázkem štěněte, musí najít dvojici kartiček se stejnou postavou z příběhu.

Pokud se mu to podaří, může hledat dál. Jestliže se ale otočené kartičky neshodují nebo dvojice nepatří do vylosované kategorie, končí tah tohoto hráče a na řadu přichází hráč další. Hra končí, když na stole nezůstávají žádné dvojice (barvy ani postavy)*. Vítězí hráč s největším počtem kartiček.

* Může se stát, že na stole zůstane několik dílků, z nichž nepůjde utvořit žádná dvojice. V takovém případě hra končí.

Progressívne pexeso – hra ponúka rôzne úrovne obťažnosti. Týmto spôsobom sa deti postupne učia zvládať náročnejšie varianty. Začnite od najjednoduchšieho variantu a postupne sa púšťajte do nových náročnejších úloh.

HERNÉ VARIANTY:

1. Pre najmladšie deti

Pre každú z postavičiek vyberte jeden pár a položte ich všetky na stôl otočené nahor. Deti musia čo najrýchlejšie nájsť páry.

2. Memos Classic

Cieľom hry je nazbierať čo najviac párov. Dieliky rozložte na stôl obrázkom nadol a zamiešajte ich. Poradie hráčov sa rozhodne buď losovaním, alebo vypočítavankou. Vo svojich ťahoch hráči otočia dve karty obrázkom hore (najprv prvú, potom druhú) tak, aby ostatní videli čo na nich je a zapamätali si ich polohu. Ak otočené dieliky tvoria pár, hráč si ich zoberie a pridá si ich na kôpku. Za odmenu môže hráč pokračovať v otáčaní dielikov, až kým neotočí dva dieliky, ktoré k sebe nepatria. Tie dieliky sa vrátia na pôvodné miesto a na ťahu je ďalší hráč. Hra končí po nájdení všetkých párov. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac párov.

3. Pexeso so spinnerom

Položte na stôl všetky dieliky otočené obrázkom nadol. Otočnú šípkou vložte do podstavca.

Tak vznikne spinner ponúkajúci náhodné možnosti.

Začína najmladší hráč. Kategóriu určuje šípka.



Hráči, ktorým šípka ukáže na farebné políčko (obr.), musia nájsť pár dielikov s rovnakou farbou na opačnej strane.



Hráči, ktorým šípka ukáže na políčko s obrázkom šteniatka, musia nájsť pár dielikov s rovnakou postavičkou.

Ak sa im to podarí, môžu hľadať ďalší pár. Keď otočené dieliky netvoria pár alebo pár nezodpovedá zvolenej kategórii, hráčov ťah končí a na ťahu je ďalší hráč. Hra končí vtedy, keď na stole nezostanú žiadne páry (farby alebo postavičky)*. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac dielikov.

* Môže k tomu dôjsť vtedy, keď bude na stole niekoľko dielikov, ktoré nemajú pár. To znamená koniec hry.

Progresszív memóriajáték – a játék különböző nehézségi szinteket kínál. Így a gyermekek apránként megtanulják, hogyan kell játszani a bonyolultabb változatokkal. Kezdd a legegyszerűbb változattal, és fokozatosan válts új kihívásokra.

JÁTÉKVÁLTOZATOK:

1. A legfiatalabb gyermekeknek

Válassz egy-egy párt minden karakterhez, és tedd ezeket az asztalra képpel felfelé. A gyermekeknek a legrövidebb idő alatt kell megtalálniuk a párokat.

2. Memos Classic

A játék célja, hogy a játékosok a lehető legtöbb párt gyűjtsék össze. Helyezd az elemeket az asztalra összekeverve és képpel lefelé. A játékosok olyan sorrendben következnek, ahogy azt sorshúzással vagy kiszámolással meghatározták. Amikor egy játékos következik, akkor felfordít két elemet (először az egyiket, aztán a másikat) úgy, hogy azt mások is lássák, és megjegyezzék a helyüket. Ha a felfordított elemek párt alkotnak, a játékos elveszi, majd hozzáadja őket a saját paklijához. A játékos jutalomként folytathatja a darabok felfordítását egészen addig, amikor már az általa megfordított két lap nem alkot párt. A nem páros elemeket vissza kell tenni a helyükre, és a következő játékos jön. A játék akkor ér véget, ha a játékosok minden párt megtaláltak. A legtöbb párt összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

3. Memóriajáték forgatónyíllal

Helyezd az összes elemet az asztalra a képpel lefelé. Helyezd a forgatónyílat a betétbe.

Így készíthető el a véletlenszerű forgatónyíl.

A legfiatalabb játékos kezd. A nyíl segítségével választ kategóriát.



Azoknak a játékosoknak, akik színes mezőt kapnak (ábra), egy olyan párt kell találniuk, amelynek a hátoldalán található szín megegyezik a mező színével.



