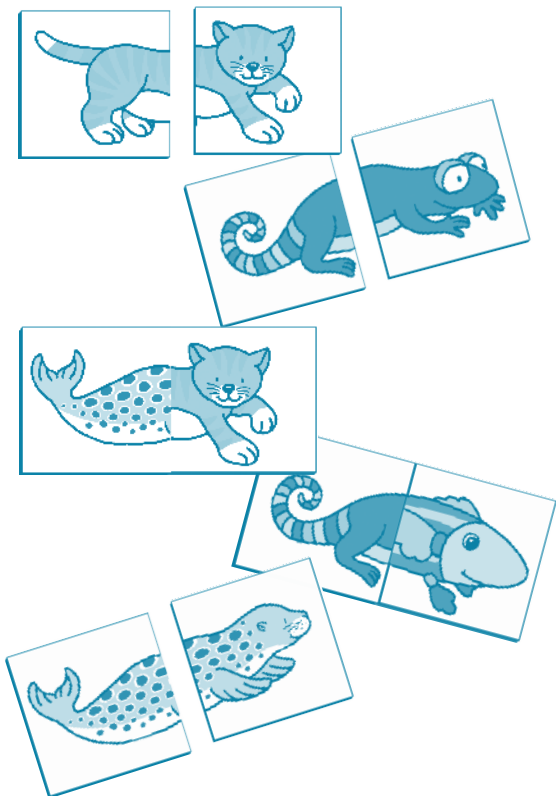


# goki



## Memospiel „Lustige Tiere“

Memo game „Funny Animals“

Jeu de mémoire « Les animaux amusants »

Juego de memoria „Animales divertidos“

Geheugenspel 'leuke dieren'

Memoryspil "Lystige dyr"

Gioco di memoria "Gli animali divertenti"

Jogo de memória "Animais divertidos "

Memo „Zabawne zwierzęta“

Игра на запоминание „Весёлые животные“

## **Memospiel „Lustige Tiere“**

Diese Tiere kennst Du aus der Nachbarschaft oder von einem Zoobesuch. Jedes der 16 Tiere wird auf zwei Plättchen abgebildet, die zusammengehören.

In diesem Memospiel musst Du die beiden Hälften jedes Tieres sammeln. Das Memospiel besteht aus 32 Plättchen zu 16 Bildpaaren. „Lustige Tiere“ ist ein Memospiel für zwei bis vier Spieler.

### **Ziel des Memospieles**

Auf den Plättchen siehst Du jeweils ein Tier zur Hälfte. Das Vorderteil des Schweinchens und sein Hinterteil bilden ebenso eine Einheit wie Vorder- und Hinterteil des bunten Fisches. Zwei solcher zusammengehöriger Bilder bilden ein Paar. Jeder Spieler versucht, möglichst viele zusammengehörige Paare zu sammeln. Gewinner des Spiels ist, wer am Ende die meisten Paare gesammelt hat.

### **Spielvorbereitung**

Die Plättchen werden mit der Motivseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt, damit sich keiner erinnern kann, wo welches Motiv auf dem Tisch liegt.

### **Die Regeln**

Jetzt müsst Ihr die Paare finden. Der erste Spieler deckt zwei Plättchen auf, zeigt sie den Mitspielern und legt sie wieder verdeckt auf den gleichen Platz zurück.

Alle versuchen, sich den Platz dieser Plättchen zu merken. Der nächste Mitspieler folgt im Uhrzeigersinn.

Wenn ein Spieler ein Paar mit zusammengehörigen Motiven aufdeckt, darf er es behalten und zwei weitere Plättchen aufdecken. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Motivpaare gesammelt hat.

### **Lustige Puzzlevariante**

Das Vorderteil der Katze und das Hinterteil des Hahns ergeben ein ganz neues, lustiges Tier, das in der Natur so nicht vorkommt. Wie könnte so ein Tier heißen? Federkatze vielleicht oder Katzenhahn? Es wird Euch gelingen, viele eigene „Schöpfungen“ zu schaffen und jedes neue Tier wird ganz erstaunlich aussehen.

Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß beim sinnvollen Zusammenfügen der Bildpaare.

## **Memo game „Funny Animals“**

You know these animals from your neighbourhood or from a visit to the zoo. Each of the 16 animals is illustrated on two tiles that belong together.

In this memo game you have to collect the two halves of each animal. The memo game consists of 32 tiles making up 16 pairs of pictures. „Funny Animals“ is a memo game for two to four players.

### **Object of the memo game**

On each of the tiles you can see half an animal. The front half of the piglet and the back half make up a complete picture, as do the front and back halves of the colourful fish. Two pictures that fit together in this way form a pair.

Each player tries to collect as many matching pairs as possible. The winner of the game is the player who has collected the most pairs at the end.

### **Preparation**

The tiles are placed on the table face down and shuffled so that no-one can remember where the different pictures are on the table.

### **Rules**

Now you have to find the pairs. The first player turns over two tiles, shows them to the other players and puts them back face down in the same position. Everyone tries to remember the positions of these tiles.

The next player in a clockwise direction follows.

When a player turns over a matching pair of pictures he may keep it and turn over two more tiles.

The winner is the player with the most matching pairs at the end.

### **Funny puzzle variant**

The front half of the cat and the back half of the chicken create a completely new, funny animal which is not to be found in real nature. What could an animal like that be called? Feather-cat perhaps, or pussy-chick? You are bound to come up with lots of your own „creations“ and every new animal will look amazing.

And now have fun putting together the picture pairs in the right way.

## **F** Jeu de mémoire « Les animaux amusants »

Vous avez déjà vu ces animaux près de chez vous ou à l'occasion d'une visite au zoo. Chacun de ces 16 animaux figure sur deux pièces qui vont ensemble. Dans ce jeu de mémoire, il est question d'assembler les deux moitiés de chaque animal. Ce jeu de mémoire comprend 32 pièces comportant au total 16 paires de figures.

« Les animaux amusants » est un jeu de mémoire pour deux à quatre joueurs.

### **But du jeu de mémoire**

Sur chaque pièce est représentée la moitié d'un animal. Le devant du petit cochon et son derrière forment une unité de même que le devant et le derrière du poisson coloré. Deux telles figures qui vont ensemble, forment une paire. Chaque joueur cherche à réunir un maximum de paires de pièces qui vont ensemble. Le gagnant est celui, à la fin du jeu, a réuni le plus de paires.

### **Préparation du jeu**

Posez sur la table les pièces avec le dessin tourné vers le bas de manière à ce qu'il ne soit pas visible, puis mélangez les pièces pour que personne ne puisse se rappeler la position des différents dessins sur la table.

### **Règles de jeu**

A vous maintenant de repérer les paires. Un premier joueur retourne deux pièces, les montre aux autres joueurs, puis les pose de nouveau au même endroit de manière à en cacher ce qui figure dessus. Tous doivent alors chercher à se rappeler la position de ces pièces.

C'est ensuite au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand un joueur découvre une paire de pièces qui vont ensemble, il doit la garder puis retourner deux autres pièces. Le gagnant est celui, à la fin du jeu, a réuni le plus de paires.

### **Amusante variante puzzle**

En combinant le devant du chat et le derrière du coq, vous obtiendrez un nouvel animal amusant qui n'existe nulle part dans la réalité. Comment un tel animal pourrait-il s'appeler ? Chat à plumes, peut-être, ou coq-chat ? Vous réussirez à inventer des créations jamais vues avant. Chaque nouvel animal vous étonnera !

Et maintenant, amusez-vous bien en combinant intelligemment deux à deux les pièces qui vont ensemble.

## **E** Juego de memoria „Animales divertidos“

Estos animales los conoces de tu vecindario o de una visita al zoológico. Cada uno de los 16 animales aparece representado en dos plaquitas que van juntas. En este juego de memoria tienes que reunir las dos mitades de cada animal. Este juego de memoria se compone de 32 plaquitas correspondientes a 16 parejas de imágenes. El juego de memoria „Animales divertidos“ es de dos a cuatro jugadores.

### **Objetivo del juego de memoria**

En cada plaquita verás la mitad de un animal. La parte delantera y la trasera del cerdo forman una unidad, del mismo modo que la delantera y trasera del pez de colores. Dos imágenes como estas que van juntas forman una pareja. Cada jugador intenta reunir el mayor número posible de parejas correspondientes. Gana el juego quien al final haya acumulado el mayor número de parejas.

### **Preparación del juego**

Las plaquitas se colocan sobre la mesa con la imagen hacia abajo y se mezclan para que nadie se pueda acordarse en qué parte de la mesa está cada imagen.

### **Las reglas**

Ahora tenéis que encontrar las parejas. El primer jugador da la vuelta a dos plaquitas, se las enseña a los demás jugadores y las vuelve a dejar en su sitio de nuevo con la imagen hacia abajo. Todos intentan acordarse del lugar de estas plaquitas. El siguiente jugador es el que se encuentre a continuación del anterior siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cuando un jugador da la vuelta a una pareja con las mismas imágenes debe quedársela y dar la vuelta a dos plaquitas más. Gana quien al final haya juntado el mayor número de parejas de imágenes.

### **Divertidas variaciones del puzzle**

La parte delantera del gato y la parte trasera del gallo forman un divertido animal que no podemos encontrar así en la Naturaleza. ¿Cómo podría llamarse este animal? ¿Tal vez „gato con plumas“? ¿O sería un „gallo-gato“? ¡Podréis crear vuestras propias „criaturas“, con la certeza de que todos estos animales tendrán una apariencia asombrosa!

Os deseamos que lo paséis bien uniendo las parejas de imágenes con sentido.

## Geheugenspel 'leuke dieren'

Deze dieren ken je uit je buurt of van een dieren-tuinbezoek. Elk van de 16 dieren wordt afgebeeld op twee plaatjes, die bij elkaar horen.

In dit geheugenspel moet je de beide helften van elk dier verzamelen. Het geheugenspel bestaat uit 32 plaatjes met 2 x 16 afbeeldingen. 'Leuke dieren' is een geheugenspel voor twee tot vier spelers.

### **Doel van het geheugenspel**

Op de plaatjes zie je telkens een dier voor de helft. Het voorste deel van het varkentje en zijn achterste deel vormen samen één geheel, net zoals het voorste en achterste deel van de kleurrijke vis. Twee zo'n bij elkaar horende afbeeldingen vormen een paar.

Iedere speler probeert zo veel mogelijk paren te verzamelen. De winnaar van het spel is de speler die aan het einde de meeste paren verzameld heeft.

### **Spelvoorbereiding**

De plaatjes worden met de afbeeldingen naar beneden op de tafel gelegd en gemengd, zodat niemand nog weet waar welke afbeelding op de tafel ligt.

### **De regels**

Nu moeten jullie de paren vinden. De eerste speler draait twee plaatjes om, toont ze aan zijn medespelers en legt ze vervolgens weer gedekt op dezelfde plaats terug. Iedereen probeert de plaats van deze plaatjes te onthouden. De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) is nu aan de beurt.

Als een speler een paar van bij elkaar horende afbeeldingen heeft omgedraaid, mag hij beide plaatjes houden en nog twee andere plaatjes omdraaien.

Wie aan het einde de meeste paren verzameld heeft, is de winnaar.

### **Leuke puzzelvariant**

Het voorste deel van de poes en het achterste deel van de haan vormen samen een compleet nieuw, leuk dier, dat zo niet in de natuur voorkomt. Hoe zou zo'n dier wel kunnen heten? Gevederde poes misschien, of poeskip? Zo kunnen jullie talloze eigen 'schepsels' creëren. En elk dier zal er verbazingwekkend uitzien!

En nu wensen wij jullie veel plezier bij het zinvol samenvoegen van de halve afbeeldingen.

## Memoryspil "Lystige dyr"

Disse dyr har du sikkert allerede set mange gange, f.eks. i naboskabet eller når du har været i zoologisk have. Hvert af de 16 dyr vises på to brikker, der hører sammen.

I dette memoryspil går opgaven ud på at samle dyrets to halvdele til et hele. Memoryspillet består af 32 brikker med 16 billedpar.

"Lystige dyr" er et memoryspil til 2-4 spillere.

### **Meningen med spillet**

På hver af brikkerne kan du se dyrets ene halvdel. Grisens for- og bagparti danner en helhed på samme måde som forreste og bagerste del af den kulørte fisk.

To billeder, der hører sammen, danner et par. Hver spiller forsøger nu at samle så mange billedpar som muligt, og den, der har samlet de fleste par, vinder spillet.

### **Forberedelse af spillet**

Brikkerne lægges på bordet med billedsiden nedad og blandes, så ingen kan huske, hvor på bordet billederne lå.

### **Spilleregler**

Nu skal I til at finde billedpar. Den første spiller vender to af brikkerne, viser dem til de andre spillere og lægger dem så tilbage på plads med billedsiden nedad. Nu gælder det om at huske brikernes placering.

Så er det næste spillers tur (med uret).

Når en spiller har fundet et par med samhørende motiver, må han beholde dem og så vende to nye brikker.

Den, der har samlet de fleste billedpar, vinder spillet.

### **Morsom variant**

Kattens forparti og hanens bagparti danner tilsammen et helt nyt morsomt dyr, som verden ikke har set før. Hvad mon sådan et dyr hedder? Måske fjerkat eller kattehane?

Det er nu jeres opgave at finde mange "nyskabelser" af slagsen, og hvert nyt dyr vil overraske jer med dets udseende.

Og nu ønsker vi jer rigtig god fornøjelse med at få stykket de rigtige billedpar sammen.

## **1** Gioco di memoria “Gli animali divertenti”

Questi animali li hai già visti nelle tue vicinanze o durante una visita allo zoo. Ognuno dei 16 animali figura su due tesserine che vanno insieme.

Questo gioco di memoria consiste nel riunire le due metà di ciascun animale.

Il presente gioco di memoria è composto da 32 tesserine costituite complessivamente da 16 coppie di figure.

“Gli animali divertenti” è un gioco di abilità per due fino a quattro giocatori.

### **Scopo del gioco di memoria**

Su ciascuna tesserina vedi la metà di un animale. La parte anteriore del porcellino e il suo didietro formano un'unità, proprio come la parte anteriore e il didietro del pesce colorato. Due tali figure combinabili formano una coppia.

Ogni giocatore deve provare a raccogliere più coppie possibili di figure che vanno insieme. Vince il gioco chi alla fine ha riunito più coppie.

Preparazione del gioco

Mettere le tesserine sul tavolo con il disegno verso il basso e mescolarle in modo che nessuno si possa ricordare la posizione dei vari disegni sul tavolo.

### **Regole**

Ora dovete trovare le coppie. Il primo giocatore scopre due tesserine, le mostra agli altri giocatori e le ripone coperte sul tavolo allo stesso posto. Tutti devono cercare di ricordarsi la posizione di queste tesserine.

Il prossimo giocatore segue in senso orario. Quando un giocatore scopre una coppia di tesserine che vanno insieme, se la deve tenere e deve scoprire altre due tessere. Vince chi alla fine ha raccolto più coppie di figure.

### **Divertente variante puzzle**

Combinando la parte anteriore del gatto e il didietro del gallo si ottiene un nuovo divertente animale, che non esiste nella realtà. Come potrebbe chiamarsi un tale animale? Forse gatto piumato, oppure gallo-gatto? Riuscirete a inventare “creazioni” mai viste prima; e ogni nuovo animale avrà un aspetto straordinario.

E adesso buon divertimento nel combinare intelligentemente le coppie di figure.



## **P** **Jogo de memória “Animais divertidos”**

Já conheces estes animais da tua vizinhança ou de uma visita ao jardim zoológico. Cada um dos 16 animais está representado em dois cartões, que deves juntar.

Neste jogo de memória, tens de reunir as duas metades de cada animal. O jogo da memória é composto por 32 cartões para 16 pares de imagens.

„Animais divertidos” é um jogo de memória para dois a quatro jogadores.

### **Objectivo do jogo de memória**

Nos cartões podes ver a metade de um animal. A parte da frente e a parte de trás de um porquinho formam uma unidade, tal como a parte da frente e a parte de trás do peixe colorido. Portanto, duas figuras correspondentes formam um par.

Cada jogador procura juntar o maior número possível de pares. O vencedor do jogo é aquele que, no final, tiver reunido a maior quantidade de pares.

### **Preparação do jogo**

Os cartões são colocados sobre a mesa com o lado ilustrado voltado para baixo e são baralhados, para que ninguém se possa lembrar onde está cada animal.

### **Regras do jogo**

Agora têm de encontrar os pares. O primeiro jogador vira dois cartões, mostra-os aos outros jogadores e volta a voltá-los para baixo, colocando-os no mesmo lugar. Todos tentam memorizar o lugar destes cartões.

O jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

Se um jogador virar um par com imagens correspondentes, pode ficar com ele e voltar outros dois cartões.

O vencedor será aquele que conseguir reunir mais pares.

### **Variante engraçada do puzzle**

Ao juntar a parte da frente de um gato e a parte de trás de um galo terás um animal que não existe na natureza. Que nome se poderia dar a esse animal? Galo felídeo ou talvez gato plumado? Irás criar muitos novos animais e cada novo animal terá certamente um aspecto espectacular.

Esperamos que se divirtam muito a juntar os pares de imagens correspondentes.

## **PL** Memo „Zabawne zwierzęta”

Znasz te zwierzęta z sąsiedztwa bądź z wizyt w zoo. Każde z 16 zwierząt przedstawiono na dwóch połączonych ze sobą płytkach. W grze należy zebrać dwie połówki zwierzęcia. Gra składa się z 32 płytek tworzących 16 par, przeznaczona jest dla 2-4 graczy.

### **Cel gry**

Na każdej z płytek można zobaczyć pół zwierzęcia. Przednia część świnki i jej tył tworzą pełny obrazek, podobnie jak przednia i tylna część kolorowych rybek. Dwa pasujące do siebie zdjęcia tworzą parę. Każdy gracz stara się zebrać jak najwięcej par. Zwycięzcą jest, gracz, który na koniec gry zebrał najwięcej par.

### **Przygotowanie**

Płytki są umieszczone na stole, obrazkami w dół. Należy przetasować elementy tak, aby nie wiedzieć gdzie znajdują się poszczególne płytki.

### **Zasady**

Teraz należy znaleźć pary. Pierwszy gracz odkrywa dwie płytki, jeżeli tworzą parę może je zatrzymać i odwrócić kolejne dwie karty. Jeżeli płytki nie tworzą pary, pokazuje je wszystkim graczom i odkłada na miejsce. Gracze starają się zapamiętać położenie płytek. Zwycięzcą jest gracz, który posiada najwięcej par.

### **Warianty gry**

Przednia połowa kota i tylna połowa kurczaka może stworzyć zupełnie nowe, zabawne zwierzę, którego nie znajdziecie w naturze. Jak można nazwać to zwierzę? Może pierzasty kot? Musisz stworzyć własne "kreacje", każdy nowy zwierzak będzie wyglądać niesamowicie.

Życzymy dużo radości z układania zwierząt w odpowiednie pary!

## **Игра на запоминание „Весёлые животные“**

Этих животных ты видел на улице или в зоопарке. Каждое из 16 животных изображено на двух дощечках, которые образуют пару.

В этой игре на запоминание ты должен собрать обе половинки каждого животного. Игра на запоминание состоит из 32 дощечек с 16 парами рисунков.

„Весёлые животные“ - это игра на запоминание для двух - четырёх игроков.

### **Цель игры на запоминание**

На каждой дощечке изображена половина животного. Передняя часть поросёнка и его задняя часть образуют единое целое, как и передняя и задняя часть тропической рыбки. Два таких соответствующих друг другу изображения образуют пару.

Каждый игрок старается собрать максимальное число пар. Выигрывает в игре тот, кто в конце собрал наибольшее число пар.

### **Подготовка к игре**

Таблички выкладываются на стол рисунком вниз и перемешиваются, чтобы никто не мог вспомнить, где на столе лежит какой рисунок.

### **Правила**

Теперь вы должны найти пары. Первый игрок открывает две дощечки, показывает другим игрокам и снова кладёт рисунком вниз на то же место. Все стараются запомнить, где лежат эти дощечки. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если игрок открыл пару дощечек с соответствующим рисунком, он может оставить эту пару у себя и открыть следующие две дощечки. Выигрывает в игре тот, кто в конце собрал наибольшее число пар.

### **Весёлые варианты головоломки**

Из передней части кошки и задней части петуха получится новое, весёлое животное, которое не встретишь в природе. Как могло бы называться такое животное? Петукошка или Котух? Вы сможете создать много своих „творений“, и каждое новое животное будет иметь совершенно удивительный вид.

А теперь мы желаем вам хорошо провести время, собирая пары изображений.

**goki**

Roseburger Str. 30

21514 Guster

GERMANY

Art.-No: 56037

Batch-No.:

