

Memo Mix&Match

4-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE



FR EN DE
ES IT



PT NL SE
DA RU

FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Memo Mix&Match

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 28

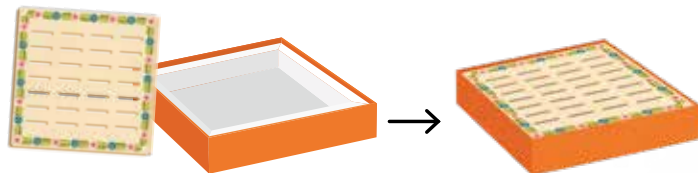


x 1

But du jeu : être le 1er à reconstituer 4 animaux.

Préparer le jeu :

- Placer le plateau de bois entre les 2 joueurs.



- Placer le plateau sur la cale du fond de boîte.
 - Glisser toutes les tuiles dans les fentes, de façon aléatoire.
- Seules les têtes des animaux sont visibles.



Déroulement du jeu :

- Le joueur le plus jeune commence. Il pioche une tuile sans la retourner : **il regarde uniquement l'animal face à lui.**

Le joueur adverse, lui, voit l'autre face de la tuile piochée.

À chaque tour de jeu, les joueurs voient l'animal qui se trouve face à eux, quel que soit le joueur qui pioche.

Il n'est pas possible de retourner une tuile.



- Le joueur actif cherche le corps de son animal : **il pioche une seconde tuile.**

- Si le joueur actif pioche une tuile avec le corps recherché : il gagne les 2 tuiles.

Il les retire du plateau et les place à côté.
Il peut alors rejouer.

- Si le joueur actif pioche une « mauvaise » tuile les tuiles sont replacées dans le plateau (même

Et c'est au tour du joueur adverse.



Fin de partie

Le premier joueur qui remporte 8 tuiles (soit 4 animaux complets) gagne la partie !



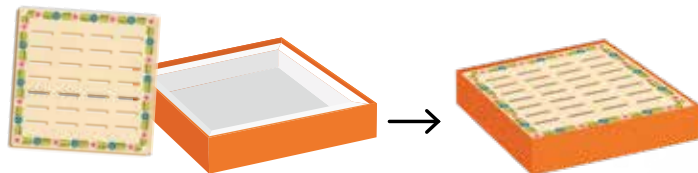
Variante : Pour des parties plus longues, augmentez le nombre de paires à trouver (5, 6 ou 7 paires). Déterminez ce nombre avant de commencer la partie.



Aim of the game: Be the first to recreate 4 animals.

Game set-up:

- Place the wooden board between the 2 players.



- Fit the board onto the holder inside the box.
 - Place all of the tiles randomly into the slots.
- Only the animal heads should be visible.



How to play:

- The youngest player goes first. They draw a tile without turning it around: **they only look at the animal on their side.**

Their opponent can see the other side of the tile drawn.

During each turn, the players see the animal that's facing them, no matter whose turn it is to draw.

Players cannot turn their tile around.



- The active player looks for their animal's body: **they draw a second tile.**

- If the active player draws a tile with the right body: they win the 2 tiles.

They remove them from the board and place them to the side.

They can then play again.

- If the active player draws the "wrong" tile: the tiles are put back into the board (in the sar

It's then the other player's turn.

End of the game

The first player to win 8 tiles (4 complete animals) wins the game!



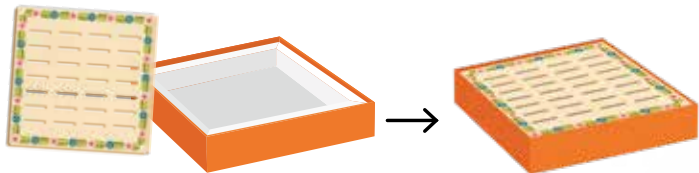
Variant: to make the game longer, increase the number of pairs to be found (5, 6 or 7 pairs). Decide on the number before beginning the game.



Ziel des Spiels: Sei der Erste, der 4 Tiere zusammensetzt.

Spielvorbereitung:

- Das Holzbrett zwischen die 2 Spieler legen.



- Das Brett auf den Keil im Schachtelboden legen.
- Alle Plättchen nach dem Zufallsprinzip in die Schlitze stecken. Nur die Köpfe der Tiere sind sichtbar.



Spielverlauf:

- Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht ein Plättchen, ohne es herumzudrehen: **Er schaut sich nur das Tier vor ihm an.**

Der Gegenspieler sieht die andere Seite des gezogenen Plättchens.

In jeder Spielrunde sehen die Spieler das Tier, das sich vor ihnen befindet, egal, welcher Spieler ein Plättchen zieht.



Es ist nicht möglich, ein Plättchen herumzudrehen.