Azoknak a játékosoknak, akik egy kutyusos mezőt kapnak, egy olyan párt kell találniuk, amely ugyanezt a karaktert ábrázolja.

Ha ez sikerül, folytathatják a keresést. Ha a felfordított elemek nem egyeznek, vagy a pár nem egyezik a kapott kategóriával, az adott játékos befejezi a körét, és egy másik játékos következik. A játék akkor ér véget, ha nem maradnak párok az asztalon (színek vagy karakterek)*. A legtöbb elemet összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

* Előfordulhat, hogy több elem marad az asztalon, amelyek nem alkotnak párt. Ez azt jelenti, hogy a játék véget ér.

Perechi progresive - jocul oferă diverse grade de dificultate. Astfel, copiii învață încetul cu încetul să facă față variantelor mai complexe. Începe cu cea mai ușoară variantă și acceptă treptat noi provocări.

VARIANTE DE JOC:

1. Pentru cei mai mici copii

Alegeți câte o pereche cu fiecare personaj și puneți toate perechile pe masă, cu fața în sus. Copiii trebuie să găsească perechile cât mai repede posibil.

2. Memos Classic

Obiectivul jocului este de a strânge cât mai multe perechi de cartonașe. Perechile sunt puse pe masă cu fața în jos și amestecate. Jucătorii intră în joc într-o ordine decisă prin tragere la sorți sau numărare. Când le vine rândul, jucătorii întorc două cartonașe cu fața în sus pe rând, astfel încât ceilalți să le poată vedea și să țină minte unde sunt. Dacă cartonașele întoarse formează o pereche, jucătorul le ia și le adaugă la teancul său. Drept recompensă, jucătorul poate continua să întoarcă pe față cartonașe până când întoarce două care nu se potrivesc. Cartonașele revin la locul lor și îi vine rândul următorului jucător. Jocul se termină când au fost găsite toate perechile. Câștigă jucătorul care a adunat cele mai multe perechi.

3. Perechi cu săgeată

Puneți toate cartonașele pe masă, cu imaginile în jos. Fixați săgeata pe suportul ei. Așa se assemblează săgeata pentru tragerea la sorți.

Cel mai tânăr jucător începe jocul. Trage la sorți categoria cu ajutorul săgeții.



Jucătorii care trag un câmp colorat (fig.) trebuie să găsească perechile de cartonașe cu aceeași culoare pe dos.



Jucătorii care trag un câmp ilustrat cu un cățeluș trebuie să găsească perechile de cartonașe cu același personaj din serial.

Dacă reușesc, pot să caute și alte perechi. Dacă cartonașele întoarse nu formează o pereche sau dacă perechea nu se potrivește cu categoria, turul jucătorului se încheie și vine rândul altui jucător. Jocul se termină când nu mai rămân perechi pe masă (de culori sau de personaje)*. Câștigă jucătorul care strânge cele mai multe cartonașe.

* E posibil ca pe masă să rămână mai multe cartonașe care nu formează perechi. Asta înseamnă că jocul s-a terminat.

Atminties žaidimas „Progressive“ – įvairių sudėtingumo lygių žaidimas. Taip vaikai gali po truputį mokytis žaisti sudėtingesnius žaidimo variantus. Pradėkite nuo lengviausio varianto ir pamažu pereikite prie naujų iššūkių.

ŽAIDIMO VARIANTAI:

1. Jauniausiems vaikams

Parinkite vieną porą kortelių kiekvienam veikėjui ir išdėliokite jas atverstas ant stalo. Vaikai turi kuo greičiau rasti kortelių poras.

2. Memos Classic

Žaidimo tikslas yra surinkti kuo daugiau porų per kuo trumpesnę laiką. Kortelės išdėliojamos ant stalo užverstos. Žaidėjų ėjimų eilės tvarka nustatoma traukiant burtus arba išsiskaičiuojant. Sulaukęs savo eilės žaidėjas atverčia dvi korteles (pirma vieną, paskui kitą) taip, kad jas pamatytų visi žaidėjai ir galėtų įsidėmėti jų vietą ant stalo. Jei atverstos kortelės sudaro porą, žaidėjas jas pasiima ir pasideda į savo kortelių krūvelę. Atvertęs porą žaidėjas gali versti korteles toliau, kol dvi atverstos kortelės nesudarys poros. Šias korteles žaidėjas padeda atgal užverstas ir toliau žaidžia kitas žaidėjas. Žaidimas baigiasi, kai nebelieka neatverstų kortelių. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia porų.

3. Atminties žaidimas su besisukančia rodykle

Išdėliokite visas korteles ant stalo užverstas. Įdėkite rodyklę į tam skirtą vietą. Kaip pasidaryti besisukančią rodyklę. Pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidėjas pasuka rodyklę ir taip atsitiktine tvarka pasirenka kategoriją.



Žaidėjai, kuriems pasukus rodyklę tenka spalvotas laukelis (pav.) turi rasti porą kortelių, kurių kitoje pusėje būtų ta pati spalva.



