

NL Vormpaar

Inhoud:
40 vormpaarkaarten

Beginnen

De kaarten worden geschud en aan alle spelers uitgedeeld, met de beeldzijde naar beneden. De spelers mogen hun kaarten die opgestapeld moeten worden niet bekijken.

Doel

Alle kaarten verzamelen.

Spelregels

- De jongste speler begint door de bovenste kaart van zijn stapel te pakken, om te keren en voor zich neer te leggen. Met de wijzers van de klok mee doet iedere speler om de beurt hetzelfde, en houdt daarbij zijn stapels gescheiden van die van anderen.
- Zodra een speler twee kaarten ziet die identiek zijn, roept hij "Paar!" en kan degene die dat het eerst doet beide stapels kaarten pakken. Deze kaarten worden met de beeldzijde naar beneden gelegd onderop hun eigen stapel van kaarten die met de beeldzijde naar beneden zijn gericht.

OPMERKING: Kinderen kunnen worden aangemoedigd om de vorm te roepen van het paar als ze een identiek paar zien, bijvoorbeeld "Vierkant paar!".

- Als een speler geen kaarten meer in zijn stapel kaarten met de beeldzijde naar beneden heeft, pakken ze kaarten van de stapel met de beeldzijde naar boven, keren deze om en spelen verder. Als een speler door al zijn kaarten heen is, is de speler uit.
- Het spel is ten einde wanneer een speler alle kaarten heeft verzameld.

De winnaar

De winnaar is de eerste speler die alle kaarten weet te verzamelen.

Paren

Beginnen

Verdeel de kaarten en leg deze met de beeldzijde naar beneden op tafel.

Doel

De meeste kaartenparen verzamelen.

Spelregels

- De jongste speler begint door twee willekeurige kaarten om te draaien en deze op tafel te laten liggen. Als de kaarten identiek zijn, pakt de speler beide kaarten op en legt het paar voor zich op tafel. Zijn de kaarten niet identiek, dan worden deze omgekeerd weer terug gelegd.
- De beurt van een speler is voorbij zodra er twee kaarten worden getrokken die niet identiek zijn. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel is ten einde wanneer er geen kaarten meer over zijn.

De winnaar

De winnaar is diegene met de meeste kaartenparen aan het einde van het spel.

OPMERKING: Paren kan ook gespeeld worden door één speler.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 027 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.

I Accoppia le forme

Contiene:
40 carte con le forme

Preparazione

Le carte vengono mescolate e distribuite a faccia in giù a tutti i giocatori. I giocatori non devono guardare le proprie carte.

Obiettivo

Ottenere tutte le carte.

Come si gioca

- Inizia il giocatore più piccolo, che gira la carta in cima al proprio mazzetto e la mette davanti a sé a faccia in su. Continuando in senso orario, ogni giocatore aspetta il proprio turno per fare lo stesso, tenendo separati i propri mazzetti.
- Se, in qualsiasi momento, un giocatore vede in cima ai mazzetti due carte uguali, urla "Coppia!" e ottiene entrambe i mazzetti di carte. Le carte così ottenute vengono girate a faccia in giù e messe in fondo al suo mazzetto di carte coperte.

N.B. Si può dire ai bambini di urlare anche il nome della forma quando vedono una coppia, ad es. "Coppia di quadrati!".

- Se un giocatore finisce le carte del mazzetto coperto, può prendere le carte del mazzetto scoperto, girarle a faccia in giù e continuare a giocare. Se un giocatore finisce tutte le carte, viene eliminato dal gioco.
- Il gioco finisce quando un giocatore ottiene tutte le carte.

Il vincitore

Vince il giocatore che ottiene per primo tutte le carte.

Coppie

Preparazione

Sparpagliare le carte a faccia in giù sul tavolo.

Obiettivo

Ottenere il maggior numero di coppie.

Come si gioca

- Inizia il giocatore più piccolo, che scopre due carte a caso, lasciandole sul tavolo. Se le carte sono uguali, il giocatore le prende entrambe e mette la coppia sul tavolo davanti a sé. Se le carte sono diverse, vengono nuovamente coperte.
- Il turno del giocatore continua finché riesce a trovare coppie di carte uguali. Quando scopre due carte diverse, il turno passa al giocatore successivo.
- Il gioco finisce quando non ci sono più carte da prendere.

Il vincitore

Vince il giocatore che ha alla fine del gioco ha il maggior numero di coppie.

N.B. È possibile giocare a "Coppie" anche da soli.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 027 Fabbricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.

