

# **Pferde-Memo**

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

**Illustration:** Ulrike Fischer

## **Spielinhalt:**

32 Pferde (16 Paare), 1 Spielanleitung

## **Spielziel:**

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

## **Spielvorbereitung:**

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

## **Spielablauf:**

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

- **Sind zwei gleiche Pferde zu sehen?**  
Nimm das Paar zu dir. Du darfst zwei weitere Pferde aufdecken.

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

Verdecke die Pferde 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 Kärtchen: Wer den höchsten Turm bauen kann, gewinnt das Spiel.

# **Memo-Horses**

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

**Illustrations:** Ulrike Fischer

## **Contents:**

32 horses (16 pairs), 1 set of game instructions

## **Aim of the game:**

Who can remember which horses have  
the same picture and collect the most  
pairs?

## **Preparation for the game:**

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

## **Playing the game:**

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

- **Can you see two horses the same?**  
If so, you can keep the horses. And you can turn over another pair.

- **Can you see two different horses?**

Sorry - you have to place them face down again.

But let everyone see them first. Now it's the next player'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!

# Mémo des chevaux

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

**Illustration :** Ulrike Fischer

## **Contenu du jeu :**

16 paires de chevaux, 1 règle du jeu

## **But du jeu :**

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

## Préparatifs :

Poser les chevaux sur la table, fave cachée, et les mélanger. Les répartir en rangées parallèles et faire attention à ce qu'ils ne soient pas posés les uns 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 chevaux l'un après l'autre :

- **Ces chevaux ont tous les deux le même motif ?**

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



- **Les chevaux ont des motifs différents ?**

Remets les chevaux dans le jeu en les retournant sur la table après que les autres joueurs les aient aussi bien servis. 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.

# Paardenmemorie

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

**Illustraties:** Ulrike Fischer

## Spelinhoud:

32 paarden (16 paren), spelregels

## Doel van het spel:

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

## **Spelvoorbereiding:**

De paarden worden met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd en geschud. Leg ze in rijen onder elkaar en let er op dat er geen paard 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 paarden om:

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

Leg het paard bij je neer. Je mag nog twee paarden omdraaien.

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

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

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

**Ilustraciones:** Ulrike Fischer

## **Contenido:**

32 caballos (16 parejas), instrucciones de juego

## **Objetivo:**

¿Quién memoriza dónde están los mismos caballos y reúne el mayor número de parejas?

## **Preparación:**

Poned los caballos boca abajo en la mesa y mezcladlos. Colocadlos en filas y tened cuidado de que no se toquen entre ellos.

## **¿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 cartas.

- **¿Se ven los mismos caballos?**

Te llevas la pareja. Puedes descubrir dos cartas más.

- **¿Son dos caballos diferentes?**

Vuelve a colocar los caballos boca abajo después de que los demás los 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 caballos más grande.

# Memory cavallo

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

**Illustrazioni:** Ulrike Fischer

## **Contenuto del gioco:**

32 cavalli (16 coppie), istruzioni per giocare

## **Finalità del gioco:**

Chi si ricorda i cavalli uguali riunendo così il maggior numero di coppie?



## **Preparativi del gioco:**

I cavalli sono posti sul tavolo con l'immagine coperta, mescolati e ordinati 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 cavalli uno dopo l'altro:

- **I cavalli sono uguali?**

Prenditi la coppia. Puoi scoprire altri due cavalli.

- **I cavalli sono diversi?**

Ricopri i cavalli dopo che tutti gli altri giocatori li hanno visti. 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.