

[www.haba.de](http://www.haba.de)

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

Bitte alle Informationen aufbewahren!  
Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices !  
A.u.b. alle gegevens bewaren!  
!For favor, conserve todo el material informativo!  
! Si prega di conservare tutto il materiale informativo!



Memo **Nº 56**  
Prinzessin  
4524



HABA®

# Memo-Prinzessin

Ein Gedächtnisspiel für  
2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Illustration:** Ulrike Fischer

## **Spielinhalt:**

32 Plättchen (16 Paare), 1 Spielanleitung

## **Spielziel:**

Wer merkt sich gleiche Motive und kann  
so die meisten Paare sammeln?

## **Spielvorbereitung:**

Die Plättchen werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Legt sie in Reihen untereinander und achtet darauf, dass keine Plättchen übereinander liegen.

## **Spielablauf:**

Wer zuletzt Geburtstag hatte, darf beginnen – danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Plättchen auf:

- **Sind zwei gleiche Motive zu sehen?**

Nimm das Paar zu dir. Du darfst zwei weitere Plättchen aufdecken.

- **Sind zwei verschiedene  
Motive zu sehen?**

Verdecke die Plättchen wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Der nächste Spieler ist mit Aufdecken an der Reihe.

### **Spielende:**

Sind alle Paare eingesammelt? Stapelt alle eigenen Plättchen:  
Wer den höchsten Turm bauen kann, gewinnt das Spiel.

# Memo-Princess

A game of memory for 2 - 4 players  
ages 4 - 99.

**Illustrations:** Ulrike Fischer

## **Contents:**

32 cardboard tiles (16 pairs),  
1 set of game instructions

## **Aim of the game:**

Who can remember the motifs and collect  
the most pairs?



## **Preparation for the game:**

Lay the little tiles face down on the table and shuffle them. Then arrange them into rows. Take care that none of the tiles are on top of each other.

## **Playing the game:**

The child whose birthday was most recently can start. Then continue clockwise. Turn over two tiles:

- **Are the two motifs the same?**

If so, you can keep the pair. Now turn over two more tiles.

- **Are the two motifs different?**

Sorry - you have to place them face down again.

But let everyone see them first. Then it's the next player's turn.

## **End of the game:**

Have all the pairs been collected? Make a pile with your tiles – the player with the highest tower is the winner!



## Mémo Princesses

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

**Illustration :** Ulrike Fischer

### **Contenu du jeu :**

32 plaquettes (16 paires), 1 règle du jeu

### **But du jeu :**

Qui va trouver deux motifs identiques et va  
pouvoir récupérer le plus grand nombre  
de paires de plaquettes ?



## **Préparatifs :**

Poser les plaquettes sur la table, face cachée, et les mélanger. Les répartir en rangées parallèles en veillant à ne pas les faire chevaucher.

## **Déroulement de la partie :**

Le joueur dont c'était l'anniversaire en dernier commence la partie. Continuer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur retourne deux plaquettes l'une après l'autre :

- **On voit deux motifs identiques ?**

Prends les plaquettes et pose-les à côté de toi. Tu recommences en retournant à nouveau deux plaquettes.

- **On voit deux motifs différents ?**

Remets les plaquettes dans le jeu en les retournant sur la table, après que les autres joueurs les aient aussi bien observées. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### **Fin de la partie :**

Toutes les paires de plaquettes ont été récupérées ? Chaque joueur fait une pile avec ses plaquettes. Celui dont la pile est la plus grande gagne la partie.

# Prinsessenmemorie

Een geheugenspel voor 2 - 4 spelers  
van 4 - 99 jaar.

**Illustraties:** Ulrike Fischer

## Spelinhoud:

32 kaartjes (16 paren), spelregels

## Doel van het spel:

Wie onthoudt de kaartjes met dezelfde  
afbeeldingen en kan zo de meeste  
paren verzamelen?



## **Spelvoorbereiding:**

De kaartjes worden met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd en geschud. Leg ze in rijen onder elkaar en let er op dat er geen kaartjes over elkaar heen liggen.

## **Spelverloop:**

Degene die als laatste jarig is geweest, mag beginnen. Daarna wordt klokgewijs verder gespeeld. Degene die aan de beurt is, draait achter elkaar twee kaartjes om:

- **Zijn er twee dezelfde afbeeldingen te zien?**

Leg het paar bij je neer. Je mag nog twee kaartjes omdraaien.

- **Zijn er twee verschillende afbeeldingen te zien?**

Keer de kaartjes weer om nadat alle anderen ze ook hebben gezien. De volgende speler is aan de beurt en draait een stel kaartjes om.

### **Einde van het spel:**

Zijn alle paren verzameld? Leg dan al je eigen kaartjes op een stapel: degene die de hoogste toren kan bouwen, heeft het spel gewonnen.



## Memory Princesa

Un juego de memoria para 2 a 4 jugadores de 4 a 99 años.

**Ilustraciones:** Ulrike Fischer

### **Contenido:**

32 cartitas (16 parejas), instrucciones de juego

### **El juego:**

¿Quién memoriza dónde están las mismas figuras y reúne el mayor número de parejas?

## **Preparativos:**

Poned las cartitas boca abajo en la mesa y mezcladlas. Colocadlas en filas y tened cuidado de que no se toquen entre ellas.

## **¿Cómo se juega?**

Comienza el jugador que haya celebrado más recientemente su cumpleaños. Después jugaréis siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El jugador que tenga el turno descubre dos cartitas.

- **¿Se ven las mismas figuras?**

Te llevas la pareja. Puedes descubrir dos cartas más.

- **¿Son dos figuras diferentes?**

Vuelve a colocar las cartitas boca abajo después de que los demás las hayan visto. Es el turno del siguiente jugador.

### **Final del juego:**

¿Se han formado ya todas las parejas? Como apiláis las cartas conseguidas, ganará la partida quien tenga el montoncito de cartitas más alto.



## Memory principessa

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

**Illustrazioni:** Ulrike Fischer

### **Contenuto del gioco:**

32 carte (16 coppie), istruzioni per giocare

### **Finalità del gioco:**

Chi si ricorda le figure uguali riunendo  
così il maggior numero di coppie?



## **Preparativi del gioco:**

Le carte sono poste sul tavolo con l'immagine coperta, mescolate e ordinate in file; fate attenzione che i cavalli non si sovrappongano.

## **Svolgimento del gioco:**

Inizia il bambino che per ultimo ha compiuto gli anni e si seguirà poi in senso orario. Il giocatore di turno scoprirà due carte una dopo l'altra:

- **Sono uguali?**

Prenditi la coppia. Puoi scoprire altri due carte.

- **Sono diverse?**

Ricopri le carte dopo che tutti gli altri giocatori le hanno viste. E' ora il turno del seguente giocatore.

### **Conclusione del gioco:**

Tutte le coppie sono appaiate? Formate un mazzo con i vostri cavalli: vince chi ha il mazzo più alto.