

MEMO

Diabolo



ans years
años Jahre

4-8

Jeu de mémo
Memory game
Gedächtnisspiel
Juego de memoria

Age : 4-8 ans

Nombre de joueurs : 2-4 joueurs

Contenu : 32 tuiles « chat » - 16 paires

But du jeu : Gagner le maximum de paire de chat.

Déroulement de la partie :

Toutes les tuiles « chat » sont mélangées et disposées faces cachées sur la table. Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le 1^{er} joueur retourne deux tuiles « chat » de son choix faces visibles et il les montre aux autres joueurs :

- **Si les deux chats sont différents,** il les repose faces cachées aux mêmes emplacements. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.
- **Si les deux chats sont identiques,** il gagne les tuiles et les pose devant lui. Il peut alors rejouer et retourner à nouveau 2 tuiles de son choix.

Et ainsi de suite tant qu'il reste des tuiles sur la table.


Fin de la partie : Quand toutes les paires de chats ont été retrouvées. Chaque joueur compte combien de tuiles il a gagnées. Celui qui en a le plus grand nombre ; remporte la partie.


N.B. En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir trouvé une paire qui gagne.



 **Ages:** 4-8 years

 **Number of players:** 2-4 players

 **Contents:** 32 "cat" tiles - 16 pairs

 **Object:** To win as many cat pairs as possible.

 **How to play:**

Shuffle the "cat" tiles and arrange them face down on the table. The youngest player starts and play then continues in a clockwise direction. On your turn, turn up any two "cat" tiles of your choice, and show them to the other players:


- **If the two cats are different**, lay them back down where you found them. It is then the next player's turn to turn up two tiles.
- **If the two cats are identical**, you win the tiles and put them in front of you. You can then play again by turning up two new tiles of your choice.


And so on, as long as there are still tiles left on the table.


Winning: When all the cat pairs have been found, the players all count the pairs they have won. Whoever has won the most pairs wins the game.


NB: In case of a draw, the last player to have found a pair wins.



-  **Alter:** 4-8 Jahre

-  **Anzahl der Spieler:** 2 bis 4 Spieler

-  **Inhalt:** 32 Katzenkärtchen - 16 Paare

-  **Ziel des Spiels:** Möglichst viele Katzenpaare gewinnen.

Spielablauf:

Alle Katzenkärtchen werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der jüngste Spieler beginnt, dann wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab. Der erste Spieler dreht zwei Katzenkärtchen seiner Wahl um und zeigt sie seinen Mitspielern:

- **Sind die beiden Katzen unterschiedlich**, legt er sie verdeckt wieder auf den gleichen Platz zurück. Dann deckt der nächste Spieler zwei Karten auf.
- **Sind die beiden Katzen gleich**, gewinnt er die Kärtchen und legt sie vor sich hin. Er darf noch einmal spielen und 2 neue Karten seiner Wahl aufdecken.

So geht es weiter reihum, bis keine Karten mehr auf dem Tisch liegen.

Ende des Spiels: Wenn alle zusammengehörenden Katzenpaare gefunden wurden. Alle zählen ihre Kärtchen. Der Spieler mit den meisten Kärtchen hat gewonnen.

Anmerkung: Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als letzter ein Katzenpaar gefunden hat.



-  **Leeftijd:** 4-8 jaar

-  **Aantal spelers:** 2 tot 4 spelers

-  **Inhoud:** 32 kattenbordjes - 16 paar

-  **Doel van het spel:** zoveel mogelijk kattenparen winnen.

-  **Verloop van het spel:**

Alle kattenbordjes worden geschud en met de afbeeldingen naar beneden op tafel gelegd. De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De eerste speler draait twee kattenbordjes naar keuze om, zodat de plaatjes zichtbaar zijn, en laat ze aan de andere spelers zien:


- **Als de twee katten verschillend zijn,** draait hij ze weer om; ze blijven op dezelfde plaats liggen. Daarna mag de volgende speler twee bordjes omdraaien.
- **Als de twee katten hetzelfde zijn,** wint hij de bordjes en legt ze voor zich neer. Hij mag dan opnieuw spelen en nogmaals 2 bordjes naar keuze omdraaien.


Zo wordt er verder gespeeld totdat er geen bordjes meer op tafel liggen.


Einde van het spel: Het spel is afgelopen wanneer alle kattenparen zijn gevonden. Elke speler telt zijn bordjes. De speler met de meeste bordjes is de winnaar.


Let op: als twee spelers evenveel bordjes hebben, wint de speler die als laatste een paar heeft gevonden.



-  **Edad:** 4-8 años

-  **Número de jugadores:** 2-4 jugadores

-  **Contenido:** 32 fichas «gato» - 16 parejas

-  **Objetivo del juego:** conseguir el máximo de parejas de gatos.

 **Desarrollo de la partida:**

Se mezclan todas las fichas «gato» y se colocan boca abajo sobre la mesa. Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

El primer jugador les da la vuelta a las dos fichas «gato» que prefiera y se las muestra a los demás jugadores:

- Si los dos gatos son diferentes, las vuelve a poner boca abajo en el mismo sitio. A continuación, le toca al siguiente jugador darles la vuelta a dos fichas.
- Si los dos gatos son iguales, gana las fichas y las pone delante suyo. Además, puede volver a jugar y darle de nuevo la vuelta a las dos fichas que elija.

Y así sucesivamente hasta que no queden fichas en la mesa.

Final de la partida: Cuando se han encontrado todas las parejas de gatos. Cada jugador cuenta cuántas ha logrado. El que tenga más, gana la partida.

Nota: en caso de empate, gana el último jugador que haya encontrado una pareja.





Regolamento del gioco

Memo Diabolo



Età: 4-8 anni



N. di giocatori: 2-4 giocatori



Contenuto: 32 tessere "gatto" (16 coppie)



Scopo del gioco: vincere il maggior numero possibile di coppie di gatti.



Svolgimento della partita

Mescolare tutte le tessere "gatto" e disporle sul tavolo a faccia in giù. Inizia il giocatore più piccolo e si prosegue in senso orario.

Il primo giocatore gira a faccia in su due tessere "gatto" a scelta e le mostra agli altri giocatori:





- **se i due gatti sono diversi**, li ripone a faccia in giù nella loro posizione originaria. Il gioco passa quindi al giocatore successivo che gira due carte;
- **se i due gatti sono uguali**, il giocatore vince le tessere e le dispone davanti a sé. Può quindi giocare di nuovo e girare altre due tessere a scelta.

E così via fino a quando non ci sono più tessere sul tavolo.

Fine della partita: quando sono state ritrovate tutte le coppie di gatti, ciascun giocatore conta quante tessere ha vinto. Chi ne ha di più, si aggiudica la partita.

N.B. In caso di parità, vince il giocatore che ha trovato per ultimo una coppia.



-  **Idades:** 4-8 anos
-  **N.º de jogadores:** 2-4 jogadores
-  **Conteúdo:** 32 cartões "gato" - 16 pares
-  **Objetivo do jogo:** Ganhar o maior número de pares de gatos

Desenrolar da partida:

Todos os cartões "gato" são baralhados e colocados em cima da mesa com as faces viradas para baixo. Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se depois no sentido dos ponteiros do relógio. O primeiro jogador vira dois cartões "gato" à sua escolha e mostra-os aos outros jogadores:

- **Se os dois gatos forem diferentes**, volta a colocá-los com as faces viradas para baixo nos mesmos lugares. Em seguida, é a vez do próximo jogador virar duas cartas.
- **Se ambos os gatos forem iguais**, ganha os cartões e coloca-os na sua frente. Pode, então, voltar a jogar e virar novamente 2 cartões à sua escolha.

E assim por diante enquanto houver cartões em cima da mesa.

Fim da partida:

A partida termina quando todos os pares de gatos forem encontrados. Cada um dos jogadores conta então quantos cartões ganhou. O que tiver o maior número ganha a partida.

Nota: Em caso de empate, o vencedor é o último jogador que tiver encontrado um par.





Ålder: 4-8 år



Nombre de joueurs : 2-4 spelare



Innehåll: 32 kattbrickor - 16 par



Spelets mål: att hitta så många kattpar som möjligt



Så här spelas spelet:

Alla kattbrickor blandas och läggs med ovansidan nedåt på bordet. Den yngste spelaren börjar och sedan spelar man medurs. Den första spelaren vänder upp två valfria kattbrickor så att framsidan syns och visar dem för de andra spelarna:

- Om de två katterna är olika lägger spelaren tillbaka dem med framsidan nedåt på samma plats som tidigare. Sedan är det nästa spelares tur att vända på två kort.
- Om de två katterna är identiska vinner spelaren brickorna och lägger dem framför sig och får sedan fortsätta spelet med att vända på två nya brickor.





Och så vidare så länge som det finns brickor på bordet.

Spelets slut:

Spelet är slut när alla kattpar har återfunnits. Spelarna räknar hur många brickor de har vunnit. Vinnare är den som har vunnit flest.

OBS! om det blir oavgjort vinner den spelare som hittade det sista paret.



-  **Alder:** 4-8 år
-  **Antal spillere:** 2-4 spillere
-  **Indhold:** 32 kattebrikker, i alt 16 par
-  **Spilletets formål:** At vinde så mange kattepar som muligt

Spilletets forløb:

Alle kattebrikkerne blandes og lægges med billedsiden nedad på bordet. Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Den første spiller vender 2 kattebrikker efter eget valg, så billedsiden er synlig og viser dem til de andre spillere:

- **Hvis de 2 katte er forskellige,** lægger man dem tilbage på samme plads med billedsiden nedad. Herefter der det næste spillers tur til at vende 2 brikker.
- **Hvis de 2 katte er ens,** vinder man brikkerne og lægger dem foran sig. Herefter må man spille igen og vende 2 brikker efter eget valg.

Spillet fortsætter, til der ikke er flere brikker tilbage på bordet.

Spilletets afslutning: Spillet slutter, når alle katteparrene er fundet. Alle tæller, hvor mange brikker, de har vundet. Den, som har flest, vinder spillet.





NB: Hvis 2 spillere har lige mange brikker, vinder den, som fandt det sidste kattepar.



RUS

Правила игры

Мемо Diabolo

-  **Возраст:** 4–8 лет
-  **Количество игроков:** 2–4 игрока
-  **В комплекте:** 32 фигурные карточки «кот» — 16 пар.
-  **Цель игры:** заработать как можно больше пар котов.

Ход партии

Перемешайте карточки котов и разложите их на столе лицевой стороной вниз. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Первый игрок переворачивает две любые карточки котов лицевой стороной вверх и показывает их другим игрокам:

- **Если это разные коты**, он кладет их обратно на те же места лицевой стороной вниз. Ход переходит к следующему игроку — теперь он переворачивает две карточки.
- **Если коты одинаковые**, он забирает эти карточки и кладет их перед собой. Он может сходить еще раз, то есть открыть еще две любые карточки.

И так далее, пока на столе не закончатся карточки.

Конец партии. Когда игроки нашли все пары котов, каждый подсчитывает, сколько карточек он заработал. В партии побеждает тот, кто заработал их больше всех.

Примечание. В случае равенства побеждает игрок, который нашел пару последним.



Memo Diabolo

DJ08457

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France