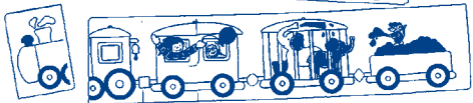


Memo







Memory and Joining Game "Locomotives"

Four coloured trains want to set off on a journey. But before they can do that, you first have to put them together in the right colour and order. The best way to do this is in a memory game.

The memory and joining game "Locomotives" consists of a total of 32 wooden tiles that are put together to make 4 differently coloured trains. Each train consists of a locomotive and three carriages of exactly the same colour.

2 – 4 players can put their memory and concentration to the test and have lots of fun.

The fun motifs are suitable for children from 2 years of age.

Object of the game

There are four trains in four colours: yellow, green, red and blue. Each train consists of one locomotive and three carriages. To put the picture of one train together you need eight wooden tiles.

Each player builds a complete train in one colour. The first player to put all eight parts of his train together is the winner.

Preparation

All 32 wooden tiles are placed face down on the table and shuffled. Then all you have to do is agree who goes first. This could be the youngest player, for example, or you can decide by throwing a die.

Rules

The first player begins by turning over two tiles. To leave them uncovered, the two tiles must be the same colour. If the two tiles are different in colour, both tiles must then be turned over and replaced in the same position as before.

Like in every memory game you will have to try to remember the position of the different cards when they are facing down so that you can find a pair as fast as possible.

A player who uncovers two matching tiles may then take another turn and try to find two more tiles of the same colour. If the tiles he then uncovers do not match, it is the next player's turn.

After a short while, each player will be collecting the wooden tiles for his train. The first player could be collecting the red tiles, another the yellow tiles, and you might be collecting the blue ones. It is important to watch exactly which tiles the other players turn over and place back on the table face down.

Perhaps you can remember a pair of tiles that go with your train from the failed attempts of the other players.

Once you have started collecting the blue tiles you are not allowed to change to red in the middle of the game – not even if you have just picked up two matching red tiles. You must replace these face down on the table as if you had picked up two non-matching tiles.

When you have put all the trains together properly the passengers will be pleased. Now the colourful trains can finally set off on their journeys to all kinds of different destinations.

The joining game version is perfect for the youngest railway fans. You must try to lay the train sections in the right order. This is made more difficult because the carriages are always separated in the middle, which means that there is only one correct order for the carriages. So you have to be extra careful which tiles are laid end to end.

D**Memo- und Anlegespiel
„Lokomotiven“**

Vier bunte Eisenbahnen wollen auf die Reise gehen. Doch bevor sie das können, müsst Ihr sie erst in der richtigen Farbe und Reihenfolge zusammensetzen. Das geschieht am besten in einem Memospiel.

Das Memo- und Anlegespiel „Lokomotiven“ besteht aus insgesamt 32 Holzkarten die zu 4 verschiedenfarbigen Zügen angelegt werden können. Jeder Zug besteht einer Lokomotive und drei Waggonen identischer Farbe.

2 – 4 Mitspieler können ihr Erinnerungsvermögen und die Konzentration fördern und dabei viel Spaß haben.

Die lustigen Motive machen schon kleinen Spielern ab 2 Jahren viel Freude.

Ziel des Spieles

Es gibt vier Züge in vier Farben, in gelb, grün, rot und blau. Jeder Zug besteht aus einer Lokomotive und drei Waggonen. Um das Bild eines Zuges zusammensetzen braucht ihr jeweils acht Holzkarten.

Jeder Spieler baut einen kompletten Zug einer Farbe.

Wem es als Erstem gelingt, alle acht Teile seines Zuges zusammenzulegen, hat das Spiel gewonnen.

Spielvorbereitung

Alle 32 Holzkarten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt und dann müsst Ihr nur noch untereinander ausmachen, wer beginnen darf zu spielen.

Das kann zum Beispiel der jüngste Mitspieler sein oder ihr knobelt den Beginnenden aus.

Die Regeln

Der erste Spieler beginnt zwei Karten aufzudecken. Die zwei Karten müssen in der Zugfarbe übereinstimmen, damit er sie aufgedeckt behalten kann. Zeigen die beiden aufgedeckten Karten aber unterschiedliche Zugfarben, müssen beide Karten wieder verdeckt an die Orte, von denen sie aufgenommen wurden, zurück auf den Tisch gelegt werden. Wie bei jedem Memospiel werdet ihr Euch die verdeckte Lage der verschiedenen Karten zu merken versuchen, damit ihr möglichst schnell ein Paar zusammenfindet.

