

EN MEMO CHALLENGE

Age: 7-99

Contents: 36 cards; Rules

Players: 2-6

Game Duration: 20 minutes

A game by:

Frankese

The box contains 18 pairs of cards showing 3 different shapes (square, circle and hexagon) and 3 different colours (red, blue and green). Two games can be played: *memo* and *memo challenge*.

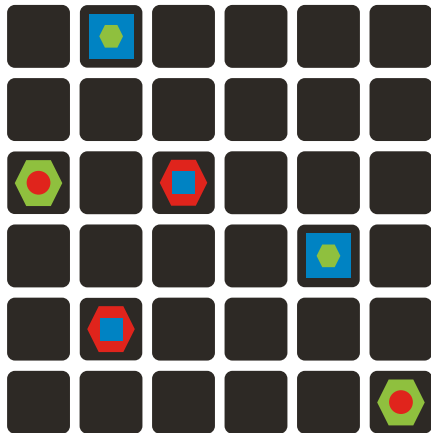
Memo

Shuffle the cards and place them on the table face down to form a 6x6 square. The youngest player turns 2 cards over. If they are identical, the player wins them and keeps on playing. If the 2 cards are not identical, the player turns them back over and it's the following player's turn. The game ends when there are no more cards on the table. Whoever collects the most cards is the winner.

Memo challenge

The rules are the same as in the previous game. At the beginning of the game though, the players decide on a joker shape (for instance a square) and a joker colour (for instance green). At the end of the

game, one point is awarded for each card won and one extra point per card is awarded for joker symbols (shape and/or colour) on the cards (for instance, two squares = two extra points). The player with the highest score wins.



IT MEMO CHALLENGE

Età: 7-99

Giocatori: 2-6

Durata: 20 minuti

Un gioco di:

Frankese

Contenuto: 36 tessere; Regolamento

La confezione contiene 18 coppie di tessere che rappresentano composizioni di 3 tipi di forme (quadrato, cerchio ed esagono) e tre tipi di colore (rosso, blu e verde). Consentono due modalità di gioco: il *memo* e il *memo challenge*.

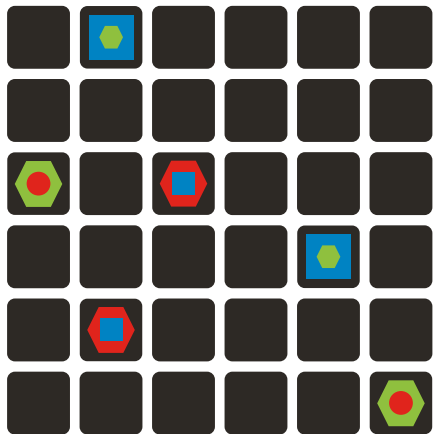
Memo

Si mescolano le tessere e si dispongono sul tavolo coperte formando un quadrato 6 x 6. Il giocatore più giovane scopre due tessere. Se formano una coppia di carte identiche, guadagna le tessere e continua a giocare; altrimenti le ricopre ed il turno passa al concorrente successivo. Il gioco finisce quando non ci sono più tessere a terra. Vince chi ha guadagnato più coppie.

Memo challenge

Si gioca come nella modalità precedente. All'inizio della partita però i giocatori decidono di dichiarare una forma jolly (ad esempio il quadrato) ed un colore jolly (ad esempio il verde).

Vince chi ha il punteggio maggiore ottenuto dalla somma delle tessere conquistate ed il numero di forme e colori jolly in mano. Ai fini del punteggio va considerato che in una tessera possono esserci anche due forme uguali (ad esempio due quadrati): in questo caso vanno contati due punti.



FR MEMO CHALLENGE

Age : 7-99

Contenu : 36 cartes ; Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2-6

Durée : 20 minutes

Conception :

Frankese

La boîte contient 18 paires de cartes qui représentent 3 types de formes (carré, cercle et hexagone) et 3 types de couleurs (rouge, bleu et vert). Deux modes de jeu sont possibles : *mémo* et *mémo défi*.

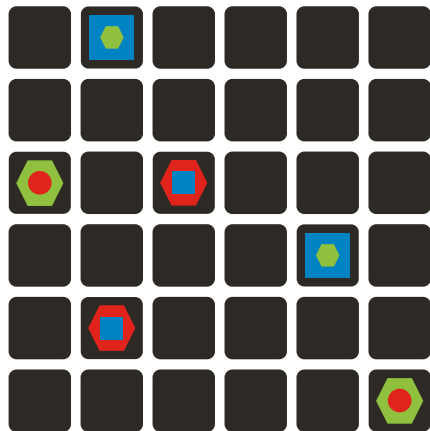
Mémo

On mélange les cartes et on les place sur la table, faces cachées, en formant un carré de 6 x 6. Le joueur le plus jeune retourne deux cartes. Si les cartes retournées sont identiques, il les prend et en retourne deux autres ; dans le cas contraire, il les retourne et passe son tour au joueur suivant. Le jeu finit lorsque toutes les cartes ont été ramassées. Celui qui aura formé le plus grand nombre de paires est le gagnant.

Mémo défi

Ce mode de jeu est semblable au précédent. Toutefois, au début de la manche, les joueurs choisissent une forme joker (par exemple, le carré) et une couleur joker (par exemple, le vert).

A la fin de la manche, le joueur qui aura le score le plus élevé sera le gagnant. Pour calculer le score, on additionnera le nombre de cartes gagnées au nombre de formes et de couleurs joker qui y sont représentées. Attention, sur une même carte, il peut y avoir deux formes identiques (par exemple, deux carrés) ; dans ce cas, on comptera deux points.



