

# GB Slug in a Jug

## Contents:

48 rhyming picture cards

## Object

To collect as many rhyming cards as possible.

## To play

- Spread all the cards face downwards on the table. Each player chooses a card, and places it face upwards in front of them.
- The youngest player begins by turning over one of the cards in the middle and reading aloud the word on it. If the word rhymes with the card in front of them, the player puts the new card down next to their card and makes a rhyming sentence using the two words (i.e. 'I saw a slug sitting in a jug').
- If the words do not rhyme, the player returns the card to the table, face downwards.
- On their turn, players can exchange the unmatched card they are holding for a card from the table. This counts as their turn.
- Once players hold a rhyming pair, they can take another card from the middle. On their next turn they then try to make another rhyming pair. N.B. Players may only have one unmatched card in their hand at any time.
- Play then moves on to the next person.
- On any turn, players may also collect a third or fourth card that rhymes with those in front of them. If players do add a third or fourth card to a rhyming set, they make a sentence using all the words they have collected in that set, in any order.
- If a player holds a single card for which another player holds the three rhyming cards, they must exchange this card for another from the middle on their next go.
- The game continues until there are no cards left in the middle. Players then work out their score as follows:  
2 rhyming cards = 2 points; 3 rhyming cards = 5 points; 4 rhyming cards = 10 points.

## The winner

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

## RHYMING PAIRS

### Object

To collect as many pairs of rhyming cards as possible.

### To play

- Select twelve cards from the pack that do not rhyme with each other. Place them in a pile face downwards and turn the top card face upwards. Shuffle the remaining cards and spread them face downwards in the middle of the table.
- The youngest player begins by turning over one of the cards in the middle and reading aloud the word on it. If the word rhymes with the top card on the pile, the player takes both cards and puts the pair down in front of them. The player then turns over the next card in the pile.
- If the words on the cards do not rhyme, the card is returned to the table face downwards.
- Play then moves on to the next person.
- Once the pile of cards is finished, players chose a new card from the middle and try to find a rhyming match for it.
- The game continues until all the cards have been taken.

## The winner

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

## FIND THE RHYME

### Object

To collect as many pairs of rhyming cards as possible.

### To play

- Select twelve cards from the pack that do not rhyme with each other. Shuffle these cards and place them in a pile face downwards. Shuffle the remaining cards and spread them face downwards in the middle of the table.
- Each player takes two cards from the table and keeps them hidden from the other players.
- The youngest player begins by turning over one of the cards on the table and reading aloud the word on it. If the word on the card rhymes with one of the player's cards, they put the two cards down, face upwards in front of them. The player then takes the top card from the pile to make their hand back up to two cards.
- If the card does not rhyme with one of the cards in the player's hand, it is returned to the table, face downwards.
- Play then moves on to the next person.
- N.B. If the two cards in a player's starting hand rhyme with each other, the player puts the pair down, face upwards in front of them. They then take the top two cards from the pile to make their hand back up to two cards before play begins.
- When the pile of cards runs out, players may choose any card from the table to make their hand back up to two cards.
- Once the pile has run out, players may swap one of their cards for one from the table. They do not have to show the other players what is on either card. When a player exchanges a card in this way, it counts as their turn.
- The game continues until no player can make a pair with the cards remaining on the table.

## The winner

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

# F Slug in a Jug

## Contenu:

48 cartes illustrées qui riment

## But du jeu

Accumuler le plus grand nombre possible de cartes qui riment.