Wer zwei zu einem Zug gehörige Teile aufdeckt, darf weitermachen und versuchen, zwei weitere Teile der gleichen Farbe zu finden. Stimmen die gefundenen Teile nicht in der Farbe überein, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Jeder Spieler wird nach kurzer Zeit die Holzkarten zu „seinem“ Zug sammeln. Der erste sammelt vielleicht die roten Karten, der andere die gelben und Du die blauen. Dabei ist es wichtig immer ganz genau zu beobachten, welche Karten die Mitspieler aufgedeckt haben und wieder verdeckt auf den Tisch legen.

Wenn Du einmal angefangen hast, die blauen Karten zu sammeln, darfst Du nicht mitten im Spiel beginnen die roten zu sammeln. Die musst Du verdeckt wieder auf den Tisch legen, als hättest Du zwei verschieden farbige Karten aufgenommen.

Wenn Ihr alle Züge richtig zusammengesetzt habt, freuen sich die Reisenden. Jetzt können die bunten Züge endlich ihre Reisen zu allen möglichen Zielen antreten.

Für die jüngsten Eisenbahnfans ist die Variante Anlegespiel genau richtig. Du musst versuchen, die Zugteile in der richtigen Reihenfolge anzulegen. Das wird dadurch erschwert, dass die Waggonen immer in der Mitte durchtrennt sind und damit nur eine Reihenfolge der Waggonen möglich ist. Da musst Du denn ganz genau aufpassen, welche Karten aneinander gelegt werden.

F**Mémo et puzzle
« locomotives »**

4 trains colorés souhaitent partir en voyage. Pour leur permettre d'y arriver, vous devez les reconstituer dans le bon ordre et avec les bonnes couleurs.

Le mémo et puzzle « locomotives » se compose de 32 cartes en bois qui représentent 4 trains de 4 couleurs différentes.

Chaque train se compose d'une locomotive et de 3 wagons.

1 à 4 joueurs peuvent participer pour améliorer leur mémoire et leur concentration.

Les motifs adaptés aux enfants permettent de s'amuser dès l'âge de 2 ans.

But du jeu

Il y a 4 trains de couleur jaune, verte, rouge et bleue. Chaque joueur doit reconstituer un train d'une seule et même couleur.

Préparation du jeu

Les 32 cartes sont posées face cachée puis mélangées sur la table. Déterminer ensuite entre vous qui sera le premier joueur. Vous pouvez pour cela choisir le plus jeune des joueurs ou bien tirer au sort.

Les règles

Le premier joueur retourne 2 cartes. Les 2 cartes doivent être de la même couleur pour qu'il puisse les conserver.

La couleur du train du premier joueur est maintenant déterminée. Si les 2 cartes sont cependant de couleurs différentes, le joueur doit les reposer à la même place face cachée.

Si l'un des joueurs découvre 2 cartes appartenant à un même train, il peut continuer et essayer de découvrir 2 autres cartes de la même couleur. Si les cartes ne sont pas de la même couleur, le joueur laisse son tour au joueur suivant.

Chaque joueur commencera très vite à assembler toutes les pièces de son train.

L'un assemblera peut être les rouges, l'autre les jaunes et toi les bleues.

Si tu commences à assembler les cartes bleues, tu ne peux changer de couleur en cours de partie.

Même si tu découvres 2 cartes rouges identiques, tu dois les reposer face cachée sur la table comme si tu avais pioché deux cartes de couleurs différentes.

Celui qui réussit à assembler correctement son train le premier est déclaré vainqueur.

Il existe aussi une variante pour les plus jeunes cheminots. Tu dois alors essayer de remettre dans le bon ordre toutes les pièces du train. Ce qui est intéressant c'est que les wagons sont reliés entre eux par le milieu et qu'il n'existe donc qu'un seul enchaînement possible. Tu dois alors faire bien attention à replacer les cartes dans le bon ordre.

E

Memo y puzzle locomotoras

4 trenes de colores desean salir de viaje. Para que puedan llegar, tenéis que ponerlos en orden y con los colores adecuados.