- Der aktive Spieler sucht den Körper seines Tieres, **indem er ein zweites Plättchen zieht.**

- Wenn der aktive Spieler ein Plättchen mit dem gesuchten Körper zieht, gewinnt er die 2 Plättchen.

Er nimmt sie vom Brett und legt sie daneben.

Dann kann er erneut spielen.

- Wenn der aktive Spieler ein „falsches“ Plättchen werden die Plättchen wieder in das Brett gesteckt (an die jeweils selbe Stelle).

Und der Gegenspieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels

Der erste Spieler, der 8 Plättchen (d. h. 4 komplette Tiere) einsammelt, hat das Spiel gewonnen!



Variante: Damit das Spiel länger dauert, kann die Zahl der zu suchenden Plättchen-Paare (auf 5, 6 oder 7) erhöht werden. Diese Zahl muss vor Spielbeginn festgelegt werden.

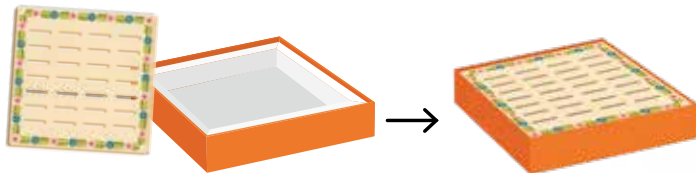




Objetivo del juego: ser el primero en reconstruir 4 animales.

Preparación del juego:

- Colocar el tablero de madera entre los 2 jugadores.



- Colocar el tablero sobre la cuña del interior de la caja.
- Deslizar todas las piezas en las ranuras de forma aleatoria. Solo quedan a la vista las cabezas de los animales.



Desarrollo del juego:

- Empieza el jugador más joven. Este roba una pieza sin darle la vuelta: **solo observa el animal que tiene delante.**

El jugador contrario observa la otra cara de la pieza robada.

En cada turno, los jugadores observan el animal que tienen delante de ellos, independientemente del jugador que haya robado la pieza.

No se puede dar la vuelta a la pieza.



- El jugador activo busca el cuerpo de su animal: **roba una segunda pieza.**

- Si el jugador activo roba una pieza con el cuerpo que buscaba, gana las 2 piezas.

Las retira del tablero y las coloca a un lado. Y puede jugar de nuevo.

- Si el jugador activo roba una "mala" pieza: las piezas vuelven a colocarse en el tablero (en el mismo sitio).

Y el turno pasa al jugador contrario.



Fin de la partida

¡El primer jugador que consiga 8 piezas (es decir, 4 animales completos) gana la partida!

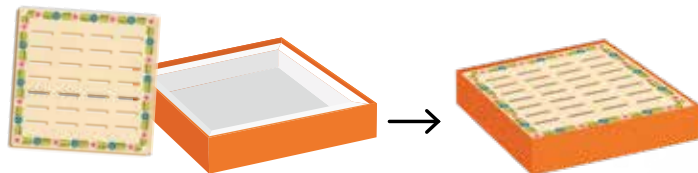


Variante: para partidas más largas, aumentad el número de parejas que hay que encontrar (5, 6 o 7 parejas). Fijad dicho número antes de empezar la partida.

Scopo del gioco: essere il primo a ricostruire 4 animali.

Preparare il gioco:

- Posizionare il tabellone di legno tra i 2 giocatori.



- Posizionare il tabellone sul supporto all'interno della scatola.
 - Inserire a caso tutte le tessere nelle fessure.
- Devono essere visibili solo le teste di animali.



Svolgimento del gioco:

- Comincia il giocatore più giovane. Pesca una tessera senza girarla: **guarda solo l'animale davanti a sé.**

L'avversario vede l'altro lato della tessera pescata.

A ogni turno di gioco, i giocatori vedono l'animale che si trova davanti a loro indipendentemente dal giocatore che pesca.

Non si può girare la tessera.



- Il giocatore attivo cerca il corpo del proprio animale: **pesca una seconda tessera.**

- Se il giocatore attivo pesca una tessera con il corpo che cerca, ottiene le 2 tessere.

Le rimuove dal tabellone e le posiziona a lato. Può poi giocare di nuovo.

- Se il giocatore attivo pesca una tessera "sbagliata": le tessere vengono riposizionate nel tabellone (nello stesso posto).

È il turno dell'avversario.

Fine del gioco

Vince il gioco chi ottiene per primo 8 tessere (ossia 4 animali completi)!



Variante: per partite più lunghe, aumentare il numero di coppie da trovare (5, 6 o 7 coppie). Decidere il numero prima di iniziare a giocare.

