

Surface touch memo
Oberflächen-Fühl-Memo
Mémo tactile des surfaces
Juego de memoria táctil
Tastspiel
Aftastnings-memory
Gioco di memoria tattile
Jogo de memória e tacto de superfícies
Игра на запоминание и ощупывание





Surface touch memo

A matching game for 2-4 players
32 wooden cylinders (tokens), one cotton bag

Object of the game

The object of the game is to identify as many pairs of tokens as possible with the same surface by touch.

Preparation

All the tokens are placed in the bag and shuffled.

Rules

The first player reaches into the bag and carefully feels the surface of one of the tokens. Then he removes the token from the bag. Then he reaches back inside the bag to feel for the second token with the same surface.

Once he feels the second token he takes it out the bag and compares the surfaces of the tokens.

If he has identified a matching pair by touch he may keep it and take another turn.

If the two surfaces do not match he must put the tokens back in the bag and it is then the next player's turn.

The winner is the player to match the most pairs by touch.

Game variant:

The tokens are placed on the table with the coloured surface facing down.

The first player turns over two random tokens. If he chooses two tokens with the same surface he may keep them and turn over two more. If two non-matching tokens are turned over they must be put back on the table in the same position with the surface facing down. Then it is the next player's turn.

The winner is the player to match the most pairs by touch.

D Oberflächen-Fühl-Memo

Ein Zuordnungsspiel für 2-4 Spieler
32 Holzzylinder (Spielsteine), ein Baumwollbeutel

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Spielsteinpaare mit gleicher Oberfläche durch ertasten zu erkennen.

Spielvorbereitung

Alle Spielsteine werden in den Beutel gelegt und gemischt.

Die Regeln

Der erste Spieler greift in den Beutel und tastet die Oberfläche eines Spielsteines sorgfältig ab. Dann nimmt er den Spielstein aus dem Beutel. Anschließend greift er wieder in den Beutel, um den zweiten Spielstein mit der gleichen Oberfläche zu ertasten.

Ertastet er den zweiten Stein, nimmt er ihn aus dem Beutel heraus und vergleicht die Oberflächen der Spielsteine.

Hat er ein gleiches Paar ertastet, darf er es behalten und weiterspielen. Sollten die zwei Oberflächen unterschiedlich sein, so muss er die beiden Spielsteine wieder in den Beutel legen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewinner ist derjenige, der die meisten Paare ertastet hat.

Spielvariante:

Die Spielsteine werden mit der farbigen Oberfläche auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler dreht zwei beliebige Spielsteine um. Deckt er zwei Spielsteine mit der gleichen Oberfläche auf, darf er sie behalten und zwei weitere aufdecken. Werden zwei Spielsteine mit unterschiedlichen Oberflächen umgedreht, müssen diese an die gleiche Stelle auf den Tisch mit der Oberfläche nach unten zurückgelegt werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewinner ist derjenige, der die meisten Paare ertastet hat.

F **Mémo tactile des surfaces**

Un jeu de mémoire de 2 à 4 joueurs
32 cylindres en bois (pièces du jeu), un sac en coton

But du jeu

Le but du jeu est de retrouver grâce au toucher le plus de paires possibles de pièces de jeu ayant la même surface.

Début du jeu

Toutes les pièces de jeu doivent être placées à l'intérieur du sac et mélangées.

Les règles du jeu

Le premier joueur plonge sa main dans le sac et analyse soigneusement la surface d'une des pièces. Ensuite il sort cette pièce du sac puis replonge à nouveau sa main afin de retrouver une pièce ayant la même surface que la pièce sortie.

Lorsqu'il estime avoir trouvé la pièce correspondante, le joueur la sort du sac et la compare avec celle déjà sortie. Si il a effectivement retrouvé une paire, il conserve les deux pièces et peut rejouer. Si les deux pièces sorties ne correspondent pas à une paire, le joueur doit alors les remettre dans le sac et laisser sa place au prochain joueur. Est déclaré gagnant le joueur qui aura reconstitué le plus de paires.

Variante du jeu

Les pièces du jeu sont posées sur la table du côté de leur face colorée. Le premier joueur retourne au hasard deux pièces. Si elles sont de la même couleur, alors il les conserve et en retourne à nouveau deux autres. Si les deux pièces sont de couleurs différentes, il doit les remettre à leur place avec toujours la face colorée posée du côté de la table. C'est alors au prochain joueur de tenter sa chance. Est déclaré gagnant le joueur qui aura reconstitué le plus de paires.

