

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



REISE-MEMO

4337



Travelling game • Jeu de voyage Mémo
Memoriespel voor op reis • Juego de memoria para viajes
Gioco di memoria de viaggio

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Habermaaß-Spiel Nr. 4337

DEUTSCH

Reise-Memo

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

Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Spielinhalt

32 Magnetplättchen (16 Paare)
1 Spielanleitung

Spielziel

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



Spielvorbereitung

Stellt den geöffneten Koffer gut erreichbar zwischen euch. Verdeckt und mischt die Magnetplättchen und legt jeweils 16 Plättchen mit der Bildseite nach unten in jede der beiden Kofferhälften. Ordnet sie in Reihen untereinander an 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 beliebige 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? Jeder stapelt seine Plättchen: Wer den höchsten Turm bauen kann, gewinnt das Spiel.

Habermaab game nr. 4337

Memo - Travelling game

EGUSCH

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

Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: 10 - 15 Minuten

Contents

32 magnetic tiles (16 pairs)
1 Set of game instructions

Aim of the game

Who can remember the motifs and collect the most pairs?



Preparation of the game

Place the opened suitcase within easy reach between players. Place the magnetic tiles face-down, shuffle them and distribute 16 tiles on each of the two halves of the suitcase. Arrange them into rows taking care that none of the tiles are on top of each other.

Playing the game

The child with the most recent birthday can start. Then continue clockwise. Player turns 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!

Jeu Habermaaß n° 4337

Jeu de voyage Mémó



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

Illustration : Thies Schwarz

Durée de la partie : 10-15 minutes

FRANÇAIS

Contenu du jeu

32 cartes magnétiques (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 cartes ?



Préparatifs

Posez la mallette ouverte entre vous de manière bien accessible à tous. Retourner les cartes et les mélanger. En mettre respectivement 16, faces cachées, dans chacune des parties de la mallette. 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 cartes l'une après l'autre :

- **On voit deux motifs identiques ?**
Prends les cartes et pose-les à côté de toi.
Tu recommences en retournant à nouveau deux cartes.
- **On voit deux motifs différents ?**
Remets 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 joueur suivant.

Fin de la partie

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.

Habermaaß-spel Nr. 4337

Memoriespel voor op reis



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

Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: 10 - 15 minuten

Spelinhoud

32 magnetische kaartjes (16 paren)
1 spelregels

Doel van het spel

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



Spelvoorbereiding

Zet de koffer geopend en voor iedereen goed bereikbaar tussen jullie in. Draai de kaartjes om, schud ze en leg 16 kaartjes met de beeldzijde naar beneden in iedere helft van de koffer. Leg ze in rijen onder elkaar en let er op dat er geen kaartjes over elkaar 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 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 spe

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

Juego Habermaaß núm. 4337

Juego de memoria para viajes



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

Ilustraciones: Thies Schwarz

Duración de una partida: 10 - 15 minutos

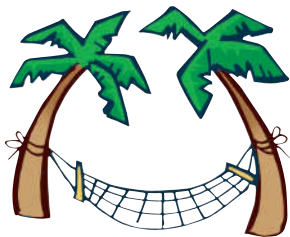
Contenido del juego

32 fichas imantadas (16 parejas)

1 instrucciones del juego

El juego

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



ESPAÑOL



Preparativos

Colocad entre vosotros el maletín abierto de manera que esté al alcance de todos. Barajad las fichas imantadas sin mirarlas y extended 16 fichas boca abajo en cada una de las dos mitades del maletín. Colocadlas en filas y procurad que no se solapen.

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 fichas.

- **¿Se ven las mismas figuras?**
Te llevas la pareja. Puedes descubrir dos cartas más.
- **¿Son dos figuras diferentes?**
Vuelve a colocar las fichas 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 fichas conseguidas, ganará la partida quien tenga el montoncito de fichas más grande.

Gioco Habermaaß nr. 4337

Gioco di memoria da viaggio



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

Illustrazioni: Thies Schwarz

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Contenuto del gioco

32 fiche magnetiche (16 coppie)

1 istruzioni per giocare

Finalità del gioco

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



ITALIANO

Preparativi del gioco

Collocate la valigetta aperta in modo raggiungibile da tutti i giocatori. Coprite e mescolate le fiche magnetiche e mettete 16 fiche con l'immagine verso il basso in ognuno dei due vani della valigetta; fate attenzione che le fiche 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 fiche una dopo l'altra:

- **Sono uguali?**
Prenditi la coppia. Puoi scoprire altre due fiche.
- **Sono diverse?**
Ricopri fiche 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 le vostre fiche: vince chi ha il mazzo più alto.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind


Infant Toys


Jouets pour enfants


Baby & kleuter


Bebé y niño pequeño


Bebè & bambino piccolo


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

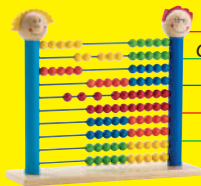
 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyeria infanti

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfants

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini



HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 · 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de