



HABA®

Einhorn Glitzerglück

Memozauber

Ein Gedächtnisspiel für
2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Stephanie Roehe

Spielinhalt

32 Wolken-Plättchen (16 Paare),
1 Spielanleitung



Spielziel

Wer merkt sich gleiche Motive und kann so
die meisten Paare sammeln?

Spielvorbereitung

Die Wolken-Plättchen werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Legt sie in Reihen untereinander und achtet darauf, dass keine Wolken-Plättchen übereinander liegen.

Spielablauf

Wer zuletzt Geburtstag hatte, darf beginnen – danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Wolken-Plättchen auf:

- **Sind zwei gleiche Motive zu sehen?**

Nimm das Paar zu dir. Du darfst zwei weitere Wolken-Plättchen aufdecken.

- **Sind zwei verschiedene Motive zu sehen?**

Verdecke die Wolken-Plättchen wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.
Der nächste Spieler ist mit Aufdecken an der Reihe.

Spielende

Sind alle Paare eingesammelt? Stapelt alle eigenen Wolken-Plättchen: Wer den höchsten Turm bauen kann, gewinnt das Spiel.



Unicorn Glitterluck

Magic Matching

A game of memory for 2 - 4 players
ages 4 - 99.

Illustrations: Stephanie Roehe

Contents

32 cloud tiles (16 pairs),
1 set of game instructions



Aim of the game

Who can remember the motifs and
collect the most pairs?

Preparation for the game

Lay the cloud tiles face down on the table and shuffle them. Then arrange them into rows. Take care that none of the tiles are on top of each other.

Playing the game

The child whose birthday was most recent may start. Continue play clockwise. The player turns over two cloud tiles:

- **Are the two motifs the same?**

If so, you can keep the pair. Now turn over two more cloud tiles.

- **Are the two motifs different?**

Sorry - you have to place them face down again. But let everyone see them first. Then it's the next player's turn.

End of the game

Have all the pairs been collected? Make a pile with your cloud tiles – the player with the highest tower is the winner!



Licornes dans les nuages

Un jeu de mémoire pour
2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Mémo magique

Illustration : Stephanie Roehe

Contenu du jeu

32 plaquettes-nuages (16 paires),
1 règle du jeu



But du jeu

Qui va trouver deux motifs identiques et va
pouvoir récupérer le plus grand nombre de
paires de plaquettes-nuages ?

Préparatifs

Poser les plaquettes-nuages sur la table, face cachée, et les mélanger. Les répartir en rangées parallèles en veillant à ce qu'elles ne se chevauchent pas.

Déroulement de la partie

Le joueur dont c'était l'anniversaire en dernier commence la partie. Continuer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur retourne deux plaquettes-nuages l'une après l'autre :

- **On voit deux motifs identiques ?**

Prends les plaquettes-nuages et pose-les à côté de toi. Tu recommences en retournant à nouveau deux

plaquettes-nuages.

- **On voit deux motifs différents ?**

Remets les plaquettes-nuages dans le jeu en les retournant sur la table, après que les autres joueurs les aient aussi bien observées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Toutes les paires de plaquettes-nuages ont été récupérées ? Chaque joueur fait une pile avec ses plaquettes-nuages. Celui dont la pile est la plus grande gagne la partie.



Eenhoorn Flonkerglans

© Memotoverij

Een geheugenspel voor 2 - 4 spelers
van 4 - 99 jaar.

Illustraties: Stephanie Roehe

Spelinhoud

32 wolkenkaartjes (16 paren),
spelregels



Doel van het spel

Wie onthoudt de wolkenkaartjes met dezelfde afbeeldingen en kan zo de meeste paren verzamelen?

Spelvoorbereiding

De wolkenkaartjes worden met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd en geschud. Leg ze in rijen onder elkaar en let er op dat er geen kaartjes over elkaar liggen.

Spelverloop

Degene die als laatste jarig is geweest, mag beginnen. Daarna wordt kloksgewijs verder gespeeld. Degene die aan de beurt is, draait achter elkaar twee wolkenkaartjes om:

- **Zijn er twee dezelfde afbeeldingen te zien?**

Leg het paar bij je neer. Je mag nog twee wolkenkaartjes omdraaien.

- **Zijn er twee verschillende afbeeldingen te zien?**

Keer de wolkenkaartjes weer om nadat alle anderen ze ook hebben gezien.

De volgende speler is aan de beurt en draait een stel wolkenkaartjes om.

Einde van het spel

Zijn alle paren verzameld? Leg dan al je eigen wolkenkaartjes op een stapel: degene die de hoogste toren kan bouwen, heeft het spel gewonnen.



Unicornio Destello

Un juego de memoria para
2 a 4 jugadores de 4 a 99 años.

Memo mágico

Ilustraciones: Stephanie Roehe

Contenido

32 fichas de nubes (16 parejas)
instrucciones de juego



El juego

¿Quién memoriza dónde están las mimas
figuras y reúne el mayor número de
parejas?

Preparativos

Poned las fichas de nubes boca abajo en la mesa y mezcladlas. Colocadlas en filas y tened cuidado de que no se toquen entre ellas.

¿Cómo se juega?

Comienza el jugador que haya celebrado más recientemente su cumpleaños. Después jugaréis siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El jugador que tenga el turno descubre dos fichas de nubes.

- **¿Se ven las mismas figuras?**

Te llevas la pareja. Puedes descubrir dos fichas de nubes más.

- **¿Son dos figuras diferentes?**

Vuelve a colocar las fichas de nubes boca abajo después de que los demás las hayan visto. Es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

¿Se han formado ya todas las parejas? Como apiláis las cartas conseguidas, ganará la partida quien tenga el montoncito de fichas de nubes más alto.



Liocorno Luccichino

Memo magico

Un gioco di memoria per
2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

Illustrazioni: Stephanie Roehe

Contenuto del gioco

32 tavolette-nuvola (16 coppie),
istruzioni per giocare



Finalità del gioco

Chi si ricorda le figure uguali riunendo così
il maggior numero di coppie?

Preparativi del gioco

Le carte sono poste sul tavolo con l'immagine coperta, mescolate e ordinate in file; fate attenzione che i cavalli non si sovrappongano.

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino che per ultimo ha compiuto gli anni e si seguirà poi in senso orario. Il giocatore di turno scoprirà due tavolette-nuvola una dopo l'altra:

- **Sono uguali?**

Prenditi la coppia. Puoi scoprire altri due tavolette-nuvola.

- **Sono diverse?**

Ricopri le carte dopo che tutti gli altri giocatori le hanno viste.

E' ora il turno del seguente giocatore.

Conclusione del gioco

Tutte le coppie sono appaiate? Formate un mazzo con i vostri cavalli: vince chi ha il mazzo più alto.





300280

TL 85511

Habermaaß GmbH

August-Grosch-SträÙe 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de