

ben aufdecken. Das darf er so lange, bis er keine Bildpaare mehr findet.

Spielende

Auf diese Weise spielen die Spieler reihum, bis keine verdeckten Kartchen mehr vorhanden sind. Der Spieler mit den meisten gesammelten Bildpaaren ist Sieger, die Reihenfolge der anderen ergibt sich aus deren Anzahl von Karten.

F

Le jeu en bref

Type: jeu d'observation
Nombre de joueurs: 2 à 6
Age: à partir de 4 ans
Durée: 30 minutes environ
Mémoire ○●○○○ Chance

Matériel:

48 cartes (= 24 paires), 1 règle du jeu

But du jeu:

Le joueur qui rassemble le plus de paires de cartes gagne la partie.

Préparation:

Avant la première partie:
Détachez soigneusement les cartes pré-découpées.
Mélangez bien toutes les cartes et étalez-les, face cachée, pour former un rectangle. Choisissez le premier joueur; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour jouer:

A ton tour de jouer, retourne deux cartes pour que tous les joueurs les examinent.
Si les deux cartes ne montrent pas la même image, remets-les à leur place, face cachée. Ton tour est terminé.
Si les deux cartes représentent la même image, prends-les pour les poser devant toi. Retourne deux nouvelles cartes, et

ainsi de suite. Ton tour prend fin dès que tu tombes sur deux images différentes.

Pour gagner:

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été ramassées. Le joueur qui a le plus de paires de cartes devant lui gagne la partie.

NL

Spelinfo

Speltype: Geheugenspel
Aantal spelers: 2 tot 6
Leeftijd: vanaf 4 jaar
Speelduur: ca. 30 minuten
Geheugen ○●○○○ Geluk

Spelmateriaal

48 Kaarten, 1 Handleiding

Doel van het spel

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

Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel moeten alle kaarten voorzichtig uit de stanskaarten worden gedrukt. Alle kaarten worden geschud en omgekeerd in de vorm van een rechthoek neergelegd. De jongste speler mag beginnen, de anderen volgen met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop:

Is een speler aan de beurt, dan keert hij twee kaartjes op de plaats om, zodat alle spelers ze kunnen zien. Tonen de beide kaartjes een verschillend plaatje, dan draait hij deze op dezelfde plaats weer om. De volgende speler is dan aan de beurt. Zijn de beide plaatjes echter gelijk, dan neemt de speler deze op en legt ze voor zich neer. Hierna mag hij nog eens twee kaartjes omkeren, zoals hiervoor beschreven. Dat mag hij net zolang doen, totdat hij weer twee verschillende kaartjes omdraait.