



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Urlaubs-Memo



Vacation Memories • Mémo des vacances • Vakantiememo
Memo de vacaciones • Memo delle vacanze

Urlaubs-Memo

Ein Memo-Klassiker für 2 – 4 kleine Urlauber ab 3 Jahren.

Illustration: Sandra Kretzmann
Redaktion: Annemarie Wolke & Robin Eckert



Spielinhalt

2 Magnet-Spielpläne, 2 x 24 magnetische Urlaubserinnerungen, 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer sich am besten an die schönen Dinge im Urlaub erinnert und so die meisten Memo-Plättchen findet, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel

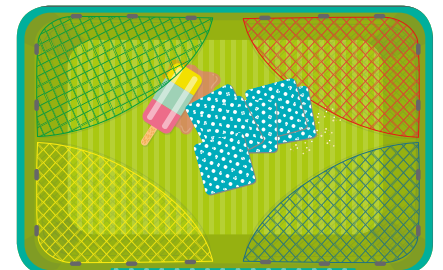
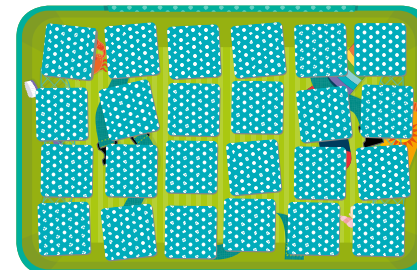
Brecht die Magnete (Urlaubserinnerungen) vorsichtig aus den Tableaus heraus und werft die Reste weg.

Spielvorbereitung

Legt zunächst jeweils einen der Spielpläne in den Boden und den Deckel der Dose. Ein Spielplan zeigt den Kofferdeckel mit den persönlichen Gepäcknetzen, der andere den Kofferboden.

Sucht euch die Urlaubserinnerungspaare aus, die zu eurem Urlaub am besten passen oder mit denen ihr gerne spielen wollt (maximal 14 Paare). Mischt die Paare und legt sie mit der Rückseite nach oben so in den Kofferboden, dass sie sich nicht überlappen.

Nicht genutzte Urlaubserinnerungen könnt ihr in der Mitte des Kofferdeckels stapeln. Sie werden für diese Runde nicht benötigt.



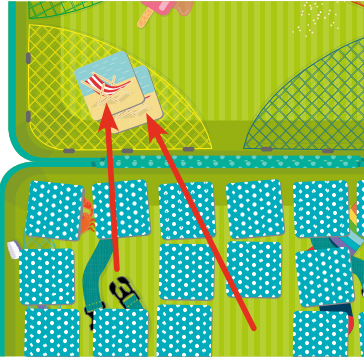
Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer sich am meisten auf seinen nächsten Urlaub freut, darf anfangen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Wer am Zug ist, deckt nacheinander zwei im Kofferboden liegende Urlaubserinnerungen seiner Wahl auf.

Zeigen die beiden aufgedeckten Urlaubserinnerungen das gleiche Motiv?

Ja: Dann darf der Spieler das Paar behalten!



Jeder Spieler wählt bei seinem ersten Fund ein noch freies Gepäcknetz im Kofferdeckel. Das gerade gefundene und alle weiteren Paare, die er findet, kommen dort hinein.

Nein: Schade! Aber immerhin wisst ihr jetzt schon, wo diese beiden Urlaubserinnerungen liegen. Dreht beide Urlaubserinnerungen wieder auf ihre Rückseite.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das letzte Paar in sein Gepäcknetz legt. Anschließend zählt jeder die Urlaubserinnerungen, die er in seinem Gepäcknetz sammeln konnte. Der Spieler mit den meisten Plättchen hat gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler gemeinsam.



Wenn ihr wollt, könnt ihr je nach Erfahrung und Alter der Spieler den Schwierigkeitsgrad anpassen, indem ihr einmal mehr oder weniger Urlaubserinnerungen in den Koffer legt. Eine andere Variante: Nach einem erfolgreichen Fund ist derselbe Spieler direkt noch einmal am Zug.

Vacation Memories

A memory game classic for 2 to 4 little travelers, ages 3 years and up.

Illustrator: Sandra Kretzmann
Game Developers: Annemarie Wolke & Robin Eckert



Game Contents

2 magnetic game boards, 2 x 24 magnetic vacation memories, 1 rulebook

Goal of the Game

The player who remembers the fun things about vacation best and finds the most memory tile pairs wins.