Žaidėjai, kuriems tenka laukelis su šuniuko paveikslėliu, turi rasti kortelių porą su tuo pačiu veikėju.

Jei pavyksta, žaidėjas gali versti korteles toliau. Jei atverstos kortelės nesudaro poros arba pora neatitinka žaidėjui tekusios kategorijos, toliau žaidžia kitas žaidėjas. Žaidimas baigiasi, kai ant stalo nebelieka porų (spalvų arba veikėjų)*. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai porų.

* Kartais ant stalo gali likti kelios poros nesudarančios kortelės. Tai reiškia, kad žaidimas baigėsi.

Progresīvā spēle Memos — šī ir progresīvā atmiņas spēle, kas piedāvā dažādas grūtības pakāpes. Ar šo bērni var pakāpeniski iemācīties, kā atrisināt arvien sarežģītākus uzdevumus. Sāc no visvieglākā varianta un pakāpeniski palielini uzdevumu grūtības pakāpi.

SPĒLES VARIANTI:

1. Pašiem mazākajiem bērniem

Jāizvēlas pa vienam kāršu pārim no katra personāža un jānovieto uz galda ar attēlu uz augšu. Bērniem pēc iespējas ātrāk ir jāatrod pareizie kāršu pāri.

2. Memos Classic

Spēles mērķis ir savākt pēc iespējas vairāk kāršu pāru. Kārtis ir jānovieto uz galda ar attēlu uz leju un tad jāsamaisa. Izdarot pirmo gājieni, spēlētāju secība tiek noteikta, skaitot skaitāmpantiņu vai lozējot. Spēlētāji pēc kārtas atklāj pa divām kārtīm (vispirms vienu un pēc tam otru) tā, lai visi varētu tās apskatīt un iegaumēt to atrašanās vietu. Ja no atklātajām kārtīm sanāk pāris, spēlētājs tās paņem un liek savā kāršu kaudzītē. Kā balvu šis spēlētājs var turpināt atklāt nākamās kārtis līdz brīdim, kamēr tiek atklātas divas dažādas kārtis. Tad šīs abas kārtis tiek atliktas atpakaļ vietā, un gājieni izdara nākamais spēlētājs. Spēle beidzas, kad ir atklāti visi kāršu pāri. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk kāršu pāru.

3. Memos spēle ar griežamo bultiņu

Kārtis ir jānovieto uz galda ar attēlu uz leju. Griežamā bultiņa ir jāiestiprina spēles laukumā.

Šādi izveido griežamo ratu ar bultiņu.

Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēlētājs griež bultiņu, lai izvēlētos kategoriju.



Ja bultiņa apstājas uz kāda no krāsainajiem laukumiem (sk. ilustrāciju), spēlētājam ir jāatrod divas kārtis ar otru pusi šādā krāsā.



Ja bultiņa apstājas uz laukuma ar kucēna attēlu, spēlētājam ir jāatrod divas vienādas kārtis ar attiecīgo filmas personāžu.

Ja to izdodas paveikt, tad spēlētājs var turpināt meklēt nākamos pārus. Ja no atklātajām kārtīm nevar izveidot pāri vai kāršu pāris neatbilst kategorijai, kas uzgriezta ar bultiņu, spēlētājs pabeidz gājieni un cits spēlētājs sāk gājieni. Spēle beidzas, kad uz galda nav vairs neviena kāršu pāra (attiecībā uz krāsām vai personāžiem)*. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk kāršu.

* Var gadīties, ka uz galda paliek vairākas kārtis, no kurām nevar izveidot pāri. Tas nozīmē, ka spēle ir pabeigta.



СОСТАВ ИГРЫ: 36 картонных деталей,
игровое поле со стрелкой на вкладыше, инструкции

Запоминалки: От простого к сложному — в игре есть несколько уровней сложности. Так дети постепенно научатся играть по разным правилам. Начните с самого простого и переходите к новым испытаниям.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

1. Для самых маленьких

Выберите пару для каждого из персонажей и положите их на стол лицом вверх. Ребенку предлагается найти все пары за как можно более короткое время.

2. Memos Classic

Цель игры — собрать как можно больше пар. Положите детали на стол картинками вниз и перемешайте. Игроки вступают в игру после жребия или по считалке. Во время хода каждый игрок переворачивает две детали картинкой вверх (сначала одну, потом вторую) так, чтобы другие игроки увидели их и запомнили, где они лежат. Если перевернута пара, то игрок забирает их в свою стопку. В качестве награды игрок может продолжать переворачивать детали, пока не перевернет разные картинки. Непарные картинки следует вернуть на место, после чего наступает ход следующего игрока. Игра заканчивается, когда найдены все пары. Побеждает тот, у кого больше всего пар.

3. Запоминалки с вертушкой

Положите все детали на стол картинками вниз. Положите стрелку на вкладыш.

Теперь у вас будет вертушка.

Первым ходит самый младший игрок. Он выбирает категорию с помощью стрелки.



Игроки, которым выпадает цветное поле (иллюстрация), должны найти пару деталей с таким же цветом на обороте.



Игроки, которым выпадает поле с изображением щенка, должны найти пару деталей с этим персонажем мультфильма.

Если у игрока получается, он может продолжить поиски. Если перевернутые фишки не совпадают или пара не принадлежит к выпавшей категории, ход переходит к следующему игроку. Игра заканчивается, когда на столе больше не остается парных деталей (одинаковых цветов или персонажей)*. Побеждает тот, у кого больше всего карточек.

* На столе может остаться несколько деталей, из которых нельзя составить пару. В таком случае игра заканчивается.

Прогресивні запам'ятки — гра пропонує змінний рівень складності. Завдяки цьому діти навчатимуться вирішувати дедалі складніші завдання. Почніть із найпростішого та поступово давайте раду новим викликам.

ВАРІАНТИ:

1. Для наймолодших гравців

Оберіть по одній парі кожного персонажа та розкладіть їх на столі горілиць. Діти мають якнайшвидше відшукати пари.

2. Memos Classic

Метою гри є зібрати якомога більше пар карток. Картки слід розкласти на столі зображенням долілиць та перемішати. Гравці приєднуються до гри у порядку, визначеному жеребкуванням або за допомогою лічильки. Під час свого ходу гравець по черзі перевертає дві картки так, щоби всі учасники змогли їх побачити та запам'ятати їхнє розташування. Якщо дві перевернуті картки виявилися парою, гравець забирає їх собі та кладе до свого стосу. Як нагороду гравець може продовжувати перевертати картки, допоки не переверне дві непоєднані. У такому разі картки повертаються на своє місце, і наступний гравець починає свій хід. Гра закінчується тоді, коли знайдено усі пари. Виграє той, хто поєднав найбільше пар.

3. Запам'ятки з обертунку

Розкладіть усі картки на столі зображенням долілиць. Помістіть стрілку у відведене їй місце.

Ось як здійснюється оберт.

Першим ходить наймолодший гравець. Він обирає категорію за допомогою стрілки.



Гравець, якому дісталася кольорове поле (мал.), має відшукати пару карток однакового кольору.



Гравець, якому дісталася поле із зображенням цуценяти, має відшукати пару карток із однаковим персонажем.

Якщо йому вдається, він продовжує свої пошуки. Якщо ж перевернуті картки не збігаються або ж пара не відповідає обраній категорії, хід переходить до наступного гравця. Гра вважається завершеною, коли на столі вже не лишилося пар (ані кольорових, ані з персонажами).* Виграє той, хто збере найбільше карток.

* Може статися, що на столі лишилося декілька карток, які не утворюють пару. Це означає, що гру завершено.

Progressivna igra pamćenja – nudi različite stupnjeve težine. Na taj način djeca malo-pomalo uče kako se nositi sa složenijim varijantama. Počnite od najjednostavnije varijante i postupno krenite prema novim izazovima.

VARIJANTE IGRE:

1. Za najmlađu djecu

Odaberite jedan par za svaki lik i sve elemente stavite na stol sa slikama okrenutim prema gore. Djeca moraju pronaći parove u što kraćem vremenu.

2. Memos Classic

Cilj igre jest prikupiti što više parova. Elementi se postavljaju na stol sa slikama okrenutim prema dolje i promiješaju. Igrači igraju redosljedom koji se određuje izvlačenjem ili brojalicom. Igrači koji su na redu okreću dva elementa slikom prema gore (prvo jedan, pa drugi) tako da ih ostali mogu vidjeti i zapamtiti njihovu lokaciju. Ako preokrenuti elementi čine par, igrač ih uzima i dodaje na svoju hrpu. Za nagradu igrač tada može preokrenuti druge elemente, sve dok ne preokrene dva koje se ne podudaraju. Te elemente onda vraća na mjesto i zatim je na redu sljedeći igrač. Igra završava kad se pronađu svi parovi. Pobjeđuje onaj igrač koji prikupi najviše parova.

3. Memos sa strelicom koja se okreće

Stavite sve elemente na stol sa slikama okrenutim prema dolje. Postavite strelicu koja se okreće u utor.

Ovako se izrađuje strelica.

Najmlađi igrač igra prvi. Strelicom se odabere kategorija.



Igrači koji dobiju obojano polje (sl.) moraju pronaći par elemenata s istom bojom poledine.



Igrači koji dobiju polje sa slikom psića moraju pronaći par elemenata s istim likom iz serije.

Ako uspiju, mogu tražiti i dalje. Ako se preokrenuti elementi ne podudaraju ili par ne odgovara izvučenoj kategoriji, taj igrač završava svoj red, a na redu je sljedeći igrač. Igra završava kad više nema parova na ploči (ni boja ni likova)*. Pobjeđuje onaj igrač koji prikupi najviše elemenata.