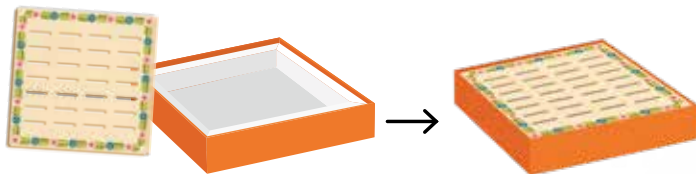




Objetivo do jogo: Ser o primeiro a reconstruir 4 animais.

Preparar o jogo:

- Colocar o tabuleiro de madeira entre os 2 jogadores.



- Colocar o tabuleiro sobre a cunha dentro da caixa.
- Introduzir todas as peças nas ranhuras de forma aleatória. Apenas as cabeças dos animais são visíveis.



Como jogar:

- O jogador mais novo é o primeiro a jogar. Este retira uma peça sem a virar: **apenas olha para o animal que tem à sua frente.**

O outro jogador vê o outro lado da peça retirada.



Em cada jogada, os jogadores vêem o animal que está virado para eles, independentemente do jogador que retirou a peça.

Não é possível virar uma peça.

- O jogador ativo deve procurar o corpo do seu animal: **retira uma segunda peça.**

- Se o jogador ativo retirar uma peça com o corpo que procurava, ganha as 2 peças.

Retira-as do tabuleiro e coloca-as ao lado. Pode então voltar a jogar.

- Se o jogador ativo retirar uma peça errada: as peças são colocadas de novo no tabuleiro (no mesmo sítio).

É então a vez do outro jogador.



Fim do jogo

O primeiro jogador a ganhar 8 peças (ou seja, 4 animais completos) ganha o jogo!

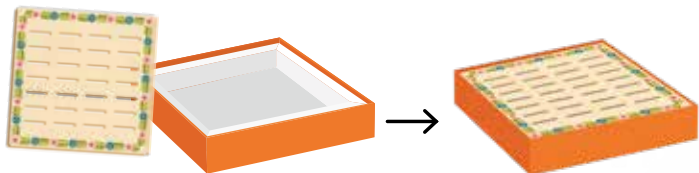


Variante: Para partidas mais longas, aumente o número de pares a encontrar (5, 6 ou 7 pares). Determine esse número antes de começar a partida.

Doel van het spel: Wees de eerste die 4 dieren samenstelt.

Het spel voorbereiden:

- Leg het houten bord tussen de 2 spelers in.



- Leg het bord op de rand van de bodem van de doos.
 - Schuif alle stenen willekeurig in de gleuven.
- Alleen de koppen van de dieren zijn zichtbaar.



Spelverloop:

- De jongste speler begint. Hij pakt een steen zonder deze om te draaien: **hij kijkt alleen naar het dier voor zich.**

De tegenspeler ziet de andere kant van de gepakte steen.

Bij elke beurt zien de spelers het dier voor zich. Het maakt niet uit welke speler de steen pakt.

Een steen mag niet worden omgedraaid.



- De actieve speler zoekt het lichaam van zijn dier: **hij pakt een tweede steen.**

- Als de actieve speler een steen met het gezochte lichaam pakt, wint hij de 2 stenen.

Hij haalt ze van het bord en legt ze ernaast.

Daarna mag hij doorspelen.

- Als de actieve speler een 'verkeerde' steen pakt, worden de stenen terug op het bord gelegd (op dezelfde plaatsen).

Dan is de tegenspeler aan de beurt.

Einde van het spel

De eerste speler die 8 stenen heeft (dus 4 complete dieren) wint het spel!



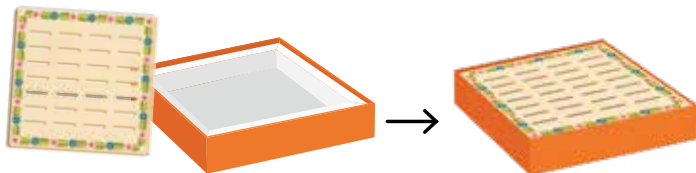
Variant: Voor langere spellen verhoog je het aantal paren dat je moet zoeken (5, 6 of 7 paren). Spreek dit aantal af voordat je met het spel begint.



Spelets mål: Bli den 1:a som återskapar 4 djur.

Spelförberedelse:

- Placera spelbrädet i trä mellan de 2 spelarna.



- Brädet sätts fast på stödet i botten av lådan.
- Placera ut samtliga brickor slumpmässigt i skårrorna.

Det enda som syns är djurens huvud.



Spelets gång:

- Den yngsta spelaren börjar. Hen tar en bricka utan att vända på den: **hen ser endast djuret på framsidan.**

Spelaren som sitter mittemot ser den andra sidan av den valda brickan.

Under varje runda ser respektive spelare bara det djur som är vänt mot spelaren, oavsett vem det var som valde brickan.

Det är inte tillåtet att vända på brickan.