Before the First Game:

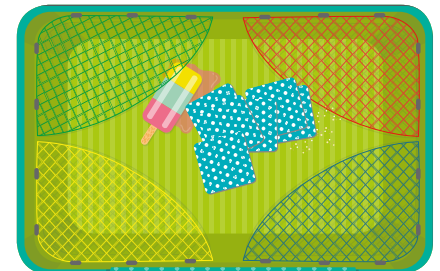
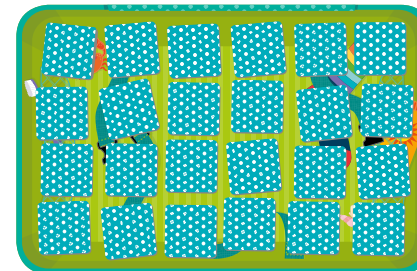
Carefully remove the magnets (vacation memories) from the magnetic sheets and then throw away the sheets.

Game Setup

Place one game board in the tin base and the other board in the lid. One game board shows the lid of a suitcase with personal item luggage nets, the other shows the bottom of a suitcase.

Look for pairs of vacation memories that best match the vacation you're on, or that you want to play with (maximum 14 pairs). Mix the pairs then place them face-down in the bottom of the case so that they don't overlap.

Unused vacation memories can be stacked in the middle of the suitcase lid. They are not needed for this game.



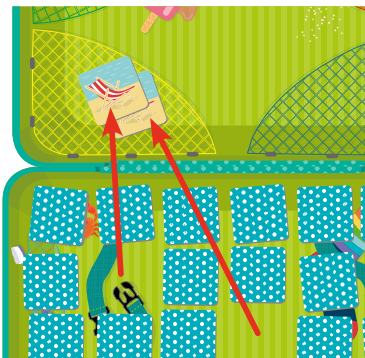
How to Play

Play in a clockwise direction. The player who is most excited about their next vacation can start. If you can't agree, the youngest player starts.

The player whose turn it is turns over two vacation memories of their choice on the bottom of the suitcase.

Do the two revealed vacation memories match?

Yes: The player may keep the pair!



The first time a player wins a pair, they select an empty luggage net in the suitcase lid. The pair they just won, and all their future pairs, go in that net.

No: Too bad! But at least you now know where these two vacation memories can be found. Turn both vacation memories back over

Then the next player may take their turn.

End of the Game

The game ends when a player places the last pair in their luggage net.

Then each player counts the vacation memories that they were able to collect in their luggage net. The player with the most tiles wins. In the event of a tie, the players who are tied win together.



If you want, you can adjust the difficulty to suit the experience and age of the players by placing more or fewer vacation memories in the suitcase.

Another variant: After finding a pair, that player may take another turn.

Mémo des vacances

Un mémo classique pour 2 à 4 vacanciers à partir de 3 ans.

Illustration : Sandra Kretzmann

Rédaction : Annemarie Wolke & Robin Eckert



Contenu du jeu

2 plateaux de jeu magnétiques, 2 x 24 souvenirs de vacances aimantés, 1 règle du jeu

Objectif du jeu

Le gagnant est celui qui se souvient le mieux des beaux objets observés pendant les vacances et qui trouve le plus de tuiles mémo.

Avant de jouer pour la première fois

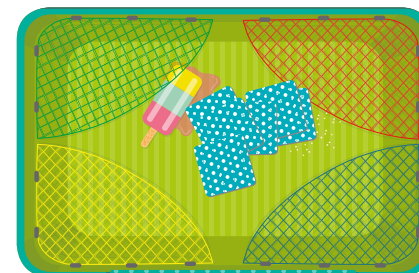
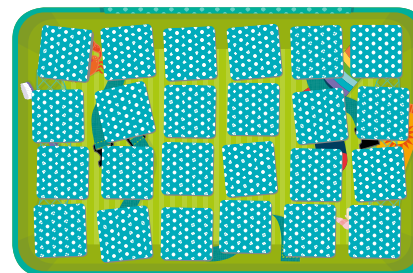
Retirez délicatement les pièces aimantées (souvenirs de vacances) de leur cadre et jetez les restes.

Préparation du jeu

Commencez par placer un des plateaux de jeu dans le fond de la boîte et un dans le couvercle. Un plateau de jeu représente le dessus de la valise avec les filets à bagages personnels, l'autre représente le fond de la valise.