* Može se dogoditi da na stolu bude nekoliko elemenata koji ne čine par. To znači da je igra završila.

Napredujoči spomin – igra ponuja različne stopnje težavnosti. Tako se otroci postopoma učijo, kako se spoprijeti z bolj zapletenimi različicami. Začnite z najlažjo različico in se postopoma lotite novih izzivov.

NAČINI IGRANJA:

1. Za najmlajše

Izberite en par za vsakega junaka in jih položite na mizo obrnjene navzgor. Otroci morajo v najkrajšem možnem času poiskati pare.

2. Memos Classic

Cilj igre je zbrati čim več parov. Kose položite na mizo, tako da so slike obrnjene navzdol, in jih premešajte. Igralci se igri pridružijo po vrstnem redu, ki ga določi žreb ali izštevanje. Med svojo potezo igralec dva kosa obrne navzgor (najprej enega, nato drugega) tako, da ju drugi lahko vidijo in si zapomnijo njun položaj. Če obrnjena kosa sestavljata par, ju igralec vzame in doda svojemu kupu. Za nagrado lahko igralec nadaljuje z obračanjem drugih kosov, dokler ne obrne kosov, ki se ne ujemata. Kosa, ki se ne ujemata, se vrmeta na svoj položaj, na vrsti pa je naslednji igralec. Igre je konec, ko so najdeni vsi pari. Zmaga igralec, ki je zbral največ parov.

3. Spomin z vrtljivo puščico

Vse kose položite na mizo s slikami obrnjenimi navzdol. Vrtljivo puščico vstavite v odprtino.

Tako se izdelava vrtljiva puščica za naključno izbiro.

Začne najmlajši igralec. Puščica določi kategorijo.



Igralci, ki jim je določeno barvno polje (sl.), morajo poiskati par z enako barvo ozadja.



Igralci, ki jim je določeno polje s sliko kužka, morajo poiskati par z istim risanim junakom.

Če jim to uspe, lahko nadaljujejo z iskanjem. Če se obrnjena kosa ne ujemata, ali če par ne ustreza določeni kategoriji, igralec zaključí s svojim vrstnim redom in na vrsti je drugi igralec. Igra je končana, ko na mizi ni več nobenega para (barve ali junakov)*. Zmaga igralec, ki zbere največ kosov.

* Lahko se zgodi, da na mizi ostane več kosov, ki ne tvorijo nobenega para. To pomeni, da je igra končana.

СЪДЪРЖАНИЕ: 36 картонени части,
табло със стелка за разиграване във вложката, инструкции
Игра за развиване на паметта, която предлага различни
степенни на трудност. По този начин децата се научават как да се справят
с по-сложните варианти стъпка по стъпка. Започнете от най-лесния вариант
и постепенно поемайте нови предизвикателства.

ВАРИАНТИ НА ИГРАТА:

1. За най-малките

Изберете по една двойка за всеки от героите и поставете всички на масата с лицевата част нагоре. Децата трябва да открият двойките за възможно ай-кратко време.

2. Memos Classic

Целта на играта е да съберете възможно най-много двойки части. Частите се поставят върху масата, като изображенията гледат надолу и са разбъркани. Играчите влизат в играта по ред, определен от жребий или чрез отпадане. Когато са на ход, играчите обръщат две части с лицето нагоре (първо едната част, а после другата) по начин, който да даде възможност на останалите да ги видят и да запомнят местоположението им. Ако обърнатите части образуват двойка, играчът ги взема и ги добавя към своята купчина. Като награда играчът след това може да продължи да обръща други части, докато попадне на две, които не съответстват помежду си. Несъответстващите си части се поставят обратно на местата си и е ред на следващия играч да играе. Играта приключва, когато бъдат открити всички двойки. Печели играчът, който е събрал най-много двойки.

3. Мемо със спинер

Поставете всички части на масата, като картинките трябва да са обърнати надолу. Поставете стрелката за разиграване във вложката. Това е начинът, по който се прави спинерът за разиграване. Най-малкият играч играе първи. Той изтегля категорията чрез стрелката.



Играчите, които изтеглят цветно поле (фиг.), трябва да открият двойката части със същия цвят на обратната страна.



Играчите, които изтеглят поле с картинка на кученце, трябва да открият двойката части със същия герой от филма.

Ако не справят, продължават да търсят. Когато обърнатите части или двойката не съвпадат с изтеглената категория, този играч приключва своя ход и продължава друг играч. Играта свършва, когато няма повече останали двойки на масата (цветове или герои)*. Печели играчът, който е събрал най-много части.

* Може да се получи така, че да има няколко останали части на масата, които не могат да образуват двойка. Това означава, че играта приключва.