## Règles du jeu

- Étale toutes les cartes, face cachée, sur la table. Chaque joueur choisit une carte et la place devant lui, face visible.
- Le joueur le plus jeune commence en retournant une des cartes du centre et en lisant à voix haute le mot inscrit sur la carte. Si le mot rime avec celui de la carte devant lui, le joueur place la nouvelle carte à côté de sa carte et compose une phrase qui rime avec les deux mots (par exemple, « I saw a slug sitting in a jug. » (J'ai vu une limace assise dans un pot)).
- Si les mots ne riment pas, le joueur remet la carte sur la table, face cachée.
- A chaque tour, les joueurs peuvent échanger leur carte dépareillée contre une carte sur la table. Cela compte pour un tour.
- Quand les joueurs tiennent une paire qui rime, ils peuvent tirer une autre carte du centre. A leur prochain tour, ils peuvent alors essayer de former une paire qui rime. Remarque: les joueurs ne peuvent avoir qu'une seule carte dépareillée à la fois dans leur jeu.
- Le jeu continue avec le joueur suivant.
- A un tour ou l'autre, les joueurs peuvent aussi amasser une troisième ou une quatrième carte qui rime avec celles devant eux. Si les joueurs ajoutent une troisième ou une quatrième carte à une série de cartes, ils composent une phrase avec tous les mots qu'ils ont rassemblés dans cette série, dans n'importe quel ordre.
- Si un joueur tient une seule carte correspondant aux trois cartes qui riment d'un autre joueur, il doit alors, au prochain tour, échanger cette carte contre une du centre.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes au centre. Les joueurs marquent leurs points de la façon suivante: 2 cartes qui riment = 2 points; 3 cartes qui riment = 5 points; 4 cartes qui riment = 10 points.

## Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de points à la fin du jeu.

## PAIRES QUI RIMENT

### But du jeu

Accumuler le plus grand nombre possible de paires de cartes qui riment.

### Règles du jeu

- Choisi douze cartes du paquet de cartes qui ne riment pas ensemble. Empile-les face cachée et retourne la carte du dessus face visible. Bat les cartes restantes et étale-les face cachée au centre de la table.
- Le joueur le plus jeune commence en retournant une des cartes du centre et en lisant à voix haute le mot qui y est inscrit. Si le mot rime avec la carte du dessus de la pile, le joueur prend les deux cartes et place la paire devant lui. Le joueur retourne alors une autre carte de la pile.
- Si les mots figurant sur les cartes ne riment pas, le joueur remet la carte sur la table, face cachée.
- Le jeu continue avec le joueur suivant.
- Une fois la pile de cartes épuisée, les joueurs choisissent une nouvelle carte dans le centre et essaient de l'assortir avec une carte qui rime.
- Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées.

## Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de séries de paires qui riment à la fin du jeu.

## TROUVE LA RIME

### But du jeu

Accumuler le plus grand nombre possible de paires de cartes qui riment.

### Règles du jeu

- Choisi douze cartes du paquet de cartes qui ne riment pas ensemble. Bat les cartes et empile-les face cachée. Bat les cartes restantes et étale-les face cachée au centre de la table.
- Chaque joueur prend deux cartes de la table sans les montrer aux autres joueurs.
- Le joueur le plus jeune commence en retournant une des cartes sur la table et en lisant à voix haute le mot qui y est inscrit. Si le mot de la carte rime avec une des cartes du joueur, il place les deux cartes, face visible, devant lui. Le joueur tire la carte du dessus de la pile pour ramener sa main à deux cartes.
- Si la carte ne rime pas avec une des cartes du joueur, elle est remise sur la table, face cachée.
- Le jeu continue avec le joueur suivant.
- Remarque: Si les deux cartes du jeu de départ d'un joueur riment, le joueur dépose la paire devant lui, face visible. Il tire alors deux cartes du dessus de la pile pour ramener sa main à deux cartes avant que le jeu commence.
- Une fois la pile de carte entièrement utilisée, les joueurs peuvent choisir n'importe quelle carte sur la table pour ramener leur main à deux cartes.
- Une fois la pile entièrement utilisée, les joueurs peuvent échanger une de leurs cartes contre une carte sur la table. Ils n'ont pas à montrer leurs cartes aux autres joueurs. Quand un joueur échange une carte de cette façon, cela compte comme un tour.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'aucun des joueurs ne puisse former de paires avec les cartes sur la table.

## Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de séries de paires qui riment à la fin du jeu.

# D Slug in a Jug

## Inhalt:

48 Reimbildkarten

## Ziel

Möglichst viele Reimkarten zu sammeln.

## So wird gespielt

- Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt. Jeder Spieler wählt eine Karte und legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich hin.
- Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine der Karten in der Mitte umdreht und das darauf stehende Wort laut vorliest. Wenn sich das Wort mit der vor ihm liegenden Karte reimt, legt der Spieler die neue Karte neben seine Karte hin und bildet einen Reimsatz mit den beiden Wörtern (z. B. "I saw a slug sitting in a jug").
- Wenn sich die Wörter nicht reimen, legt der Spieler die Karte mit der Bildseite nach unten wieder auf den Tisch.
- Wenn ein Spieler ein Reimpaar gefunden hat, darf er eine weitere Karte aus der Mitte nehmen. Bei seinem nächsten Zug muss er dann versuchen, ein weiteres Reimpaar zu bilden. HINWEIS: Spieler dürfen jeweils nur eine Karte, für die sie noch keinen Reim gefunden haben, in der Hand halten.
- Dann kommt der nächste Spieler dran.
- Bei jedem Zug darf ein Spieler auch eine dritte oder vierte Karte, die sich mit den vor ihm liegenden Karten reimt, sammeln. Wenn ein Spieler eine dritte oder vierte Karte zu einem Reimpaar hinzufügt, muss er einen Satz bilden, der alle Wörter in dieser Gruppe enthält. Die Reihenfolge der Wörter spielt keine Rolle.
- Wenn ein Spieler eine einzelne Karte hat, deren drei Reimkarten sich im Besitz eines anderen Spielers befinden, muss er bei seinem nächsten Zug diese Karte gegen eine andere aus der Mitte austauschen.
- Das Spiel geht weiter, bis keine Karten mehr in der Mitte liegen. Die Punktzahlen für jeden Spieler werden folgendermaßen berechnet: 2 Reimkarten = 2 Punkte; 3 Reimkarten = 5 Punkte; 4 Reimkarten = 10 Punkte.

## Der Sieger

Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss des Spiels die meisten Punkte hat.

## REIMPAARE

### Ziel

Möglichst viele Reimkartenpaare zu sammeln.

### So wird gespielt

- Aus dem Spiel sind zwölf Karten zu wählen, die sich nicht reimen. Diese sind mit der Bildseite nach unten in einem Stapel auf den Tisch zu legen und die oberste Karte muss umgedreht werden. Die übrigen Karten müssen gemischt und mit der Bildseite nach unten in der Mitte des Tisches verteilt werden.
- Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine der Karten in der Mitte umdreht und das darauf stehende Wort laut vorliest. Wenn sich das Wort mit der obersten Karte auf dem Stapel reimt, nimmt der Spieler beide Karten und legt das Paar vor sich hin. Dann dreht der Spieler die nächste Karte auf dem Stapel um.
- Wenn sich die Wörter auf den Karten nicht reimen, legt der Spieler die Karte mit der Bildseite nach unten wieder auf den Tisch.
- Dann kommt der nächste Spieler dran.
- Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, wählen die Spieler eine neue Karte von der Tischmitte und suchen nach einer Reimkarte dafür.
- Das Spiel ist beendet, wenn keine Karten mehr übrig sind.

## Der Sieger

Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss des Spiels die meisten Reimpaare besitzt.

## WER FINDET DIE REIMKARTE?

### Ziel

Möglichst viele Reimkartenpaare zu sammeln.