El memo y puzzle locomotoras se compone de 32 cartas de madera que representan 4 trenes de colores diferentes. Cada tren se compone de una locomotora y 3 vagones.

Pueden participar de 1 a 4 jugadores para mejorar su memoria y cocentración.

Los dibujos adaptados a los niños permiten que disfruten del juego desde los 2 años.

Objetivo del juego

Hay 4 trenes de color amarillo, verde, rojo y azul. Cada jugador debe recolocar un tren de un solo color.

Preparación del juego

Las 32 cartas están mezcladas y colocadas boca abajo sobre la mesa. Hay que decidir entre todos quien será el primero jugador, podéis para ello escoger al jugador mas joven, o bien tirarlo a suertes.

Les reglas

El primer jugador gira 2 cartas. Las dos cartas tienen que tener el mismo color para que las pueda conservar.

Si es así, entonces el color del tren del primer jugador ya esta determinado.

Si las dos cartas son sin embargo, de diferente color, el jugador debe volver a colocar las cartas en su sitio.

Si uno de los jugadores descubre 2 cartas que pertenezcan a un mismo tren, puede continuar e intentar descubrir otras dos cartas del mismo color.

Si las nuevas cartas no son del mismo color, debe dejarlas y dejar el turno al siguiente jugador. Cada jugador deberá juntar lo mas rápidamente posible las fichas de tu tren, uno montará las rojas, otros las amarillas y otro las azules.

Si empiezas a juntar las cartas azules, no puede cambiar de color en medio de la partida. Incluso y descubre dos rojas, las tiene que devolver a la mesa boca abajo, ya que no corresponden al color de su tren.

El que consiga juntar correctamente las fichas de su tren el primero, es el que gana.

Hay también una variante para los mas pequeños. Tienes que intentar colocar bien todas las piezas del tren. Lo interesante es que los vagones están unidos entre ellos por el medio y solo hay un modo de enganche posible, por lo que debes tener cuidado al colocar las cartas en orden.



Geheugen- en aanlegspel “Locomotieven”

Vier gekleurde treinrails willen op reis gaan. Maar voordat ze dat kunnen, moeten jullie ze eerst in de juiste kleur en in de juiste volgorde leggen. Het geheugen- en aanlegspel “Locomotieven” bestaat uit totaal 32 houten kaartjes, die aan vier verschillend gekleurde treinen worden toegevoegd. Iedere trein bestaat uit een locomotief en drie wagons. 1-4 Spelers kunnen hun geheugen en concentratievermogen aanscherpen. De vrolijke motieven verschaffen jonge spelers vanaf 2 jaar al veel genoeg.

Doel van het spel

Er zijn vier treinen in de kleuren geel, groen, rood en blauw. Iedere speler bouwt een complete trein in één kleur.

Spelvoorbereiding

Alle 32 kartonnen kaartjes worden omgekeerd op tafel gelegd en geschud. Dan moeten jullie onder elkaar nog bepalen wie er begint. Dat kan bijvoorbeeld de jongste speler zijn of jullie dobbelen er om.

De regels

De eerste speler begint twee kaartjes om te draaien. De twee kaartjes moeten qua kleur overeenstemmen, om ze omgedraaid te kunnen laten liggen. Voor deze speler is nu de kleur van “zijn/haar” trein vastgelegd. Laten de beide omgedraaide kaartjes echter verschillende treinkleuren zien, dan moeten beide kaartjes op dezelfde plek weer omgedraaid teruggelegd worden.

Wie twee bij één trein behorende delen omdraait, mag verder gaan en proberen nog twee delen in dezelfde kleur te vinden. Als de gevonden delen niet overeenstemmen qua kleur, is de volgende speler aan de beurt.

Iedere speler zal na korte tijd de kaartjes van “zijn/haar” trein verzameld hebben. De eerste verzamelt misschien de rode, de tweede de gele en jij de blauwe kaartjes. Als je eenmaal begonnen bent de blauwe kaartjes te verzamelen, mag je niet midden in het spel van kleur veranderen. Ook niet als je precies twee dezelfde rode kaartjes hebt omgedraaid. Die moet je weer omgekeerd op tafel leggen, alsof je twee verschillende kleuren hebt omgedraaid.