E Snap de formas

Contenido:
40 cartas de snap de formas

Preparación

Se mezclan las cartas y se reparten boca abajo a todos los jugadores. Los jugadores no deben mirar sus cartas.

Objetivo

Hacerse con todas las cartas.

Cómo jugar

- El jugador más joven empieza girando la primera carta del montón y colocándola boca arriba frente a todos. Siguiendo de derecha a izquierda, cada jugador hace lo mismo en su turno pero mantiene su montón de cartas separado de los del resto de jugadores.
- Si, en algún momento, un jugador se da cuenta de que coinciden dos de las cartas colocadas arriba de los montones, se debe gritar "¡Snap!" y recoger ambos montones de cartas. Estas cartas se colocan boca abajo debajo de su propio montón de cartas boca abajo.

Nota: debería animarse a los niños a gritar el nombre de la forma de la carta "snap" cuando vean una pareja que coincide, p.ej. "¡Snap de cuadrados!".

- Si un jugador se queda sin cartas en su montón boca abajo, se coge el montón de cartas boca arriba, se le da la vuelta y se continúa jugando como antes. Si un jugador se queda sin ninguna de sus cartas, queda eliminado del juego.
- El juego finaliza cuando un jugador se ha quedado con todas las cartas.

Ganador

El ganador es el primer jugador que se queda con todas las cartas.

Parejas

Preparación

Se reparten las cartas boca abajo sobre la mesa.

Objetivo

Quedarse con la mayor cantidad de parejas de cartas.

Cómo jugar

- El jugador más joven comienza girando dos cartas de forma aleatoria y dejándolas sobre la mesa. Si las cartas coinciden, el jugador las recoge y coloca la pareja frente a él sobre la mesa. Si las cartas no coinciden, se le vuelve a dar la vuelta.
- Un jugador acaba su turno cuando no logra una pareja al darle la vuelta a las cartas. El siguiente jugador continúa con el juego.
- El juego finaliza cuando se acaban las cartas.

Ganador

El ganador es el jugador con más parejas al final del juego.

Nota: a "Parejas" también puede jugar un único jugador como entretenimiento.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 027 Fabricado en Inglaterra
Conservare esta información para consultarla en el futuro.

GB Shape Snap

Contents:
40 shape snap cards

Setting up

The cards are shuffled and dealt, face down, to all of the players. Players should not look at their cards.

Object

To collect all of the cards.

To play

- The youngest player starts by turning over the top card of their pile and placing it, face upwards, in front of them. Moving in a clockwise direction, each player takes turns to do the same, keeping their piles separate from each other.
- If, at any time, a player spots two top cards that match, they shout "Snap!" and collect both piles of cards. These cards are placed, face down, at the bottom of their own face-down pile.

N.B. Children could be encouraged to shout out the name of the shape 'snap' when they see a matching pair, ie. "Square Snap!".

- If a player runs out of cards in their face-down pile, they pick up their pile of face-up cards, turn them over and continue to play as before. If a player runs out of all of their cards, they are out of the game.
- The game ends when one player has collected all of the cards.

The winner

The winner is the first player to collect all of the cards.

Pairs

Setting up

Spread the cards face down on the table.

Object

To collect the most pairs of cards.

To play

- The youngest player begins by turning over two cards at random, leaving them on the table. If the cards match, the player picks up both of them, placing the pair in front of them on the table. If the cards don't match, they are turned back over.
- A player's turn continues, until they fail to turn over a matching pair. Play passes to the next player.
- The game ends when there are no cards left to pick up.

The winner

The winner is the player with the most pairs at the end of the game.

N.B. Pairs can also be played as an activity by one player.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 027 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref.: 027 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 027 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

F Bataille de formes

Contenu :
40 cartes à formes

Préparation du jeu

Les cartes sont mélangées et distribuées, face cachée, à tous les joueurs. Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes.

But du jeu

Rassembler toutes les cartes.

Le jeu

- Le plus jeune des joueurs commence par retourner la carte du haut de sa pile et la place face visible devant lui. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur fait de même, en créant une pile séparée de celle des autres.
- Si, à tout moment, un joueur repère deux cartes identiques sur deux piles, il crie « Bataille ! » et ramasse les deux piles de cartes. Il place ces cartes, face cachée, sous sa propre pile de cartes face cachée.

N.B. Les enfants peuvent aussi crier le nom de la forme lorsqu'ils repèrent deux cartes identiques, p. ex. « Bataille de carrés ! ».