### So wird gespielt

- Aus dem Spiel sind zwölf Karten zu wählen, die sich nicht reimen. Diese Karten müssen gemischt und in einem Stapel mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt werden. Die übrigen Karten sind zu mischen und mit der Bildseite nach unten in der Mitte des Tisches zu verteilen.
- Jeder Spieler nimmt zwei Karten vom Tisch, ohne diese den anderen Spielern zu zeigen.
- Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine der Karten auf dem Tisch umdreht und das darauf stehende Wort laut vorliest. Wenn sich das Wort auf der Karte mit einer der Karten des Spielers reimt, legt er die beiden Karten mit der Bildseite nach oben vor sich hin. Dann hebt der Spieler die oberste Karte vom Stapel ab, damit er wieder zwei Karten in der Hand hat.
- Wenn sich die Karte nicht mit einer der Karten in der Hand des Spielers reimt, muss er sie mit der Bildseite nach unten wieder auf den Tisch zurücklegen.
- Dann kommt der nächste Spieler dran.
- HINWEIS: Wenn sich die beiden ersten Karten, die ein Spieler abhebt, reimen, legt er sie mit der Bildseite nach oben vor sich hin. Dann hebt der Spieler die beiden obersten Karten vom Stapel ab, damit er vor Spielbeginn wieder zwei Karten in der Hand hat.
- Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, dürfen Spieler eine beliebige Karte vom Tisch wählen, um wieder zwei Karten in der Hand zu haben.
- Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, dürfen die Spieler eine ihrer Karten gegen eine Karte vom Tisch austauschen. Sie brauchen den anderen Spielern die Karten dabei nicht zu zeigen. Wenn ein Spieler seine Karte auf diese Weise austauscht, ist damit sein Zug beendet und der nächste Spieler kommt dran.
- Das Spiel ist beendet, wenn kein Spieler mehr mit den auf dem Tisch verbleibenden Karten ein Paar bilden kann.

## Der Sieger

Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss des Spiels die meisten Reimpaare besitzt.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 011 Made in England  
Please retain this information for future reference.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Réf. : 011 Fabriqué en Angleterre  
Conservez cette notice pour information future.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 011 In England hergestellt  
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

## NL Slak in enn Bak

### Inhoud:

48 rijmende beeldkaarten

### Doel

Zoveel mogelijk rijmende kaarten verzamelen.

### Spelregels

- Leg alle kaarten met de afbeelding naar beneden op tafel. Elke speler kiest een kaart en legt deze met de afbeelding naar boven voor zich.
- De jongste speler begint door een van de kaarten in het midden om te draaien en het Engelse woord op de kaart hardop voor te lezen. Als het woord rijmt met de kaart die de speler voor zich heeft, legt de speler de nieuwe kaart naast de eigen kaart en maakt met de twee woorden een rijmend zinnetje (bijv. 'A slug in a jug').
- Als de woorden niet rijmen, legt de speler de kaart terug op tafel met de afbeelding naar beneden.
- Als spelers aan de beurt zijn, kunnen ze de kaart in hun hand ruilen voor een kaart van de tafel. Dit telt als een beurt.
- Zodra spelers een rijmend paar kaarten vasthouden, mogen ze nog een kaart van het midden van de tafel pakken. Bij de volgende beurt kunnen ze proberen een rijmend paar te maken. N.B. Spelers mogen per keer slechts één enkele niet rijmende kaart vasthouden.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Bij elke beurt mogen spelers ook een derde of vierde kaart verzamelen die rijmt met de kaarten voor hen. Als spelers een derde of vierde kaart toevoegen aan een rijmend paar, maken ze een zin met alle woorden die ze in die set hebben verzameld, in een willekeurige volgorde.
- Als een speler één kaart vasthoudt waarvoor een andere speler over de drie rijmende kaarten beschikt, moet deze kaart bij de volgende beurt worden geruild met een andere kaart uit het midden.
- Het spel gaat door tot er geen kaarten meer in het midden liggen. Spelers berekenen dan hun score als volgt:  
2 rijmende kaarten = 2 punten; 3 rijmende kaarten = 5 punten; 4 rijmende kaarten = 10 punten.

### De winnaar

De winnaar is de speler die aan het eind van het spel de meeste punten heeft.

### RIJLENDE PAREN

#### Doel

Zoveel mogelijk rijmende paren verzamelen.

#### Spelregels

- Kies twaalf kaarten van de stapel die niet op elkaar rijmen. Leg deze op een stapel met de afbeelding omlaag en draai de bovenste kaart met de afbeelding naar boven. Schud de resterende kaarten en leg deze met de afbeelding omlaag verspreid over het midden van de tafel.
- De jongste speler begint door een van de kaarten in het midden om te draaien en het Engelse woord op de kaart hardop voor te lezen. Als het woord rijmt met de bovenste kaart op de stapel, pakt de speler beide kaarten en legt het paar voor zich. De speler draait vervolgens de volgende kaart op de stapel om.
- Als de woorden op de kaarten niet rijmen, wordt de kaart teruggelegd op tafel met de afbeelding naar beneden.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Als de stapel op is, kiezen de spelers een nieuwe kaart uit het midden en proberen daar een rijmwoord voor te vinden.
- Het spel gaat door totdat alle kaarten op zijn.