Wie zijn trein het eerst juist heeft samengesteld, kan zijn reis naar alle mogelijke doelen als eerste beginnen.

Voor de jongste treinfans is de variant aanlegspel zeer geschikt. Je moet proberen de treinstukjes in de goede volgorde aan elkaar te leggen. Het moeilijke daaraan is dat de wagons steeds in het midden zijn doorgesneden, waardoor maar één volgorde van de wagons mogelijk is. Je moet dus heel goed oppassen welke kaarten aan elkaar worden gelegd.



Memory- og tilbygningspil "Lokomotiver"

Fire farvede jernbaner vil ud og rejse. Dog først skal de sættes sammen i den rigtige farve og rækkefølge.

Memory- og tilbygningsspillet "Lokomotiver" består af i alt 32 trækort, der sættes sammen til 4 forskelligfarvede tog. Ethvert tog består af et lokomotiv og tre vogne.

1 – 4 spillere kan træne huskeevne og koncentration.

Allerede små børn fra 2 år har glæde af de sjove motiver.

Spillemål

Der findes 4 tog i farverne gul, grøn, rød og blå. Enhver spiller bygger et komplet tog i én farve.

Spilleforberedelse

Alle 32 trækort lægges på bordet med billedsiden nedad, og blandes godt. Derefter skal der bestemmes, hvem der begynder. Det kan fx være den yngste spiller, eller I trækker lod om det.

Regler

Den første spiller begynder med at vende to kort om.

For at de må blive liggende med billedet opad, skal kortene stemmer over ens mht. farve.

Den viste farve, er farven af spillerens tog. Viser de vendte kort forskellige farver, skal de lægges ned igen på samme plads.

Den, der finder to dele, der passer til hans tog, må fortsætte, og prøve om han kan finde to andre dele af samme farve.

Er de fundne dele forskelligfarvet, er det den næste spillers tur.

Enhver spiller vil efter kort tid finde trækortene til hans tog. Den første samler måske på røde dele, den anden på blå og du selv på blå. Når du først er begyndt på at samle de blå, må du ikke skifte farve under spillet.

Heller ikke, når du lige har fundet to ensfarvede dele af en anden farve.

Kortene skal lægges ned på bordet igen, som om du havde taget to forskelligfarvede.

Den der først bliver færdig med at bygge tog, kan som første begynde at rejse ud i verden.

Samle spillet er perfekt for unge lokomotiv fans. I skal prøve at lægge togvognene i den rigtige rækkefølge. Dette er ret svært, da vognene altid er delt på midten og der er således kun en korrekt rækkefølge. I skal passe meget på hvilke brikker der lægges i enderne.



Gioco di memoria e da tavolo “Locomotive”

Quattro colorati trenini vogliono mettersi in viaggio. Ma prima di poterlo fare, dovrete comporli con il giusto colore e nel giusto ordine.

Il gioco di memoria e da tavolo “Locomotive” è composto da 32 tessere di legno che servono a comporre 4 treni di colore diverso. Ogni treno è composto da una locomotiva e tre vagoni.

Per 1-4 giocatori. Scopo del gioco è quello di migliorare la concentrazione e la memoria visiva. Le allegre illustrazioni rendono questo memory adatto ai bambini più piccoli, a partire dai due anni.

Scopo del gioco

Il gioco è composto da quattro trenini di colore giallo, verde, rosso e blu. Ogni giocatore deve comporre un trenino con tessere dello stesso colore.

Preparazione del gioco

Le 32 tessere di legno vengono disposte coperte sul tavolo e quindi mischiate. Dopo di che dovrete decidere chi inizierà a giocare. Potreste scegliere ad esempio il più giovane tra di voi oppure lasciarlo decidere ai dadi.

Le regole

Il primo giocatore scopre due tessere. Se le due tessere hanno lo stesso colore, il giocatore le potrà tenere per se scoperte. Il colore delle due tessere è il colore del “suo” trenino. Se le due tessere scoperte hanno colori diversi l’una dall’altra dovranno essere rimesse, coperte, nella posizione originaria. Chi scopre due tessere dello stesso trenino, potrà continuare a giocare e tenterà di trovare due altre tessere dello stesso colore. Se le due tessere scoperte non sono dello stesso colore, il turno di gioco passerà all’altro giocatore.

