



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

Mini-Memo

Mini Animal Memory · Mini mémo
Mini-memo · Mini Memo · Mini-Memo



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2018



Mini-Memo

Lustiger Memo-Spaß für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Yayo Kawamura

Spieldauer: 15 Minuten

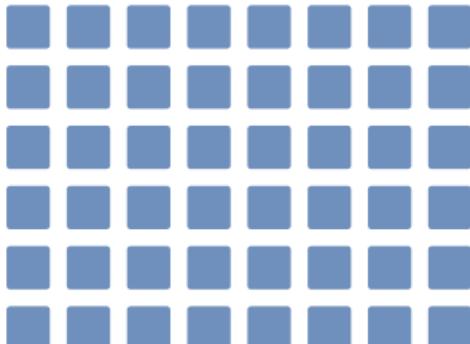
Wo haben sich die beiden Igel verkrochen? Wohin sind die zwei Fische abgetaucht und wo steckt das Bären-Pärchen?
Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten-Paare zu sammeln.

Spielinhalt

48 Memo-Kärtchen (24 Paare), 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Ihr mischt die Memo-Kärtchen mit der Bildseite nach unten gut durch und legt sie in 6 Reihen untereinander auf dem Tisch aus. Achtet darauf, dass keine Plättchen übereinanderliegen.



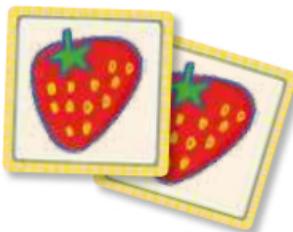
Spielablauf

Wer zuletzt Zwillinge gesehen hat, darf beginnen – danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Memo-Kärtchen auf:

Sind zwei gleiche Motive zu sehen?

Bravo! Nimm diese Memo-Kärtchen zu dir.

Du darfst zwei weitere Kärtchen aufdecken.



Sind zwei verschiedene Motive zu sehen?

Schade! Verdecke die Memo-Kärtchen wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Der nächste Spieler ist mit Aufdecken an der Reihe.



Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen aufgedeckt und somit alle Paare gefunden worden sind. Stapelt eure eigenen Memo-Kärtchen: Wer den höchsten Turm bauen kann, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler einen gleich hohen Turm, gewinnen sie gemeinsam.

Tipp:

Einfacher wird das Spiel, wenn vor Spielbeginn Karten-Paare aussortiert werden.

Mini Animal Memory

ENGLISH

Fun memory game for 2 - 4 players from 4 - 99 years.

Illustration: Yayo Kawamura

Length of the game: 15 minutes

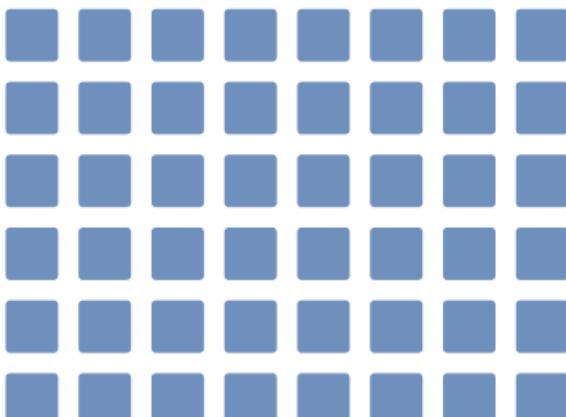
Where have both hedgehogs holed up? Where have the two fish disappeared to, and where is the pair of bears? The aim of the game is to collect as many card pairs as possible.

Contents

48 memory cards (24 pairs), 1 set of instructions

Preparation

Shuffle the memory cards well with the picture side face down and lay them out on the table in 6 rows one below the other. Make sure that no cards lie on top of one another.

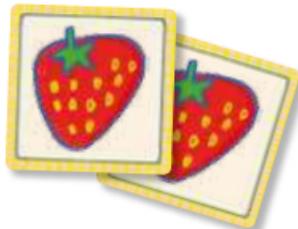


How to play

The player who most recently saw twins gets to begin; play then continues in a clockwise direction. The player whose turn it is turns over two memory cards, one after the other.

Do they show the same picture?

Excellent! Keep these two memory cards and may then turn over two more cards.



Do they show different pictures?

What a pity! After everyone has seen the memory cards, turn them back over again.



Now it is the next player's turn to turn over two cards.

End of the game

The game ends when all the cards have been turned over and therefore all the pairs have been found. Stack your own memory cards. Whoever can build the highest card tower wins the game. If several players have a tower that is the same height, they win together.

Tip:

The game can be simplified by taking out some card pairs before starting to play.

Mini mémo

Un jeu de mémoire amusant pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Illustration : Yayo Kawamura

Durée du jeu : 15 minutes



FRANÇAIS

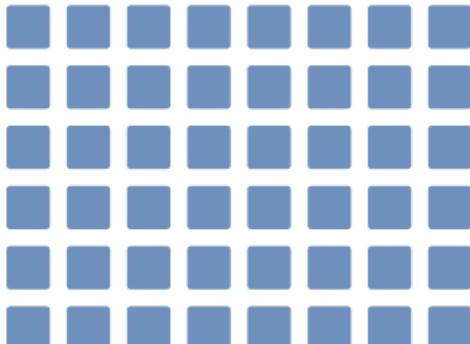
Où se sont réfugiés les deux hérissons ? Où sont cachés les deux poissons et le couple d'ours ? Le but de ce jeu est de trouver le plus grand nombre de paires de cartes.

Contenu du jeu

48 cartes mémo (24 paires), 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Mélangez bien les cartes mémo face illustrée cachée et posez-les sur la table en formant 6 colonnes. Faites attention à ce que les cartes ne se chevauchent pas.

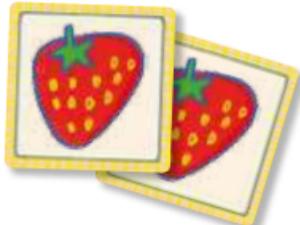


Déroulement du jeu

Le joueur ayant vu en dernier des jumeaux commence. La partie continuera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour retourne successivement deux cartes mémo :

Les deux images sont identiques ?

Bravo ! Prends ces cartes et pose-les devant toi. Ensuite, retourne deux autres cartes.



Les deux images sont différentes ?

Dommage ! Une fois qu'elles ont été vues par tous les autres joueurs, replace les cartes faces cachées au même endroit.



C'est au tour du joueur suivant de retourner des cartes.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes ont été retournées et donc toutes les paires trouvées. Chaque joueur empile alors ses cartes mémo : le joueur qui a la pile la plus haute remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont une pile de la même hauteur, ils remportent la partie à égalité.

Conseil :

Le jeu sera plus facile si certaines paires sont retirées avant le début de la partie.

Mini-memo

Leuk geheugenspel voor 2 - 4 spelers van 4 tot 99 jaar oud.

Illustraties: Yayo Kawamura

Duur van het spel: 15 minuten

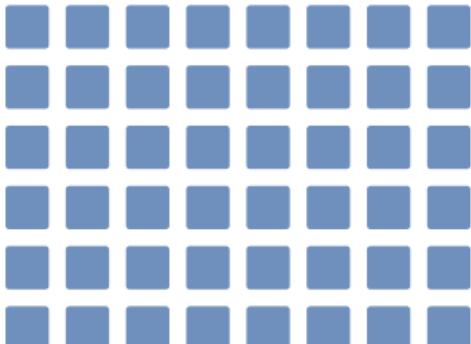
Waar zijn de twee egels weggekropen? Waar zijn de twee vissen ondergedoken en waar heeft het berenstelletje zich verstopt? Het doel van het spel is om zoveel mogelijk kaartenparen te verzamelen.

Spelinhouder

48 memokaartjes (24 paren), 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Meng de memokaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze in 6 rijen onder elkaar op tafel. Zorg dat er geen kaartjes over elkaar liggen.

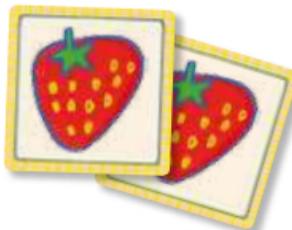


Spelverloop

Wie voor het laatst een tweeling heeft gezien, mag beginnen – daarna spelen jullie kloksgewijs verder. Wie aan de beurt is, draait achtereenvolgens twee memokaartjes om:

Zijn er twee dezelfde motieven te zien?

Goed gedaan! Neem deze memo-kaartjes. Je mag nog twee kaartjes omdraaien.



Zijn er twee verschillende motieven te zien?

Jammer! Draai de memokaartjes weer om als iedereen ze gezien heeft.



Nu mag de volgende speler twee kaartjes omdraaien.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle kaartjes omgedraaid zijn en dus alle paren gevonden. Stapel je eigen memokaartjes: wie de hoogste toren kan bouwen, wint het spel. Als meerdere spelers een even hoge toren hebben, winnen zij samen.

Tip:

Het spel wordt gemakkelijker als voor het begin van het spel wat paren worden uitgesorteerd.

Mini Memo

Diversión memo para 2 - 4 jugadores de entre 4 y 99 años.

Ilustraciones: Yayo Kawamura

Duración del juego: 15 minutos

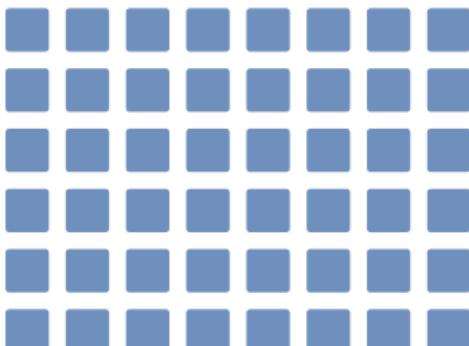
¿Dónde se han metido los dos erizos? ¿Dónde se han escondido los dos peces, y dónde se encuentra la pareja de osos? El objetivo del juego es reunir el mayor número de parejas posible.

Contenido del juego

48 cartas-memo (24 pares), instrucciones del juego

Preparación del juego

Mezclad bien las cartas-memo con el dibujo hacia abajo y colocadlas en 6 filas, una debajo de otra, sobre la mesa. Tened cuidado de que las cartas no se solapen.

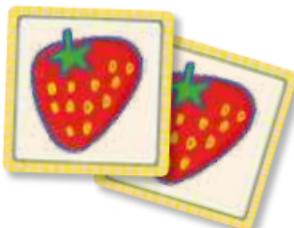


Desarrollo del juego

Empieza el último que haya visto una pareja de gemelos; posteriormente, continuáis jugando en el sentido de las agujas del reloj. El jugador al que le toque destapará dos cartas:

¿Tienen el mismo dibujo?

¡Bravo! Quédate con las cartas y puedes destapar otras dos.



¿Tienen dibujos distintos?

¡Qué lástima! Dale la vuelta de nuevo a las cartas, después de que todos los jugadores las hayan visto también.



Es el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

El juego termina cuando se hayan destapado todas las cartas y, con ello, se hayan encontrado todas las parejas. Apilad vuestras cartas-memo. El que pueda hacer la torre más alta con ella, gana la partida. En caso de que varios jugadores tengan torres iguales, todos serán ganadores.

Nota:

el juego se podrá hacer más fácil si se excluyen parejas antes de comenzar a jugar.

Mini-Memo

Un divertente gioco di memoria, per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Illustrazioni: Yayo Kawamura

Durata del gioco: 15 minuti

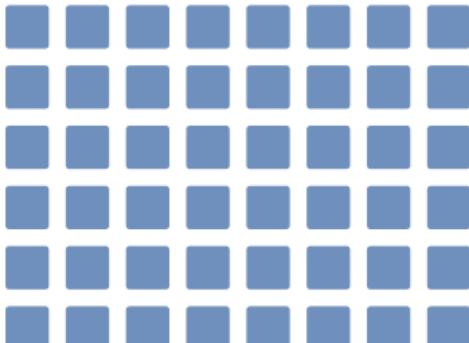
Dove si sono nascosti i due ricci? Dove si sono immersi i due pesci e dove si è nascosta la coppia di orsi? Lo scopo del gioco è riuscire a mettere insieme il maggior numero di coppie.

Dotazione del gioco

48 carte memory (24 coppie), 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Mescolate bene le carte memory tenendo la faccia con l'immagine rivolta verso il basso e disponetele in 6 file sul tavolo. Non sovrapponetevole.

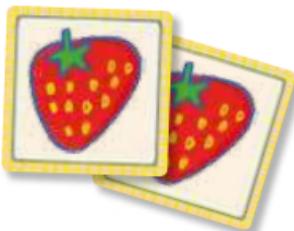


Svolgimento del gioco

Chi ha visto per ultimo una coppia di gemelli può iniziare; poi si procede in senso orario. Il giocatore di turno scopre due carte memory in successione:

i soggetti raffigurati sono gli stessi?

Ottimo! Prendi queste due carte memory. Poi scopri altre due carte.



I soggetti raffigurati non sono gli stessi?

Peccato! Copri nuovamente le carte, dopo averle fatte vedere a tutti gli altri.

Il turno passa al giocatore successivo, che scopre a sua volta due carte.



Fine del gioco

Il gioco si conclude quando tutte le carte sono state scoperte e tutte le coppie sono state trovate. Impilate le vostre carte: chi riesce a formare con esse la torre più alta è il vincitore. Se più giocatori formano una torre della stessa altezza, vincono a pari merito.

Consiglio:

il gioco diventa più semplice se, prima di cominciare, togliete una o più coppie.

Habermaass GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Design and Quality of HABA,
Germany, Made in China