### De winnaar

De winnaar is de speler die aan het eind van het spel de meeste setjes met rijmparen heeft.

### ZOEK HET RIJMPJE

#### Doel

Zoveel mogelijk rijmende paren verzamelen.

#### Spelregels

- Kies twaalf kaarten van de stapel die niet op elkaar rijmen. Schud deze kaarten en leg ze op een stapel met de afbeelding omlaag. Schud de resterende kaarten en verspreid deze met de afbeelding omlaag over het midden van de tafel.
- Elke speler pakt twee kaarten van de tafel en houdt deze verborgen voor de andere spelers.
- De jongste speler begint door een van de kaarten op tafel om te draaien en het Engelse woord op de kaart hardop voor te lezen. Als het woord op de kaart rijmt met een van de kaarten van de speler, legt de speler de twee kaarten met de afbeelding naar boven voor zich neer. De speler pakt vervolgens de bovenste kaart van de stapel zodat hij of zij weer twee kaarten in de hand houdt.
- Als de kaart niet rijmt met een van de kaarten die de speler in z'n hand heeft, wordt deze met de afbeelding naar beneden teruggelegd op tafel.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.
- N.B. Als de twee kaarten die de speler bij aanvang van het spel in de hand houdt met elkaar rijmen, legt de speler de kaarten met de afbeelding naar boven voor zich neer. De speler pakt dan de bovenste twee kaarten van de stapel zodat hij of zij weer twee kaarten in de hand houdt voordat het spel begint.
- Wanneer de stapel op is, mogen de spelers een willekeurige kaart van de tafel kiezen zodat ze weer twee kaarten in de hand houden.
- Zodra de stapel op is, mogen de spelers een van hun kaarten ruilen met een kaart van de tafel. Ze hoeven de andere spelers niet te laten zien wat er op de kaarten staat. Wanneer een speler een kaart op deze manier ruilt, telt dit als een beurt.
- Het spel gaat door totdat geen enkele speler nog een paar kan maken met de resterende kaarten op de tafel.

### De winnaar

De winnaar is de speler die aan het eind van het spel de meeste setjes met rijmende paren heeft.

## I Slug in a Jug

### Contiene:

48 carte rimanti illustrate

### Obiettivo

Raccogliere il più alto numero di carte rimanti.

### Come si gioca

- Si spargono tutte le carte a faccia in giù sul tavolo. Ogni giocatore prende una carta e la pone davanti a sé a faccia in su.
- Il giocatore più giovane gira una delle carte nel mezzo e legge ad alta voce la parola che c'è scritta. Se la parola rima con la carta che ha davanti, il giocatore colloca la nuova carta accanto a quella e crea una frase rimata usando le due parole (per es. "I saw a slug sitting in a jug").
- Se le parole non rimano, il giocatore rimette la carta sul tavolo, a faccia in giù.
- Quando tocca a lui, un giocatore può scambiare la carta non abbinata che ha pescato con una carta presa dal tavolo. Questo conta come il suo turno.
- Quando un giocatore possiede una coppia di carte rimanti, può prendere un'altra carta dal mezzo. Al suo turno può cercare di formare un'altra rima. N.B. I giocatori possono avere in mano solo una carta spaiata alla volta.
- Il gioco passa alla persona successiva.
- I giocatori possono anche raccogliere una terza o quarta carta che rima con quelle che hanno davanti. Se i giocatori aggiungono una terza o quarta carta al loro set, devono inventare una frase usando tutte le parole di quel set, in ordine qualsiasi.
- Se un giocatore ha una carta spaiata e un altro giocatore possiede le altre tre carte che rimano con quella, al suo turno deve scambiare la carta con un'altra pescata dal mezzo.
- Il gioco continua finché non ci sono più carte nel mezzo. Il punteggio si calcola così: 2 carte rimanti = 2 punti; 3 carte rimanti = 5 punti; 4 carte rimanti = 10 punti.

### Il vincitore

Vince il giocatore che ha ottenuto il più alto numero di punti.

### COPPIE DI RIME

#### Obiettivo

Raccogliere il più alto numero possibile di carte rimanti.

#### Come si gioca

- Si selezionano dal mazzo dodici carte che non rimano fra loro. Si appilano a faccia in giù e si volta la prima carta del mazzo. Le rimanenti carte vanno mescolate e sparse a faccia in giù nel mezzo del tavolo.
- Il giocatore più giovane gira una delle carte nel mezzo e legge ad alta voce la parola che c'è scritta. Se la parola rima con la carta in cima alla pila, il giocatore prende entrambe le carte e le pone di fronte a sé. Poi gira la carta successiva della pila.
- Se le parole delle carte non rimano, la carta viene rimessa sul tavolo a faccia in giù.
- Il gioco passa alla persona seguente.
- Quando la pila di carte è finita, i giocatori scelgono una nuova carta dal mezzo e cercano di trovare una carta che rimi con quella.
- Il gioco finisce quando tutte le carte sono state prese.

### Il vincitore

Vince il giocatore in possesso del più alto numero di coppie di rime.

### TROVA LA RIMA

#### Obiettivo

Raccogliere il più alto numero possibile di carte rimanti.

#### Come si gioca

- Si selezionano dal mazzo dodici carte che non rimano fra loro, si mescolano e appilano a faccia in giù. Le rimanenti carte vanno mescolate e sparse a faccia in giù nel mezzo del tavolo.
- Ogni giocatore prende due carte dal tavolo e le tiene in mano, senza mostrarle agli altri giocatori.
- Il giocatore più giovane gira una delle carte nel mezzo e legge ad alta voce la parola che c'è scritta. Se la parola rima con una delle sue carte, la prende e pone la coppia rimante a faccia in su davanti a sé. Poi pesca la prima carta della pila in modo da avere sempre una mano di due carte.
- Se la carta non rima con una delle due carte che il giocatore ha in mano, va rimessa sul tavolo a faccia in giù.
- Il turno passa alla persona successiva.
- N.B. Se le due carte della mano iniziale rimano fra loro, il giocatore le pone davanti a sé, a faccia in su. Poi prende le prime due carte della pila in modo da avere di nuovo una mano di due carte prima dell'inizio del gioco.
- Quando la pila di carte finisce, i giocatori possono scegliere una carta qualsiasi dal tavolo per avere sempre una mano di due carte.
- Quando la pila è finita, i giocatori possono scambiare una delle loro carte con una carta dal tavolo, senza mostrare agli altri nessuna delle due. Quando un giocatore scambia una carta in questo modo, questo conta come il suo turno.
- Il gioco finisce quando nessun giocatore può formare una coppia con le carte rimaste sul tavolo.

### Il vincitore

Vince il giocatore in possesso del più alto numero di coppie di rime.

## E Al Revés en Inglés

### Contenido:

48 tarjetas con dibujos y rimas

### Objetivo

Conseguir el mayor número de tarjetas con rimas.

### Cómo jugar

- Las tarjetas se colocan repartidas por la mesa, boca abajo. Cada jugador escoge una tarjeta y la coloca delante de él, boca arriba.
- Comienza el jugador más joven, que gira una de las tarjetas del centro y lee en voz alta la palabra que tiene escrita. Si la palabra rima con la tarjeta que tiene delante, el jugador pone al lado la que acaba de coger y hace una frase con las dos palabras que rimen en inglés; por ejemplo, "I went to the moon flying with my balloon" (fui a la luna volando con mi globo).
- Si las palabras no riman, el jugador devuelve a la mesa la tarjeta que acaba de coger, boca abajo.
- En cada turno, los jugadores también pueden optar por cambiar la tarjeta sin rimar que tienen delante de ellos por otra tarjeta de la mesa, pero al hacerlo pierden el turno.
- Cuando un jugador consigue una rima, puede coger otra tarjeta del centro. En su próximo turno, intentará conseguir una rima con ella. Nota: cada jugador sólo puede tener delante de él una tarjeta sin rimar.
- El turno pasa al siguiente jugador.
- En un turno, los jugadores pueden coger una tarjeta que rime con un grupo de dos o tres que ya tengan. En tal caso, en la frase que tienen que hacer han de aparecer todas las palabras del grupo que hayan reunido hasta el momento (en cualquier orden).
- Si un jugador tiene una tarjeta suelta y otro jugador tiene las otras tres tarjetas con las que ésta rima, el primero deberá cambiar su tarjeta por otra de las del medio en cuanto le toque el turno.
- El juego continúa hasta que no queden tarjetas en el medio. Entonces se calculan las puntuaciones de la siguiente manera: 2 tarjetas rimadas = 2 puntos; 3 tarjetas rimadas = 5 puntos; 4 tarjetas rimadas = 10 puntos.

### Ganador

Ganará el jugador que haya obtenido más puntos al final del juego.

### PAREJAS QUE RIMAN

#### Objetivo

Conseguir el mayor número de parejas de tarjetas que rimen.

#### Cómo jugar

- Se cogen doce tarjetas que no rimen entre ellas, se colocan en un montón, boca abajo, y se le da la vuelta a la tarjeta de arriba. Las demás tarjetas se barajan y se colocan repartidas por la mesa, boca abajo.
- Comienza el jugador más joven, que gira una de las tarjetas del centro y lee en voz alta la palabra que tiene escrita. Si la palabra rima con la tarjeta que está encima del montón, el jugador coge ambas tarjetas y las coloca delante de él. A continuación, le da la vuelta a la siguiente tarjeta del montón.
- Si las palabras no riman, el jugador devuelve a la mesa la tarjeta que acaba de coger, boca abajo.
- El turno pasa al siguiente jugador.
- Cuando se acabe el montón de tarjetas, los jugadores eligen una de las del centro y siguen jugando intentando conseguir una rima para ella.
- El juego finaliza cuando se hayan acabado las tarjetas.

### Ganador

Ganará el jugador que haya conseguido más pares de rimas al final del juego.

### ENCUENTRA LA RIMA

#### Objetivo

Conseguir el mayor número de parejas de tarjetas que rimen.

#### Cómo jugar

- Se cogen doce tarjetas que no rimen entre ellas, se barajan y se colocan en un montón, boca abajo. Las demás tarjetas se barajan y se colocan repartidas por la mesa, boca abajo.
- Cada jugador coge dos tarjetas de la mesa y se las guarda, sin que los demás las vean.
- Comienza el jugador más joven, que gira una de las tarjetas de la mesa y lee en voz alta la palabra que tiene escrita. Si la palabra rima con una de las tarjetas del jugador, el jugador coge ambas tarjetas y las coloca delante de él, boca arriba. A continuación, el jugador coge la carta superior del montón, de manera que vuelve a tener dos cartas guardadas.
- Si la palabra no rima con ninguna de las dos tarjetas que tiene guardadas, el jugador devuelve a la mesa la tarjeta que acaba de coger, boca abajo.
- El turno pasa al siguiente jugador.
- Nota: si las dos tarjetas que un jugador coge antes de empezar ya riman, el jugador las coloca delante de él, boca arriba, y podrá coger otras dos del montón, de manera que cuando comience el juego todos tengan guardadas dos tarjetas.
- Cuando se acaba el montón, los jugadores cogen una tarjeta de la mesa para completar el grupo de dos que han de tener guardadas.
- Cuando se acaba el montón, los jugadores pueden cambiar una de sus dos tarjetas por una de las de la mesa, sin que los demás vean lo que hay en ellas, pero, al hacerlo, pasa el turno.
- El juego continúa hasta que ningún jugador pueda hacer rimas con las tarjetas que queden en la mesa.

### Ganador

Ganará el jugador que haya conseguido más pares de rimas al final del juego.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 011 Gemaakt in Engeland  
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 011 Fabbricato in Inghilterra  
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref.: 011 Fabricado en Inglaterra  
Conserve esta información para consultarla en el futuro.