- Si un joueur n'a plus de cartes dans sa pile de cartes face cachée, il prend sa pile de cartes face visible, la retourne et continue à jouer normalement. Si un joueur n'a plus du tout de cartes, il a perdu et ne peut plus jouer.
- Le jeu se termine lorsqu'un joueur a rassemblé toutes les cartes.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à rassembler toutes les cartes.

Paires

Préparation du jeu

Les cartes sont étalées face cachée sur la table.

But du jeu

Rassembler le plus possible de paires de cartes.

Le jeu

- Le joueur le plus jeune commence par retourner deux cartes au hasard et les laisse sur la table. Si les cartes sont identiques, le joueur ramasse les deux cartes et les place devant lui sur la table. Si les cartes ne sont pas identiques, il les remet à leur place, face cachée.
- Un joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes à retourner.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur ayant rassemblé le plus grand nombre de paires à la fin du jeu.

N.B. Il est également possible de jouer seul à l'activité Paires.

D Formen schnappen

Inhalt:
40 Spielkarten

Vorbereitung

Die Karten werden gemischt und verdeckt unter allen Spielern verteilt. Die Spieler dürfen sich die Karten nicht ansehen.

Ziel

Alle Karten zu sammeln.

So wird gespielt

- Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die oberste Karte seines Stapels und legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Das Spiel setzt sich so im Uhrzeigersinn fort. Jeder Spieler bildet mit den gezogenen Karten einen neuen, offen liegenden Kartenstapel.
- Entdeckt ein Spieler, dass zwei der obersten Karten in den offen liegenden Stapeln zusammenpassen, ruft er „Schnapp“ und nimmt sich die beiden Kartenstapel. Der Spieler darf diese Kartenstapel behalten und unter seinen verdeckten Kartenstapel legen.

Hinweis: Kinder können dazu angespornt werden die Form zu benennen, die sie sich „schnappen“, wenn sie das passende Paar finden, wie z.B. "Schnapp Quadrat!".

- Hat ein Spieler keine Karten mehr in seinem verdeckten Kartenstapel, dreht er den offen liegenden Kartenstapel um und spielt damit weiter. Hat ein Spieler keine Karten mehr, ist er ausgeschieden.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle Karten gesammelt hat.

Der Sieger

Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Karten gesammelt hat.

Paare

Vorbereitung

Die Karten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt.

Ziel

Die meisten Paare zu sammeln.

So wird gespielt

- Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt nacheinander zwei Karten auf und lässt sie auf dem Tisch liegen. Passen die beiden Karten zusammen, darf sich der Spieler diese nehmen und vor sich auf den Tisch legen. Passen die Karten nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht.
- Ein Spieler darf so lange weiterspielen, bis er zwei Karten aufdeckt, die nicht zusammenpassen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Das Spiel ist beendet, wenn das letzte Kartenpaar aufgedeckt wurde.

Der Sieger

Gewinner ist der Spieler, der die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Hinweis: Das Spiel kann auch von nur einem Spieler gespielt werden.

P Apanha as Figuras

Conteúdo: 40 cartas com figuras

Como iniciar o jogo
As cartas são baralhadas e distribuídas, voltadas para baixo, a todos os jogadores. Os jogadores não podem ver as cartas.

Objetivo
Reunir todas as cartas.

Como jogar

- O jogador mais novo começa por virar a carta superior do respectivo monte e coloca-a, voltada para cima, à sua frente. O jogo passa para o jogador à esquerda e cada um dos jogadores faz o mesmo, mantendo os respectivos montes separados.
- Quando um jogador identifica duas cartas superiores iguais, grita “Apanhei!” e recolhe os dois montes de cartas. O jogador coloca estas cartas voltadas para baixo, no fundo do seu monte que tem as cartas viradas para baixo.

Nota: as crianças devem ser encorajadas a gritar “apanhei” e o nome da forma quando identificam duas cartas iguais, por exemplo, “Apanhei o Quadrado!”.

- Se um jogador ficar sem cartas no monte que está virado para baixo, pega no seu monte de cartas viradas para cima, vira-as ao contrário e continua a jogar como anteriormente. Ser um jogador ficar sem todas as cartas é eliminado do jogo.
- O jogo termina quando um jogador conseguir reunir todas as cartas.

Quem ganha

Ganha o primeiro jogador a conseguir reunir todas as cartas.

Pares
Como iniciar o jogo

Espalhar as cartas viradas para baixo em cima da mesa.

Objetivo

Conseguir reunir o maior número de pares de cartas.

Como jogar

- O jogador mais novo começa a jogar virando duas cartas quaisquer e deixando-as na mesa. Se as cartas forem iguais, o jogador apanha as duas e coloca o par à sua frente em cima da mesa. Se as cartas não forem iguais, recolocam-se as cartas viradas para baixo.
- A vez de um jogador continua até que sejam viradas duas cartas diferentes. O jogo continua depois com o jogador seguinte.
- O jogo termina quando não houver mais cartas para escolher.

Quem ganha

O vencedor é o jogador que tiver mais pares no final do jogo.

Nota: o jogo de Pares também pode ser jogado apenas por um jogador como actividade.

S Formkortlek

Innehåll: 40 formkort

Hur man sätter upp
Korten blandas och delas ut med bildsidan nedåt till alla spelare. Spelarna får inte titta på sina kort.

Syfte

Att samla ihop alla kort.

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar med att vända på det översta kortet i sin hög och lägger det med bildsidan uppåt framför sig. Spelet går medsols/ medurs och varje spelare gör likadant i tur och ordning. Viktigt att var och en håller reda på sin hög, så att den inte blandas ihop med andras.
- Så fort en spelare märker två matchande kort längst upp på högen, ropar de "pax!" och samlar åt sig båda korthögarna. Dessa kort läggs med bildsidan nedåt underst i den egna högen med nedåtvända bilder.

OBS! Man kan uppmuntra barnen att ropa formen på kortet och 'pax' när de ser ett matchande par, t ex "pax fyrkant".

- Om det tar slut på korten i en spelares hög, där korten ligger med bildsidan nedåt, kan de ta sin korthög med bildsidan uppåt och vända den upp och ner och fortsätta spela som förut. Om en spelare får slut på alla sina kort, åker de ur spelet.
 - Spelet är över, när en spelare har samlat åt sig samtliga kort.
- Vinnare**
Vinnaren är den spelare som först samlar åt sig samtliga kort.

Memory

Hur man sätter upp

Sprid ut korten på bordet med bildsidan nedåt.

Syfte

Att samla flest par.

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar med att vända på två kort slumpartat och låta dem ligga kvar på bordet. Om korten passar ihop, d v s bildar ett par, plockar spelaren upp båda två och lägger paret framför sig på bordet. Om korten inte passar ihop, vänds de om igen.
- En spelares tur fortsätter, tills de misslyckas med att vända på ett par som passar ihop. Spelet går då vidare till nästa spelare.
- Spelet är över, när det inte längre finns några kort kvar att vända på.

Vinnare

Vinnaren är den spelare som har de flesta paren med kort, när spelet är över.

OBS! Memory kan även spelas av en ensam spelare.

TR Şekil Uydu

İçindekiler:

40 adet şekil uydu kartı

Kurulum

Kartlar karılır ve tüm oyunculara kapalı olarak (yüzleri aşağıya doğru) dağıtılır. Oyuncular kartlarına bakmazlar.

Hedef

Tüm kartları toplamak.

Nasıl oynanacağı

- En küçük oyuncu kendi destesinin en üstündeki kartı ters çevirip önüne açarak oyuna başlar. Saat yönüne doğru sırayla her oyuncu, kendi destlerini diğer oyuncularınkiyle karıştırmayacak şekilde aynı şeyi yapar.
- Çevrilip açık olarak konulan destelerin üzerindeki iki kartın birbiriyle eşleştiğini gören oyuncu hemen "Uydu!" diye bağırır ve uyan kartların bulunduğu her iki desteyi de alır. Bu kartlar kapalı olarak (yüzleri aşağıya doğru) oyuncunun kendi kapalı kart destesinin en altına konur.

Not: Çocuklar, eşleşen çifti gördüklerinde şeklin adıyla birlikte "uydu" diye bağırmarları yönünde teşvik edilebilirler; örneğin, "Kare Uydu!" gibi.

- Yüzleri kapalı kartlarını bitiren oyuncular, yüzleri açık kartlarını alır, bunları ters çevirir ve daha önceki gibi oynamaya devam eder. Tüm kartlarını bitiren oyuncular oyun dışı kalır.
- Bir oyuncunun tüm kartları toplanmasıyla oyun sona erer.

Kazananın nasıl belirleneceğini

Oyunu tüm kartları toplayan ilk oyuncu kazanır.

Çiftler

Kurulum

Kartları kapalı (yüzleri aşağı dönük) olarak masanın üzerine yayın.

Hedef

En fazla kart çifti toplamak.

Nasıl oynanacağı

- En küçük oyuncu rastgele iki kartı açıp masanın üzerine bırakarak oyuna başlar. Eğer kartlar birbiriyle eşleşirse, oyuncu her iki kartı da alır ve masada kendi önüne koyar. Eğer kartlar birbiriyle eşleşmezse bunları yeniden ters çevirerek kapatır.
- Sırası gelen oyuncu birbiriyle eşleşen kart çifti bulamayana kadar aynı şekilde oynamaya devam eder. Sonra oynama sırası bir sonraki oyuncuya geçer.
- Alınacak kart kalmayınca oyun sona erer.

Kazananın nasıl belirleneceğini

Oyunun sonunda en fazla kart çifti olan oyuncu oyunu kazanır.

Not: Kart çiftleri tek oyuncuyla da oynanabilen bir etkinliktir.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 027
Fabricado em Inglaterra
Guarde estas informações para futura referência.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 027
Tillverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 027
İngiliz mali
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın

UAE

الأشكال المتطابقة

الأشكال المتطابقة

المحتويات

٤٠ بطاقة بأشكال مختلفة

الهدف

جمع كافة البطاقات.

طريقة الإعداد

يجب خلطُ البطاقات ثم توزع على اللاعبين بحيث تكون الصور موجهة نحو الأسفل. لا يسمح للاعبين بمشاهدة الصور على بطاقاتهم.

طريقة اللعب

- يقوم أصغر لاعب بكشف البطاقة العلوية من مجموعة البطاقات التي أمامه ويضعها في الوسط أمام الجميع بحيث تكون الصورة موجهة نحو الأعلى. ويستمر اللعب باتجاه دوران عقرب الساعة بحيث يقوم كل لاعب بنفس الشيء عندما يحين دوره مع مراعاة أن تظل مجموعة البطاقات لكل لاعب منفصلة عن بطاقات الآخرين.
- وإذا لاحظ أي لاعب تشابهًا بين بطاقتين مكشوفتين. في أي وقت، فيجب أن يصيح "متطابق!" ثم يأخذ كل البطاقات التي في المجموعتين. ويضع اللاعب هذه البطاقات في أسفل مجموعة البطاقات التي أمامه التي فيها الصور موجهة نحو الأسفل.

ملاحظة: يمكن تشجيع الأطفال على ذكر اسم الشكلين المتطابقين في لحظة اكتشاف التطابق فيمكنهم مثلًا أن يقولوا "مربع مطابق!".

- في حالة نفاذ البطاقات الموجهة نحو الأسفل التي أمام اللاعب، يقوم اللاعب بالنقاط البطاقات الموجهة نحو الأعلى ويقليبها نحو الأسفل ثم يستمر باللعب. وفي حالة نفاذ كافة البطاقات التي أمام اللاعب، ينتهي دوره في اللعبة.
- وتنتهي اللعبة عندما يقوم أحد اللاعبين بجمع كافة البطاقات.

اللاعب الفائز

اللاعب الفائز هو أول لاعب يقوم بجمع كافة البطاقات.

البطاقات المزدوجة

الهدف

جمع أكبر عدد من البطاقات المزدوجة.

طريقة الإعداد

توزع البطاقات على الطاولة بحيث تكون موجهة نحو الأسفل.

طريقة اللعب

- يبدأ أصغر لاعب بقلب بطاقتين يختارهما بشكل عشوائي ويتركهما على الطاولة. إذا كانت البطاقتان متشابهتين يقوم اللاعب بالنقاط البطاقتين ويضعهما أمامه على الطاولة. وفي حالة عدم تشابه البطاقتين، يقليبهما اللاعب نحو الأسفل مرة أخرى.
- يستمر اللاعب باللعب إلى أن يتعذر عليه قلب بطاقتين متشابهتين فينتقل الدور إلى اللاعب التالي.
- وتنتهي اللعبة بعد نفاذ كافة البطاقات.

اللاعب الفائز

اللاعب الفائز هو صاحب أكبر عدد من البطاقات المتطابقة عند انتهاء اللعبة.

ويمكن أن يقوم لاعب واحد أيضًا بالاستمتاع بهذه اللعبة.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
المرجع: 027
صنع في إنكلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلاً.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ссылочный номер: 027
Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшего руководства.



©2010 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
商品番号: 027
英国製
この説明書は、後日参照できるよう保管してください。