Sélectionnez les paires de souvenirs de vacances correspondant le mieux à vos vacances ou celles avec lesquelles vous souhaitez jouer (14 paires maximum). Mélangez les paires et posez-les, face verso visible, dans le fond de la valise, sans qu'elles se chevauchent.

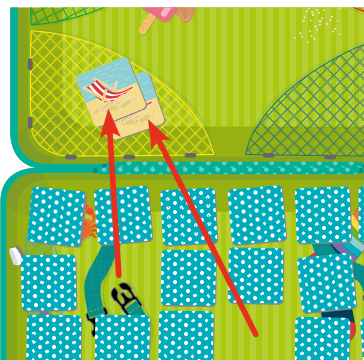
Les souvenirs de vacances dont vous ne vous servez pas peuvent être empilés au milieu du dessus de la valise. Ils ne servent pas pendant cette partie.



FRANÇAIS

Celui à qui vient le tour retourne deux souvenirs de vacances de son choix l'un après l'autre dans le fond de la valise.

Oui : le joueur conserve cette paire !



Non : dommage ! Mais au moins, vous savez déjà où se trouvent ces deux souvenirs de vacances. Retournez-les, afin qu'ils soient à nouveau face cachée.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un joueur a placé la dernière paire dans son filet à bagages. Ensuite, chacun compte les souvenirs de vacances qu'il a réunis dans son filet. Le gagnant est le joueur qui en a réuni le plus grand nombre. En cas d'égalité, tous les joueurs gagnent ensemble.



Si vous le souhaitez, vous pouvez ajuster le niveau de difficulté suivant l'expérience et l'âge des joueurs en plaçant un nombre plus ou moins important de souvenirs de vacances dans la valise.

8

jaar

A teal-colored car with a roof rack carrying a brown suitcase, a green bag, and a red bag. The car is facing left.

Redactie: Annemarie Wolke & Robin Eckert

2 magnetische spelborden, 2 x 24 magnetische vakantieherinneringen, 1 handleiding

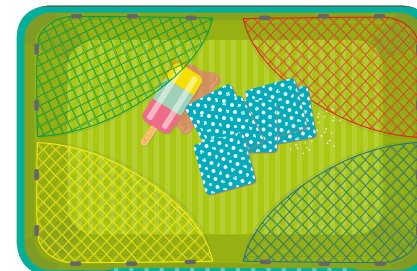
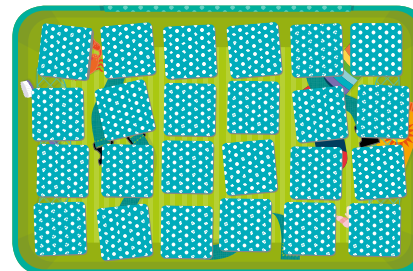
Wie het beste de mooie vakantieherinneringen kan onthouden en zo de meeste memokaartjes vindt, is de winnaar.

Haal de magneten (vakantieherinneringen) voorzichtig uit de plaat en gooi de rest weg.

Leg vervolgens één spelbord in de onderkant van de doos en één in het deksel. Op een spelbord staat een kofferdeksel afgebeeld met persoonlijke bagagenetjes en op het andere de onderkant van de koffer.

Zoek de setjes vakantieherinneringen uit die het beste passen bij jullie vakantie of waarmee jullie graag willen spelen (maximaal 14 paren). Meng de paren goed en leg ze met de achterkant naar boven in de onderkant van de koffer. Zorg ervoor dat de kaartjes niet over elkaar heen liggen.

De vakantieherinneringen die jullie niet gebruiken, kunnen jullie in het midden van het kofferdeksel op een stapel neerleggen. Die heb je in deze ronde niet nodig.



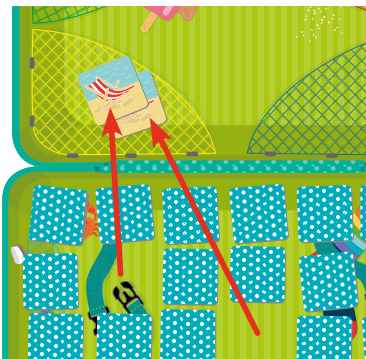
Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie zich het meest verheugt op de volgende vakantie, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

De speler die aan de beurt is, draait twee kaartjes met vakantieherinneringen naar keuze om.

Staat op beide kaartjes dezelfde vakantieherinnering afgebeeld?

Ja: Dan mag de speler het paar houden!



Elke speler kiest bij zijn/haar eerste winst een nog vrij bagagenet in het kofferdeksel. Het zojuist gewonnen paar en de paren die nog volgen, plaatst hij/zij onder dat netje.

Nee: Maar jullie weten nu wel waar deze twee vakantieherinneringen liggen. Draai beide vakantieherinneringen weer om.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler het laatste paar in zijn/haar bagagenetje doet. Vervolgens telt elke speler de vakantieherinneringen die hij/zij heeft verzameld in zijn/haar bagagenetje. De speler met de meeste kaartjes, is de winnaar. Bij een gelijke stand winnen alle spelers met hetzelfde aantal kaartjes.



Jullie kunnen de moeilijkheidsgraad aanpassen, afhankelijk van leeftijd en ervaring van de spelers. Leg daarvoor meer of juist minder vakantieherinneringen in de koffer. Een andere variant: Als een speler een paar heeft gevonden, mag hij/zij nog een keer spelen.

Memo de vacaciones

Un juego de memoria clásico para 2-4 pequeños veraneantes a partir de 3 años.

Ilustración: Sandra Kretzmann

Redacción: Annemarie Wolke & Robin Eckert



Contenido

2 tableros magnéticos, 2 x 24 recuerdos de vacaciones magnéticos, instrucciones del juego

Objetivo del juego

Ganará quien recuerde mejor las cosas divertidas de las vacaciones y encuentre la mayor cantidad de parejas.

Antes de jugar por primera vez

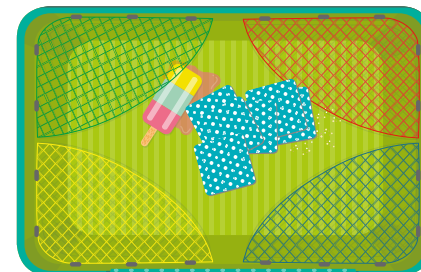
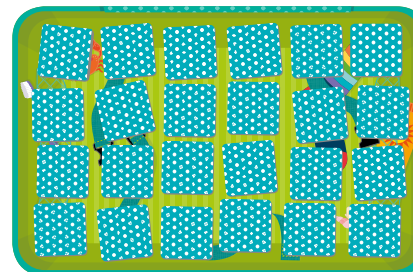
Extraed con cuidado los imanes (recuerdos de vacaciones) de los marcos y desechar el resto.

Preparación del juego

Colocad un tablero en el fondo de la caja y el otro en la tapa. Uno muestra la tapa de la maleta con sus rejillas portaequipajes y el otro, el fondo de la maleta.

Elegid las parejas de recuerdos que reflejen mejor vuestras vacaciones o que, simplemente, os gusten más (máximo 14 pares). Mezclad las parejas y colocadlas boca abajo en el fondo de la maleta de forma que no se solapen.

Podéis dejar los recuerdos de vacaciones que no se utilicen apilados en el centro de la tapa de la maleta. No los necesitaréis para esta ronda.



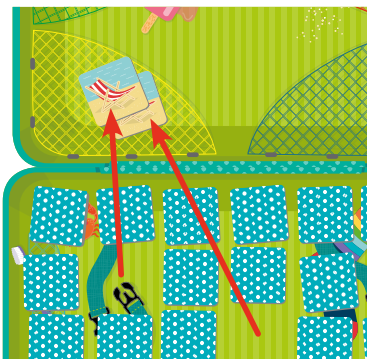
Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien espere con más ganas las próximas vacaciones puede empezar. Si no os ponéis de acuerdo, empezará el jugador más joven.

A quien le toque el turno destapa los dos recuerdos de vacaciones que quiera del fondo de la maleta.

¿Los dos recuerdos veraniegos destapados coinciden?

Sí: El jugador puede quedarse la pareja.



Cada jugador elige con su primer hallazgo una rejilla portaequipajes que esté libre en la tapa de la maleta. Colocará allí todas las parejas que descubra.

No: ¡Lástima! Pero, como mínimo, ya sabéis dónde están esos dos recuerdos de vacaciones. Volved a dejarlos boca abajo.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

La partida termina en cuanto un jugador deje la última pareja en su red portaequipajes. A continuación, cada jugador cuenta cuántos recuerdos de vacaciones tiene en su red. Gana quien tenga el mayor número de fichas. En caso de empate, ganan los jugadores empatados.