Kasvava keerukusega memoriin – mängu saab mängida mitmel raskusastmel. Nii õpib laps vähehaaval keerulisemate ülesannetega toime tulema. Alustage kõige lihtsamast variandist ja liikuge järk-järgult raskemate juurde.

MÄNGU VARIANDID:

1. Kõige pisematele

Valige iga tegelaskuju kohta üks kaardipaar ja pange lauale, pilt pealpool. Lapsed peavad võimalikult lühikese ajaga paari otsima.

2. Memos Classic

Mängu eesmärk on koguda võimalikult palju paare. Kaardid asetatakse lauale pildiga allapoole ja segatakse. Mängijad liituvad mänguga loosimise või liisulugemise järjekorras. Mängija pöörab oma mängukorra ajal kaks kaarti pildiga ülespoole (esmalts ühe, siis teise), nii et teised mängijad neid näevad ja saavad nende asukoha meelde jätta. Kui ümberpööratud kaardid moodustavad paari, võtab mängija need üles ja lisab oma vurna. Seejärel võib mängija preemiana pöörata ümber järgmisi kaarte, kuni jõuab kaartideni, mis omavahel paari ei moodusta. Need kaardid pannakse samale kohale tagasi ja järgmine mängija alustab oma mängukorda. Mäng lõpeb, kui kõik paarid on leitud. Võidab mängija, kes on kogunud kõige rohkem paare.

3. Vurriga memoriin

Asetage kaardid lauale, pilt allpool. Pange pöörlev nool oma kohale. Nii moodustub vurr.

Kõige noorem mängija alustab. Ta loosib noolega kategooria.



Mängijad, kes said loosiga värvilise välja (joon.) peavad leidma sama paari, mille tagumised küljed on seda värvi.



Mängijad, kes said loosiga kutsika pildiga välja, peavad leidma sama tegelaskujuga paari.

Kui see õnnestub, tohivad nad edasi otsida. Kui ümberpööratud kaardid ei moodusta paari või paar ei sobi loositud kategooriaga, lõpeb mängija mängukord ja algab järgmise mängija oma. Mäng lõpeb, kui laual ei ole enam ühtki paari (värv või tegelaskuju)*. Võidab mängija, kel on kõige rohkem paare.

* Võib juhtuda, et lauale jääb mitu kaarti, mis ei moodusta paari. See tähendab, et mäng on lõppenud.

CONTENTS: 36 cardboard pieces,
a board with a drawing arrow in the insert, instructions

Progressive memos – the game offers varying degrees of difficulty. This way, children learn little by little how to deal with the more complex variants. Start from the easiest variant and gradually proceed to take on new challenges.

GAME VARIANTS:

1. For the youngest children

Choose one pair for each of the characters and put all of them on the table face up. Children have to find the pairs in the shortest amount of time.

2. Memos Classic

The objective of the game is to collect as many pairs of pieces as possible. The pieces are placed on the table, with images facing down, and shuffled. The players join the game in an order decided by draw or by counting-out. During their respective turns, the players flip two pieces face up (first one, then the other) in a way that enables others to see them and remember their location. If the pieces flipped constitute a pair, the player takes them and adds them to their stack. As a reward, the player may then continue flipping pieces, until they flip two that do not match. Mismatched pieces go back to their location, and the next player begins their turn. The game ends when all pairs have been found. The player who has collected the most pairs wins.

3. Memos with a spinner

Place all the pieces on the table with the images facing down. Put the drawing arrow in the insert.

This is how the random spinner is made.

The youngest player goes first. They draw the category with the arrow.



The players who draw a coloured field (fig.) have to find the pair of pieces with the same reverse side colour.



The players who draw a field with the image of a puppy have to find the pair of pieces with the same character from the show.

If they manage to do so, they can keep looking. When flipped pieces do not match or the pair does not match the drawn category, that player ends their turn and another player starts theirs. The game ends when there are no pairs left on the table (colours or characters)*. The player who collects the most pieces wins.

* It can happen that there will be several pieces on the table which won't make any pair. This means that the game is over.

INHALT: 36 Kartonteile, ein Brett mit Drehpfeil in der Vertiefung, Anleitung

Progressive Memos – das Spiel bietet unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Auf diese Weise lernen die Kinder Schritt für Schritt, komplexere Varianten zu meistern. Beginne mit der einfachsten Variante und widme dich dann nach und nach neuen Herausforderungen.

SPIELVARIANTEN:

1. Für die Jüngsten

Suche für jeden Charakter ein Paar heraus und lege alle Teile mit dem Motiv nach oben auf den Tisch. Die Kinder müssen die Paare nun so schnell wie möglich finden.

2. Memos Classic

Ziel des Spieles ist es, so viele Paare wie möglich zu finden. Die Teile werden mit den Bildseiten nach unten auf den Tisch gelegt und durcheinander gemischt. Die Spieler nehmen in einer ausgelosten oder durch einen Abzählreim ermittelten Reihenfolge am Spiel teil. Wenn er an der Reihe ist, dreht ein Spieler zwei Teile nacheinander um, sodass die Mitspieler diese sehen und sich ihre Position merken können. Wenn es sich bei den umgedrehten Teilen um ein Paar handelt, nimmt der Spieler diese Teile und legt Sie auf seinen Stapel. Als Belohnung darf dieser Spieler dann so lange weitere Teile umdrehen, bis er zwei Teile umgedreht hat, die nicht zueinanderpassen. Diese Teile werden wieder mit der Bildseite nach unten gedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden. Der Spieler, der die meisten Paare gefunden hat, gewinnt das Spiel.

3. Memos mit Drehpfeil

Alle Teile werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Setze den Drehpfeil in die Vertiefung.

So wird der Drehpfeil erstellt.

Der jüngste Spieler beginnt. Mit dem Pfeil bestimmt er die Kategorie.



Die Spieler, bei denen der Pfeil auf einem farbigen Feld landet (Abb.), müssen die Teile mit derselben Farbe auf der Rückseite finden.



Die Spieler, bei denen der Pfeil auf einem Feld mit einem Hundebaby landet, müssen die Teile mit denselben Charakteren aus der Serie finden.

Falls ihnen dies gelingt, dürfen sie weitersuchen. Wenn die umgedrehten Teile nicht zueinander passen oder das Paar nicht der angezeigten Kategorie entspricht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich keine Paare mehr auf dem Tisch befinden (Farben oder Charaktere)*. Der Spieler, der die meisten Paare gefunden hat, gewinnt das Spiel.

* Es kann vorkommen, dass sich mehrere Teile auf dem Tisch befinden, die kein Paar bilden. Dies bedeutet, dass das Spiel vorbei ist.

CONTENU DE LA BOÎTE: 36 pièces en carton, un plateau avec une flèche et un support, instructions

Mémos progressifs : ce jeu propose plusieurs niveaux de difficulté.

De cette façon, les enfants peuvent apprendre petit à petit à jouer à des versions plus complexes du jeu. Commencez avec le niveau de jeu le plus facile puis augmentez le niveau progressivement pour vous attaquer à de nouveaux défis.

VERSIONS DU JEU:

1. Pour les plus petits

Choisissez une paire pour chaque personnage et placez-les sur la table, face visible. Les enfants doivent essayer de reformer les paires le plus rapidement possible.

2. Memos Classic

L'objectif du jeu est de rassembler autant de paires de pièces que possible. Les pièces sont mélangées, puis placées sur la table face cachée. Les joueurs jouent selon un ordre tiré au sort ou choisi à l'aide du « plouf-plouf ». Tour à tour, ils retournent deux pièces face visible (l'une d'abord, puis l'autre), de manière à permettre aux autres de les voir et de se souvenir de leur emplacement. Si les pièces retournées forment une paire, le joueur les prend et les ajoute à sa pile. Il peut alors continuer à retourner des pièces, jusqu'à ce que celles qu'il retourne ne correspondent plus. Il remet les pièces qui ne correspondent pas à leur place et c'est au tour du joueur suivant. La partie se termine lorsque toutes les paires ont été retrouvées. Le joueur qui a obtenu le plus de paires a gagné.

3. Memos avec une roue

Placez toutes les pièces sur la table avec les images face cachée. Insérez la flèche dans le support prévu à cet effet.

C'est comme ça qu'il faut construire la roue du hasard.

Le joueur le plus jeune commence. Il tire au sort une catégorie avec la flèche.



Les joueurs qui tombent sur la catégorie colorée (fig.) doivent trouver une paire de pièces avec un fond de la même couleur.



Les joueurs qui tombent sur la catégorie avec l'image d'un chiot doivent trouver une paire de pièces comprenant le même personnage de la série télévisée.

S'ils réussissent à former une paire, ils continuent à jouer. Si les pièces retournées ne correspondent pas ou que la paire ne fait pas partie de la bonne catégorie, le tour du joueur est terminé et c'est au tour du joueur suivant. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucune paire sur la table (couleurs ou personnages) *. Le joueur qui obtient le plus de pièces a gagné.

* Il peut arriver qu'il reste plusieurs pièces sur la table qui ne forment pas de paires. Si cela se produit, cela signifie que le jeu est fini.

Il gioco offre diversi livelli di difficoltà per allenare la memoria. In questo modo, i bambini imparano passo dopo passo a giocare anche con versioni più complesse. Si parte dalla versione più semplice e pian piano si affrontano sfide sempre nuove.

VERSIONI DEL GIOCO:

1. Per i più piccoli

Scegliere una coppia per ciascun personaggio e posizionare le tessere sul tavolo rivolte verso l'alto. I bambini devono trovare le coppie nel minor tempo possibile.

2. Memos Classic

Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero possibile di coppie di tessere. Le tessere vengono disposte sul tavolo con le immagini rivolte verso il basso e mescolate. L'ordine con cui i giocatori partecipano al gioco si decide tirando a sorte o facendo la conta (tre civette sul comò o conte simili). Durante il rispettivo turno, i giocatori rivolgono due tessere verso l'alto (prima una, poi l'altra) in modo da consentire agli altri di vederle e di ricordare dove si trovano. Se le tessere rivolte verso l'alto formano una coppia, il giocatore le prende e le aggiunge al proprio mazzo. Come premio, il giocatore può quindi voltare altre tessere fino a quando le tessere scoperte non formano più una coppia. Le tessere che non formano una coppia tornano nella loro posizione originale e il turno passa al giocatore successivo. Il gioco finisce quando sono state associate tutte le coppie di tessere. Il giocatore che è riuscito a raccogliere più coppie di tessere vince.

3. Memoria con ruota

Posizionare tutte le tessere sul tavolo con le immagini rivolte verso il basso.

Inserire la freccia stilizzata nel supporto.

Ecco come realizzare la ruota.

Il giocatore più giovane inizia. La categoria viene decisa facendo ruotare la freccia.



Se la freccia indica un colore (fig.), i giocatori devono trovare le coppie di tessere con il retro dello stesso colore.



Se la freccia indica l'immagine di un cucciolo, i giocatori devono trovare le coppie di tessere con lo stesso personaggio.

Il giocatore che riesce a trovare una coppia può continuare il proprio turno. Quando le tessere scoperte non formano una coppia o la coppia stessa non corrisponde alla categoria indicata, il turno passa al giocatore successivo. Il gioco finisce quando sul tavolo non ci sono più coppie disponibili (colori o personaggi)*.

Il giocatore che raccoglie più coppie di tessere vince.

* Sul tavolo potrebbero rimanere molte tessere che non formano una coppia. In questo caso, il gioco finisce.

المحتويات: 36 قطعة من الورق المقوى ولوحة بها سهم في الدرج والتعليمات

ميموس التدريجية - توفر اللعبة درجات متفاوتة من الصعوبة. بهذه الطريقة، يتعلم الأطفال شيئاً فشيئاً كيفية التعامل مع المتغيرات الأكثر تعقيداً. ابدأ من أسهل المتغيرات وابدأ تدريجياً في مواجهة تحديات جديدة.

المتغيرات باللعبة:

1. لأصغر الأطفال

اختر زوجاً واحداً لكل من الأحرف وضع كل منها على الطاولة ووجهه لأعلى. يجب على الأطفال العثور على الأزواج في أقصر فترة من الزمن.

2. Memos Classic

الهدف من اللعبة هو جمع أكبر عدد ممكن من الأزواج. يتم وضع القطع على طاولة، مع وضع وجهه لصورة لأسفل ثم تبديلها. ينضم اللاعبون إلى اللعبة بترتيب يتم تحديده من خلال السحب أو الاستبعاد. وتذكر موقعها. إذا كانت القطع زوجين، فإن اللاعب يأخذهم ويضيفهم إلى قلب اللاعب - أثناء دوره - قطعتين (الأولى، ثم الثانية) بطريقة تُمكن الآخرين من رؤية وجه القطعة كومه. يمكن للاعب بعد ذلك متابعة قلب قطع أخرى - كمكافأة - حتى يقلب قطع غير متطابقة. تعاد القطع غير المتطابقة إلى موقعها، ويبدأ اللاعب التالي دوره. تنتهي اللعبة عندما يتم العثور على كل الأزواج. ويفوز اللاعب الذي جمع أكبر عدد من الأزواج.

3. ميموس والدوار

ضع جميع القطع على الطاولة مع توجيه الصور لأسفل. ضع سهم الرسم في الدرج. هذه هي الطريقة التي يعمل بها الدوار العشوائي. أصغر لاعب يبدأ أولاً. يرسمون الفئة بالسهم.



يجب على اللاعبين الذين يرسمون حقلًا ملونًا (الشكل) العثور على زوج من القطع بنفس اللون الجانبي العكسي.



اللاعبون الذين رسموا حقلًا به صورة جرو عليهم أن يجدوا زوج من القطع مع نفس الحرف من المعروف.

إذا تمكنوا من القيام بذلك ، يمكنهم الاستمرار في البحث. عندما لا تتطابق القطع المنقلبة أو لا يتطابق الزوج مع الفئة المرسومة، ينتهي دور هذا اللاعب ويبدأ لاعب آخر دوره. تنتهي اللعبة عندما لا يكون هناك أزواج متبقية على الطاولة (ألوان أو أحرف)*. ويفوز اللاعب الذي جمع أكبر عدد من القطع.

* يمكن أن يحدث أن يتبقى عدة قطع على الطاولة التي لا تشكل أي زوج. وهذا يعني أن اللعبة قد انتهت.



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

©Spin Master Ltd. TMPAW PATROL and all related titles, logos, characters;
and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used
under license. Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks
of Viacom International Inc.