Tutti i giocatori, dopo un po’ di tempo, avranno trovato tutte le tessere che compongono il “suo” trenino. Uno avrà trovato ad esempio tutte le tessere rosse, un altro tutte quelle gialle e tu tutte quelle blu. Se hai iniziato a raccogliere ad esempio le tessere di colore blu, non potrai scegliere un altro colore durante il gioco. Questo è il caso, ad esempio, se hai trovato una coppia di tessere rosse. Dovrai disporle di nuovo coperte sul tavolo, come se avessi scoperto due tessere di colore diverso.

Il giocatore che ha composto per primo il suo trenino, potrà per primo mettersi in viaggio verso la meta prescelta.

Questa versione del gioco è perfetta per i più piccoli. Bisogna provare a disporre i pezzi di rotaia nell’ordine corretto; la difficoltà è che le carrozze del treno sono separate al centro: ciò significa che esiste un solo modo per assemblarle. Dovete quindi stare molto attenti ai pezzi che sono stati allineati.

P**Jogo de memória e de combinação “Comboios”**

Quatro comboios coloridos querem iniciar uma viagem. Mas antes disso, devem ser combinados de acordo com a cor e sequência. Isto é efectuado num jogo de memória.

O jogo de memória e de combinação “Comboios” consiste em 32 peças em madeira que podem formar 4 comboios diferentes. Cada comboio tem três carruagens da mesma cor.

2 – 4 jogadores podem exercitar de uma forma divertida a sua capacidade de memória e de concentração.

Os motivos engraçados conseguem ser divertidos mesmo para crianças pequenas a partir dos 2 anos de idade.

Objectivo do jogo

Existem quatro comboios com quatro cores: amarelo, verde, vermelho e azul. Cada comboio tem três carruagens. Para combinar a imagem de um comboio, são precisas oito peças de madeira.

Cada jogador tem de montar um comboio completo de uma só cor. O primeiro que conseguir juntar as oito peças de um comboio é o vencedor.

Preparação do jogo

As 32 peças em madeira são colocadas na mesa, viradas para baixo. Agora falta decidir quem vai iniciar o jogo. Pode ser o jogador mais novo ou pode ser decidido outra forma.

As regras

O primeiro jogador vira duas peças. Se a cor das peças coincidir com a cor do comboio, podem ficar viradas para cima. No entanto, se a cor for diferente da cor do comboio, as peças têm de voltar a ser viradas para baixo e colocadas no mesmo sítio na mesa.

Como em todos os jogos de memória, o objectivo é memorizar a posição das diferentes peças para poder encontrar o par o mais rápido possível.

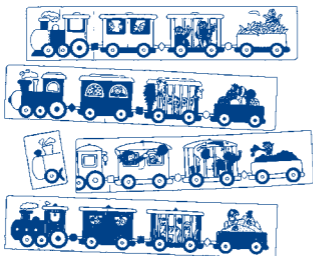
Quem virar duas peças pertencentes a um comboio, pode continuar e tentar encontrar mais duas peças da mesma cor. Se as peças encontradas não tiverem a mesma cor, a vez passa para o próximo jogador.

Cada jogador deve procurar as peças em madeira respectivas ao “seu” comboio. Um colecciona as peças vermelhas, o outro as amarelas e tu as azuis. É importante memorizar as peças que foram viradas e novamente tapadas. Assim, podes, através das tentativas falhadas dos outros jogadores, memorizar a posição das peças da cor do teu comboio.

Se começaste a coleccionar as peças azuis, não podes mudar no meio do jogo para as peças vermelhas. Nem mesmo que tenhas virado duas peças vermelhas. Deves voltar a colocá-las na mesa, viradas para baixo, como se tivesses encontrado duas peças diferentes.

Os viajantes ficam contentes sempre que se consegue montar um comboio. Assim, os comboios coloridos podem iniciar a sua viagem para os mais diversos destinos.

Para os mais novos apreciadores de comboios, o jogo de combinação é a escolha mais correcta. O objectivo é combinar as carruagens do comboio na sequência correcta. Isto é dificultado pelas carruagens divididas no meio, sendo assim apenas possível uma sequência das carruagens. Deves ter bem em atenção quais as peças que deves unir.



Art.-Nr.: 56945