E Juego de memoria táctil

Juego de memoria de 2 a 4 jugadores

32 cilindros de madera (figuras), una bolsita de algodón

Objetivo del juego

El objetivo de este juego es identificar tantas parejas de figuras con la misma superficie como sea posible a través del tacto.

Preparación del juego

Se colocan todas las figuras en la bolsita y se mezclan.

Reglas

El primer jugador mete la mano en la bolsita y palpa cuidadosamente la superficie de una figura. Entonces, sacará la figura de la bolsita.

A continuación, mete la mano de nuevo en la bolsita para conseguir la segunda figura con la misma superficie. Una vez que tenga la segunda figura, la sacará de la bolsita y comparará las superficies de las figuras.

Si ha conseguido una pareja idéntica, debe quedarse con ella y seguir jugando. Si las dos superficies son diferentes, debe volver a dejar ambas figuras en la bolsita y pasa el turno al siguiente jugador.

El ganador es aquel que más parejas haya conseguido.

Variante del juego:

Las figuras se colocan con superficie de color sobre la mesa. El primer jugador da la vuelta a dos piezas cualesquiera. Si ha descubierto dos figuras con la misma superficie, puede conservarlas y descubrir dos más. Si ha dado la vuelta a dos figuras con superficies diferentes, debe colocarlas de nuevo sobre la mesa en el mismo sitio y con la superficie boca abajo. Es el turno del siguiente jugador.

El ganador es aquel que más parejas haya conseguido.



Tastspel

Een memospel voor 2-4 spelers

32 houten cilinders (speelstenen), een katoenen zak

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin zo veel mogelijk speelsteenparen met hetzelfde oppervlak door tasten te herkennen.

Spelvoorbereiding

Alle speelstenen worden in de zak gedaan en gemengd.

De regels

De eerste speler grijpt in de zak en betast zorgvuldig het oppervlak van een speelsteen. Dan neemt hij de speelsteen uit de zak. Vervolgens grijpt hij weer in de zak, om al tastend de tweede speelsteen met hetzelfde oppervlak te zoeken.

Vindt hij de tweede steen, dan neemt hij deze uit de zak en vergelijkt hij de oppervlakken van de speelstenen.

Als hij een paar met hetzelfde oppervlak gevonden heeft, dan mag hij deze stenen houden en verder spelen. Als de twee oppervlakken verschillend zijn, moet hij de beide speelstenen weer in de zak doen en is de volgende speler aan de beurt.

De winnaar is, wie al tastend de meeste paren gevonden heeft.

Spelvariant

De speelstenen worden met het gekleurde oppervlak op tafel gelegd.

De eerste speler draait twee willekeurige speelstenen om. Als hij twee speelstenen met hetzelfde oppervlak omdraait, mag hij deze houden en nogmaals twee stenen omdraaien. Worden twee speelstenen met verschillend oppervlak omgedraaid, dan moeten deze op dezelfde plaats weer met het oppervlak naar onderen op de tafel worden teruggelegd. De volgende speler is dan aan de beurt.

De winnaar is, wie de meeste paren verzameld heeft.



Aftastnings-memory

Spil for 2-4 spillere

32 træcylindere (brikker), 1 bomuldspose

Meningen med spillet

Spillet går ud på gennem "aftastning" at genkende så mange brikker med samme overflade som muligt.

Forberedelse af spillet

Alle brikker lægges ned i posen og blandes godt.

Spilleregler

Den første spiller stikker en hånd ned i posen og aftaster omhyggeligt overfladen på en af brikkerne. Brikken tages herefter ud af posen.

Spilleren stikker atter hånden ned i posen for at finde en anden brik med nøjagtig samme overflade.

Når brikken er blevet undersøgt, tages den ud af posen og sammenlignes med den første brik.

Hvis de to brikkers overflade er identisk, må spilleren beholde dem og fortsætte spillet.

Hvis de to brikkers overflade er forskellig, lægges brikkerne ned i posen igen, hvorefter det er næste spillers tur.

Den, der har fået samlet flest par, har vundet.

Spillevariant:

Brikkerne lægges på bordet med farvefladen vendende nedad.

Den første spiller vender to tilfældige brikker. Hvis brikernes overflade er identisk, må han beholde disse og så vende yderligere to brikker. Hvis brikkerne har forskellig overflade, skal disse lægges tilbage på deres plads på bordet igen med overfladen vendende nedad. Herefter er det næste spillers tur.

Den, der har fået samlet de fleste par, har vundet.

① **Gioco di memoria tattile**

Un gioco di associazione per 2 a 4 giocatori
32 cilindri di legno (pedine), un sacchetto di cotone

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco consiste nel riconoscere al tatto il maggior numero di coppie di pedine con la stessa superficie.

Preparazione del gioco

Tutte le pedine vengono messe nel sacchetto e mescolate.

Regole

Il primo giocatore mette una mano nel sacchetto e tasta attentamente la superficie di una pedina. Poi prende la pedina dal sacchetto. In seguito mette di nuovo una mano nel sacchetto alla ricerca della seconda pedina con la stessa superficie.

Se la trova, prende anche quella dal sacchetto e confronta allora la superficie delle due pedine.

Se ha trovato una coppia con la stessa superficie, la conserva e continua il gioco.

Se invece le due superfici sono diverse, deve rimettere le due pedine nel sacchetto e passare la mano al giocatore successivo.

Vincitore è chi alla fine ha trovato più coppie.

Variante di gioco

Le pedine vengono messe sul tavolo con la superficie colorata verso il basso.

Il primo giocatore gira due pedine a piacere. Se scopre due pedine con la stessa superficie, le conserva e ne scopre altre due. Se vengono girate due pedine con superficie diversa, le due pedine in questione devono essere rimesse allo stesso posto sul tavolo con la superficie rivolta verso il basso. Adesso è il turno del giocatore che segue.

Vincitore è chi alla fine ha trovato più coppie.



Jogo de memória e tacto de superfícies

Um jogo de classificação para 2 a 4 jogadores

32 cilindros de madeira (blocos de madeira), um saco de algodão

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é reconhecer o maior número possível de pares de peças que possuam a mesma superfície, através do tacto.

Preparação do jogo

Todas as peças do jogo são colocadas no saco e misturadas.

As regras

O primeiro jogador coloca a mão no saco e apalpa cuidadosamente a superfície

de uma peça do jogo. Depois retira a peça do jogo do saco.

De seguida, coloca novamente a mão no saco para apalpar uma segunda peça com a mesma superfície.

Assim que apalpar a segunda peça, retira-a do saco e compara as superfícies das peças do jogo. Caso tenha apalpado um par igual, pode ficar com o mesmo e continuar a jogar.

Se as duas superfícies forem diferentes, deve colocar ambas as peças do jogo novamente no saco e é a vez do seguinte jogador.

O vencedor é aquele que tiver detectado mais pares de peças.

Variante do jogo:

As peças do jogo são colocadas com a superfície colorida sobre a mesa.

O primeiro jogador vira duas quaisquer peças de jogo. Se virar duas peças de jogo com a mesma superfície, pode ficar com elas e virar outras duas

peças. Se forem viradas duas peças com superfícies diferentes, as mesmas têm de ser recolocadas no mesmo local sobre a mesa com a superfície virada para baixo. É a vez do próximo jogo.

O vencedor é aquele que tiver detectado mais pares de peças.



Игра на запоминание и ощупывание

Игра на раскладывание для 2-4 игроков.

32 деревянных цилиндра (игровые элементы), мешочек

Цель игры

Цель игры – распознать ощупыванием как можно больше пар игровых элементов с одинаковой поверхностью.

Подготовка к игре

Все игровые элементы складываются в мешочек и перемешиваются.

Правила

Первый игрок сует руку в мешочек и внимательно ощупывает поверхность одного игрового элемента. Затем он вынимает его из мешочка.

После этого он снова сует руку в мешочек, чтобы найти второй игровой элемент с такой же поверхностью.

Как только он находит второй элемент, он вынимает его из мешочка и сравнивает поверхности этих двух элементов.

Если он вынул соответствующую пару, он может оставить элементы себе и продолжить игру.

Если поверхности двух элементов различны, их нужно вернуть в мешочек, и очередь переходит к следующему игроку.

Побеждает тот, кто найдет самое большое число пар.

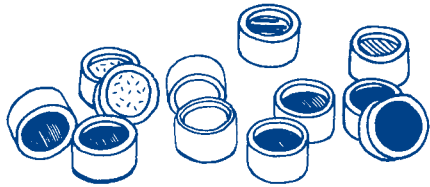
Вариант игры:

Игровые элементы выкладываются на стол цветной стороной.

Первый игрок переворачивает два любых элемента. Если их поверхность одинакова, игрок может оставить их себе и открыть следующие два. Если перевернуты два игровых элемента с разной поверхностью, их нужно вернуть на прежнее место на стол рубашкой вверх. Очередь переходит к следующему игроку.

Побеждает тот, кто найдет самое большое число пар.





Art.-Nr.: 59.004