

Mini-Memo

Ein Gedächtnisspiel für **2 - 4 Kinder ab 4 Jahren**.

Spielinhalt:

32 Kärtchen (16 Paare)

Spielziel:

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

Spielvorbereitung:

Die Kärtchen werden mit der Bildseite nach unten auf den

Tisch gelegt und gemischt. Legt sie in Reihen untereinander und achtet darauf, dass keine Kärtchen übereinander liegen.

Spielablauf:

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

- Sind zwei **gleiche** Motive zu sehen? Nimm das Paar zu dir.
Du darfst zwei weitere Kärtchen aufdecken.
- Sind zwei **verschiedene** Motive zu sehen? Verdecke die Kärtchen wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Das nächste Kind ist mit Aufdecken an der Reihe.

Spielende:

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

Bei mehreren gleich hohen Stapeln gewinnt, wer die meisten **Tierpaare** gesammelt hat.

Spielvariante für Kinder ab 5:

Zu jedem der acht Tierpaare **gibt es ein** zugehöriges Kartenpaar, das an der **gleichen Hintergrundfarbe** erkennbar ist:



Schnecke



Erdbeere



Maus



Käse



Igel



Apfel



Schmetterling



Blume



Gans



Ei



Käfer



Blatt



Hund



Knochen



Hase



Möhre

Spielziel:

Zu jedem **Tier** soll der passende **Gegenstand** (mit der gleichen Hintergrundfarbe) gefunden werden.

Sind alle Karten eingesammelt, so werden die Punkte gezählt:

- Jede Karte zählt einen Punkt.
- Jedes Quartett (z. B. zweimal Hund und zweimal Knochen) zählt einen zusätzlichen Sonderpunkt.

Wer so die meisten Punkte sammeln kann, gewinnt.

Mini-Memo

A game of memory for 2 - 4 children aged 4 and over.

Contents:

32 cards (16 pairs)

Aim of the game:

Who can remember which cards have the **same** pictures and collect the most pairs?

Preparation for the game:

Lay the cards face down on the table and shuffle them. Then

arrange them into rows. Take care that none of the cards are on top of each other.

Playing the game:

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

- can you see two pictures the **same**? If so, you can keep the cards.
And you can turn over another pair.
- can you see two **different** pictures? Sorry - you have to place them face down again. But let everyone see them first. Now it's the next child's turn.

End of the game:

Have all the pairs been collected? Make a pile with your cards – the player with the highest tower is the winner! If any players have the same number of cards then the player with the most **pairs** of animal cards is the winner.

Variation for children aged 5 and over:

For each of the eight animal pairs **there is** an associated pair of cards which can be recognised as they are the **same background color**:



snail



strawberry



mouse



cheese



goose



egg



ladybird



leaf



dog



bone



rabbit



carrot



hedgehog



apple



butterfly



flower

Aim of the game:

Find the appropriate **object** for each **animal** (with the same background color).

When all the cards have been collected, count the points like this:

- each card is worth one point
- each quartet (i.e. two dog cards and two bone cards) is worth an extra bonus point.

The player with the most points is the winner.

Mini mémo

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs **dès 4 ans** .

Contenu du jeu :

16 paires de cartes – 32 cartes

But du jeu :

Qui va trouver deux cartes ayant le **même** motif et va pouvoir récupérer le plus grand nombre de paires de cartes ?

Préparatifs :

Poser les cartes sur la table avec le côté illustré tourné vers le bas et les mélanger. Les répartir en rangées parallèles et faire

attention à ce qu'elles ne soient pas posées les unes sur les autres.

Déroulement du jeu :

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** cartes l'une après l'autre :

- Ces cartes ont toutes les deux le **même** motif ? Prends-les et pose-les à côté de toi. Tu recommences en retournant à nouveau deux cartes.
- Les cartes ont des motifs **différents** ? Repose les cartes 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 prochain joueur.

Fin du jeu :

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

S'il y a plusieurs piles de la même hauteur, le gagnant sera celui qui aura le plus de **paires** d'animaux.

Variante pour les enfants dès 5 ans :

Chaque paire de cartes "animaux" **correspond** à une paire de cartes "objets". On peut les reconnaître facilement car **le fond des cartes est de la même couleur:**



escargot



fraise



souris



fromage



hérisson



pomme



papillon



fleur



oie



œuf



coccinelle



feuille



chien



os



lapin



carotte

But du jeu :

Trouver l'objet correspondant à chaque animal (la couleur du fond de la carte devant être la même).

Quand il n'y a plus de cartes dans le jeu, compter les points :

- Chaque carte compte un point.
- Chaque quartette (p.ex. deux fois le chien et deux fois l'os) apporte un point supplémentaire.

Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Mini memorie

Een geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelinhoud:

32 kaartjes (16 paren)

Doel van het spel:

Wie onthoudt de kaarten 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 kloksgewijs verder gespeeld. Degene die aan de beurt is, draait achter elkaar **twee** kaarten 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. Het volgende kind 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.

Als er verschillende even hoge stapels zijn, wint degene die de meeste dierenparen heeft verzameld.

Spelvariant voor kinderen vanaf 5 jaar:

Bij elk van de acht dierenparen hoort een bijpassend kaartje dat herkenbaar is aan de achtergrondkleur.



slak



aardbei



muis



kaas



gans



ei



kever



blad



hond



bot



haas



wortel



egel



appel



vlinder



bloem

Doel van het spel:

Bij ieder **dier** moet het bijbehorende **voorwerp** (met dezelfde achtergrondkleur) gevonden worden. Als alle kaarten verzameld zijn, worden de punten geteld:

- Iedere kaart telt voor één punt.
- Ieder kwartet (bv. twee honden en twee botten) telt voor een extra bonuspunt.

Degene die zo de meeste punten kan verzamelen, heeft gewonnen.



Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

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

www.haba.de

Made in Germany

TL 31841 (3/07)



HABA®

ab **4**