- Den aktiva spelaren söker efter kroppen till sitt djur och **väljer därför ytterligare en bricka.**

- Om den aktiva spelaren väljer en bricka med rätt kropp vinner spelaren de 2 brickorna.

Hen avlägsnar brickorna och lägger dem bredvid spelbrädet.

Sen får hen fortsätta sin spelrunda.

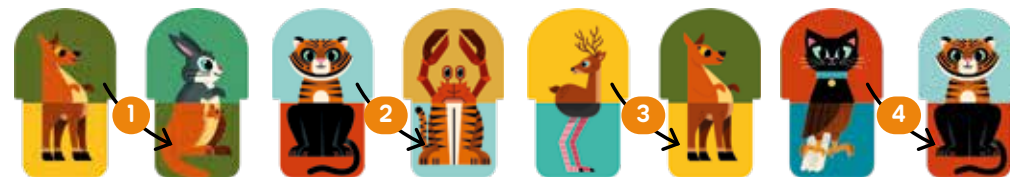
- Om den aktiva spelaren väljer "fel" bricka sätts brickorna tillbaka i spelbrädet (på samma platser).

Sedan går turen vidare till motspelaren.



Spelets slut

Den spelare som först samlar på sig 8 brickor (det vill säga 4 kompletta djur) vinner omgången!

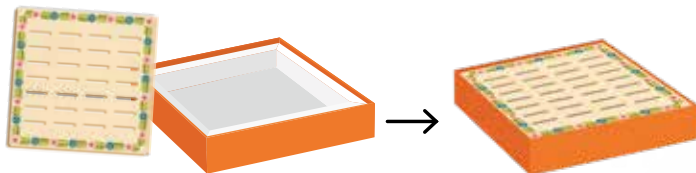


Variant: För längre partier, öka antalet par som ska hittas (5, 6 eller 7 par). Bestäm detta antal innan partiet inleds.

Spillets formål: At blive den første til at genskabe 4 dyr.

Forberedelse af spillet:

- Placer træpladen mellem de 2 spillere.



- Placer pladen på kanten inde i æsken.
 - Sæt alle brikkerne tilfældigt ned i sprækkerne.
- Kun dyrenes hoveder er synlige.



Sådan foregår spillet:

- Den yngste spiller begynder. Spilleren trækker en brik uden at vende den om: **Spilleren ser kun det dyr, der vender mod ham eller hende.**

Modspilleren ser derimod den anden side af brikken, der er blevet trukket.

Ved hver tur ser spillerne det dyr, der vender mod dem, uanset hvilken spiller der trækker.



Man må ikke vende en brik om.

- Den aktive spiller leder efter sit dyrs krop.
- Han eller hun trækker en anden brik.**

- Hvis den aktive spiller trækker en brik med den krop, han eller hun leder efter, vinder spilleren de 2 brikker.

Spilleren fjerner dem fra pladen og lægger dem ved siden af.

Derefter kan han eller hun spille igen.

- Hvis den aktive spiller trækker en »forkert« brik, sættes brikkerne tilbage på pladen (på de samme steder).

Derefter er det modspillerens tur.

Spillets slutning

Den første spiller, der vinder 8 brikker (dvs. 4 hele dyr), har vundet spillet!



Variant: For længere spil kan man øge antallet af par, der skal findes (5, 6 eller 7 par). Bestem dette antal, inden spillet begynder.





Цель игры: бортик внутри коробки 4 животных.

Подготовка к игре:

- Поместить деревянное поле между 2 игроками.
- Поместить поле на бортик внутри коробки.



- В произвольном порядке вставить фишки в прорези на поле таким образом, чтобы были видны только головы животных.

Ход игры:

- Первым ходит самый младший игрок. Он берет фишку, не переворачивая ее, и **смотрит только на животное, которое находится перед ним.**

Его соперник видит изображение на обратной стороне фишки.

Во время каждого хода игроки должны видеть только то животное, которое находится перед ними, независимо от того, кто из них берет фишку.

Переворачивать фишку другой стороной нельзя.



- Активный игрок должен найти туловище своего животного: **он берет вторую фишку.**

- Если активный игрок вытягивает фишку с нужным туловищем, то он выигрывает 2 фишки.

Он забирает их с игрового поля и помещает рядом с собой.
После этого он может продолжить игру.

- Если активный игрок вытягивает фишку с неподходящим туловищем, обе фишки возвращаются на игровое поле (на свои прежние места).

В этом случае ход переходит к следующему игроку.

Конец игры

Первый игрок, которому удалось выиграть 8 фишек (то есть собрать 4 животных), становится победителем!



Вариант: для более продолжительной игры можно увеличить количество животных, которых нужно собрать (5, 6 или 7 животных). Определите это число перед началом игры.



DJ00828



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com