ES MEMO CHALLENGE

Edad: 7-99

Jugadores: 2-6

Duración: 20 minutos

Un juego de:

Frankese

Contenido: 36 tarjetas; Reglamento

La caja contiene 18 parejas de tarjetas que representan composiciones de 3 tipos de formas (cuadrado, círculo y hexágono) y tres tipos de colores (rojo, azul y verde). Permiten dos modalidades de juego: el *memo* y el *memo challenge*.

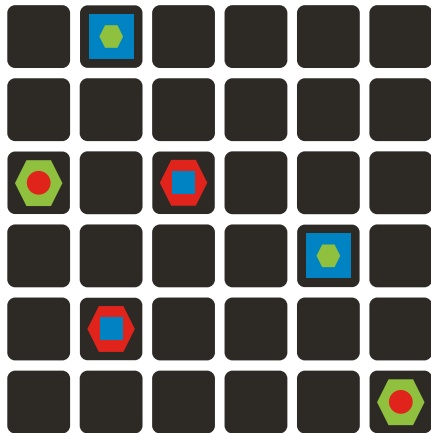
Memo

Se mezclan las tarjetas y se colocan sobre la mesa boca abajo, formando un cuadrado de 6 x 6. El jugador más joven descubre dos tarjetas. Si forman una pareja de tarjetas idénticas, se las queda y sigue jugando; de lo contrario, vuelve a darles la vuelta y le toca al siguiente jugador. El juego termina cuando no haya más tarjetas en la mesa. Gana quien tenga más parejas.

Memo challenge

Se juega como en la modalidad anterior. Sin embargo, al principio de cada partida, los jugadores establecen una forma comodín (por ejemplo, el cuadrado) y un color comodín (por ejemplo, el verde).

Gana quien tenga más puntos obtenidos sumando las tarjetas conseguidas y el número de formas y colores comodín poseídos. Para la puntuación, hay que tener en cuenta que, en una tarjeta, puede haber dos formas iguales (por ejemplo, dos cuadrados): en este caso, se cuentan dos puntos.



DE MEMO CHALLENGE

Alter: 7-99 Jahre

Spieleranzahl: 2-6

Spieldauer: 20 Minuten

Ein Spiel von:

Frankese

Inhalt: 36 Bildkarten; Spielregeln

Das Spiel enthält 18 Bildkartenpaare. Auf den Karten sind Kombinationen aus Formen und Farben abgebildet. Es gibt 3 verschiedene Formen (Quadrat, Kreis und Sechseck) und 3 verschiedene Farben (Rot, Blau und Grün). Zwei Spielvarianten sind möglich: *Memo* und *Memo Challenge*.

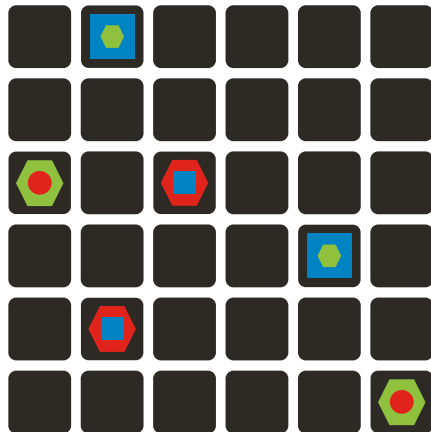
Memo

Die Bildkarten werden gemischt und verdeckt so auf der Spielfläche verteilt, dass sie ein Quadrat 6 x 6 bilden. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Karten auf. Wenn sie ein Paar aus gleichen Karten bilden, darf er sie behalten und weiterspielen. Andernfalls dreht er sie wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf der Spielfläche liegen. Der Spieler, der am meisten Paare ergattert hat, gewinnt.

Memo Challenge

Es wird ähnlich wie bei der vorherigen Spielvariante gespielt. Zu Beginn des Spiels legen die Spieler jedoch eine Joker-Form

(zum Beispiel das Quadrat) und eine Joker-Farbe (zum Beispiel Grün) fest. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl, die jeweils der Summe aus der Anzahl an gesammelten Karten und der Anzahl an Joker-Formen und Joker-Farben auf der Hand entspricht. Bei der Berechnung der Punktzahl ist zu beachten, dass auf einer Bildkarte auch zwei gleiche Formen abgebildet sein können (zum Beispiel zwei Quadrate): In diesem Fall sind zwei Punkte zu zählen.



PT MEMO CHALLENGE

Idade: 7-99

Jogadores: 2-6

Duração: 20 minutos

Um jogo de:

Frankese

Conteúdo: 36 cartões; Regulamento

A embalagem contém 18 pares de cartões que representam composições de três tipos de formas (quadrado, círculo e hexágono) e três tipos de cores (vermelho, azul e verde). Permitem duas modalidades de jogo: o *memo* e o *memo challenge*.

Memo

Baralham-se os cartões e dispõem-se na mesa virados para baixo formando um quadrado 6 x 6. O jogador mais jovem vira dois cartões. Se formarem um par de cartas idênticas, ganha os cartões e continua a jogar; caso contrário, vira-as novamente para baixo e passa a vez ao próximo jogador. O jogo acaba quando não houver mais cartões para baixo. Vence quem ganhou mais pares.

Memo challenge

Joga-se da mesma forma que a modalidade anterior. No início do jogo, os jogadores decidem uma forma jôquer (por exemplo, o quadrado) e uma cor jôquer (por exemplo, o verde).

Vence quem obtiver a maior pontuação somando os cartões ganhos e o número de formas e cores jôquer conseguidos. Para efeito de pontuação, deve considerar-se que num cartão também pode haver duas formas iguais (por exemplo, dois quadrados): neste caso, devem ser contados dois pontos.

