

EN **Memory game** **2+**

1-4 10 min x32

Memorise and match pictures

Aim of the game
Find the most pairs.

How to play
Lay all the wooden cards face down on the table. The aim is to remember which wooden cards are where, and to correctly match the pairs. The youngest player goes first by turning over two cards. If the cards are a perfect match, the player gets to keep them. If not, the player puts them back on the table face down. All players take turns playing this way. When a player wins a pair, that player gets another turn. The game is played until there are no more cards on the table.

End of the game
The winner is the player with the most pairs.

Single player
The game can also be played alone by finding the matching pairs.

DE **Memo** **2+**

1-4 10 min x32

Bilder merken und Bildpaare finden

Ziel des Spiels
Die meisten Bildpaare finden.

Ablauf des Spiels
Alle Holzplättchen werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Es geht darum, sich die Anordnung der Holzplättchen zu merken und Bildpaare zu finden. Der jüngste Spieler beginnt und dreht zwei Plättchen um. Wenn es die gleichen sind, behält er sie. Andernfalls legt er sie wieder verdeckt auf dem Tisch ab. Alle Spieler spielen auf diese Weise der Reihe nach. Wenn ein Spieler ein Paar aufdeckt, darf er noch einmal spielen. So wird weitergespielt, bis sich keine Plättchen mehr auf dem Tisch befinden.

Ende des Spiels
Gewonnen hat, wem es gelungen ist, die meisten Bildpaare zu finden.

Das Spiel lässt sich auch allein spielen
Das Kind versucht dabei, allein alle Bildpaare zu finden.

IT **Promemoria** **2+**

1-4 10 min x32

Memorizzare e accoppiare delle immagini

Scopo del gioco
Trovare il massimo numero di coppie.

Svolgimento della partita
Disporre tutte le tessere di legno sul tavolo, a faccia in giù. Lo scopo è di memorizzare la posizione delle tessere di legno e associare logicamente le coppie. Inizia il giocatore più giovane, gira due tessere. Se sono identiche, le prende. Altrimenti, le riposa sul tavolo, a faccia in giù. Tutti i giocatori giocano a turno, allo stesso modo. Quando un giocatore ha una coppia, gioca di nuovo. Si continua a giocare così fino a terminare le tessere sul tavolo.

Fine della partita
Il vincitore della partita è il giocatore che ha trovato il maggior numero di coppie.

Per giocare da soli
È anche possibile divertirsi da soli a trovare le coppie.

ES **Memo** **2+**

1-4 10 min x32

Memorizar y asociar imágenes

Objetivo del juego
Encontrar el máximo de parejas.

Desarrollo de la partida
Colocar todas las fichas de madera boca abajo sobre la mesa. El objetivo es memorizar la ubicación de las piezas de madera y asociar las parejas utilizando la lógica. El jugador más joven abre el juego; Tiene que girar boca arriba dos piezas. Si son idénticas, se las queda. Si no, las devuelve a la mesa boca abajo. Todos los jugadores juegan por turnos. Cuando un jugador consigue una pareja, vuelve a jugar. El juego termina cuando no quedan piezas sobre la mesa.

Fin de la partida
Gana la partida el jugador que haya encontrado más parejas.

Para jugar solo
También puedes divertirte solo intentando encontrar las parejas.

PT **Memória** **2+**

1-4 10 min x32

Memorizar e associar as imagens

Objetivo do jogo
Encontrar o maior número possível de pares.

Como se joga
Colocar sobre a mesa todas as peças de madeira com a face virada para baixo. O objetivo é memorizar a localização das peças de madeira e associar logicamente os pares. Começa o jogador mais novo, virando duas peças. Se forem idênticas, ele guarda-as. Caso contrário, coloca-as sobre a mesa viradas para baixo. Todos os jogadores jogam desta forma, cada um na sua vez. Quando um jogador consegue encontrar um par, joga novamente. Joga-se assim até que não haja mais peças na mesa.

Fim do jogo
O vencedor é o jogador que tenha encontrado o maior número de pares.

Para jogar sozinho
Também pode divertir-se a encontrar os pares sozinho.

NL **Memory** **2+**

1-4 10 min x32

Beelden onthouden en matchen

Doel van het spel
De meeste paren vinden.

Verloop van het spel
Leg alle houten stukken omgekeerd op tafel. Het doel is de plaats van de houten stukken te onthouden en de paren logisch met elkaar in verband te brengen. De jongste speler begint en draait twee stukken om. Als ze identiek zijn, houdt hij ze. Zo niet, dan legt hij ze met de beeldzijde naar beneden op tafel. Alle spelers spelen om de beurt op dezelfde manier. Als een speler een paar wint, speelt hij opnieuw. Er wordt zo gespeeld tot er geen stukken meer op tafel zijn.

Einde van het spel
De winnaar is de speler die de meeste paren heeft gevonden.

Om alleen te spelen
Men kan ook plezier beleven door alleen op zoek te gaan naar paren.

DK **Huskespil** **2+**

1-4 10 min x32

Husk og sammenstil billeder

Spillets målsætning
Finde flest par.

SE **Memory** **2+**

1-4 10 min x32

Minneslagra och associera bilder

Spilletts forløb
Læg alle træbrikkerne på bordet med skjult billedside. Målet er at huske træbrikkernes placering og forbinde parrene logisk med hinanden. Den yngste spiller begynder, han/hun vender to brikker om. Hvis de er ens, beholder han/hun dem. I modsat fald lægger han/hun dem tilbage på bordet med skjult billedside. Alle spillerne spiller på samme måde efter hinanden. Når en spiller vinder et par, må han/hun spille igen. Man spiller på denne måde, indtil der ikke er flere brikker på bordet.

Spilletts afslutning
Vinderen af spillet er den spiller, der har fundet flest par.

Sådan spiller man alene
Man kan også more sig med at finde parrene helt alene.

Spillet går ut på att
hitta flest par.

Spelets gång
Placera alla träbrickorna med bildsidan nedåt på bordet. Målet är att komma ihåg var träbrickorna ligger och logiskt para ihop bilderna. Den yngsta spelaren börjar genom att vända två brickor. Om de är identiska spar han dem. Annars vilar han dem med baksidan upp på bordet. Alla spelare spelar på samma sätt i sin tur och ordning.

RU **Мемо** **2+**

1-4 10 min x32

Запоминайте и сопоставляйте изображения

När en spelare hittar ett par får han spela en gång till. Man spelar tills det inte finns fler brickor på bordet.

Slut på spelet
Vinnaren är den spelare som har hittat flest par.

För att spela ensam
Man kan även ha kul ensam med att hitta paren.

Цель игры
Найти наибольшее количество парных фишек.

Как играть
Положите все деревянные фишки лицевой стороной вниз на стол. Цель состоит в том, чтобы запомнить расположение фишек и логически связать пары. Начинает самый младший игрок. Он переворачивает две фишки. Если фишки полностью идентичны, игрок забирает их. В противном случае он кладет их лицевой стороной вниз на стол. Все игроки играют по очереди. Когда игрок выигрывает пару фишек, он получает еще один ход. Продолжайте играть, пока на столе не останется фишек.

Конец игры
Победителем становится игрок, нашедший наибольшее количество парных фишек.

Для одного игрока
В игру также может играть один игрок, находя пары самостоятельно.

CN **记忆力游戏** **2+**

1-4 10 分钟 x32

记忆和配对图像

游戏目的：
找出最多成对儿的牌。

怎么玩：
把所有牌正面朝下放在桌上。由最年轻的玩家开始先翻两张牌。如果两张牌是成对儿的，该玩家就可以保留它们；如果两张牌不是成对儿的，该玩家就把它们正面朝下放回桌上原来位置。所有玩家轮流这样玩。目的是让玩家记住这些牌所在位置，并正确找出成对儿的牌。当玩家赢得一对牌时，他将获得再玩一次的机会，如此类推，直到桌上没有牌为止。

游戏结束：
拥有最多成对儿牌的玩家胜出。

单人玩：
这个游戏也可以是单独一个人通过寻找配对来进行。

V1 : 30/05/2023

Moulin Roty
Z.I. de la Sangle
44390 NORT S/ ERDRE
FRANCE
www.moulinrotty.com

CE UK CA

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR **Mémo** **2+**

1-4 10 min x32

Mémoriser et associer des images

But du jeu
Retrouver le plus de paires.

Déroulement de la partie
Poser toutes les pièces en bois face cachée sur la table. Le but est de mémoriser l'emplacement des pièces en bois et d'associer logiquement les paires. Le joueur le plus jeune commence, il retourne deux pièces. Si elles sont identiques, il les garde. Sinon, il les repose face cachée sur la table. Tous les joueurs jouent de la même façon à tour de rôle. Quand un joueur remporte une paire, il rejoue. On joue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pièces sur la table.

Fin de la partie
Le gagnant est le joueur qui a retrouvé le plus de paires.

Pour jouer tout seul
On peut aussi s'amuser seul à retrouver les paires.