Si os apetece, podéis adaptar el grado de dificultad a la edad y la experiencia de los jugadores poniendo más o menos recuerdos de vacaciones en la maleta.

Otra variante: cuando un jugador encuentra una pareja le vuelve a tocar el turno.

Memo delle vacanze

Un classico gioco di memoria per 2-4 piccoli vacanzieri a partire da 3 anni.

Illustrazioni: Sandra Kretzmann
Testo: Annemarie Wolke & Robin Eckert



Dotazione del gioco

2 tabelloni di gioco magnetici, 2 x 24 ricordi delle vacanze magnetici, 1 istruzioni di gioco

Scopo del gioco

Vince il più bravo a ricordarsi le cose belle accadute in vacanza e a trovare così la maggior parte delle tessere.

Prima di giocare per la prima volta

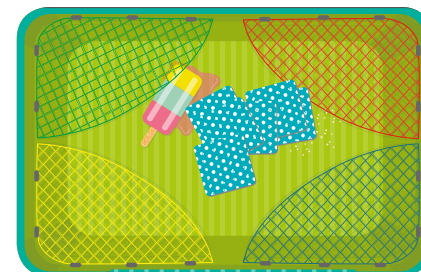
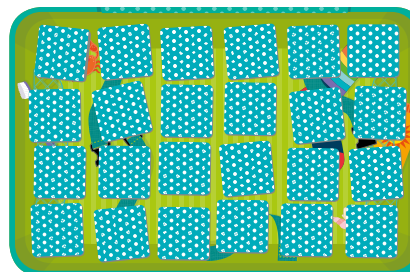
Staccare con attenzione i pezzi magnetici (i ricordi delle vacanze) dalla tavola e gettare il resto.

Preparazione del gioco

Inserite un tabellone di gioco nel fondo della scatola e l'altro nel coperchio. Un tabellone di gioco mostra il coperchio della valigia con le reti portabagagli personali, l'altro il fondo della valigia.

Cercate le coppie di ricordi delle vacanze più adatte alla vostra vacanza oppure quelle con cui desiderate giocare (massimo 14 coppie). Mescolate le coppie e disponetele nel fondo della valigia, senza sovrapporle, con il dorso rivolto verso l'alto.

I ricordi delle vacanze non utilizzati possono essere impilati al centro del coperchio della valigia. Per questo giro non servono.



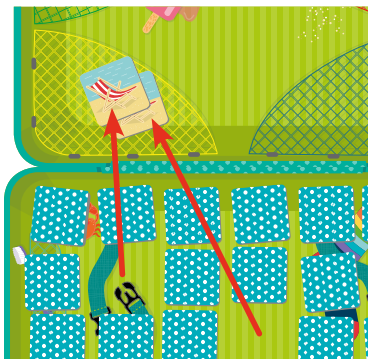
Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia chi è più impaziente di andare in vacanza. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più giovane.

Il giocatore di turno scopre in successione, dal fondo della valigia, due ricordi delle vacanze a piacere.

I due ricordi delle vacanze scoperti mostrano la stessa immagine?

Sì: il giocatore può conservare la coppia!



Ogni giocatore, al momento della prima raccolta di tessere, sceglie una rete portabagagli libera del coperchio della valigia, dove disporrà la coppia appena trovata e poi tutte le altre.

No: peccato! Ma adesso sapete dove si trovano questi due ricordi delle vacanze. Girate nuovamente i ricordi con il dorso rivolto verso l'alto.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore è riuscito a collocare l'ultima coppia nella sua rete portabagagli.

Quindi ogni giocatore conta i ricordi delle vacanze che è riuscito ad accumulare nella sua rete portabagagli. Vince il giocatore che ha raccolto più tessere. In caso di parità vincono a pari merito tutti i giocatori che hanno raccolto più tessere.



Se volete, in base all'esperienza e all'età dei giocatori, potete modificare il grado di difficoltà aggiungendo o togliendo i ricordi inseriti nella valigia.

Un'altra variante: dopo aver trovato una coppia, il giocatore continua il turno.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Si después de una divertida partida descubris que falta una pieza del juego que no podéis encontrar por ninguna parte, ¡ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podéis consultar si la pieza está disponible.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



It's playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA