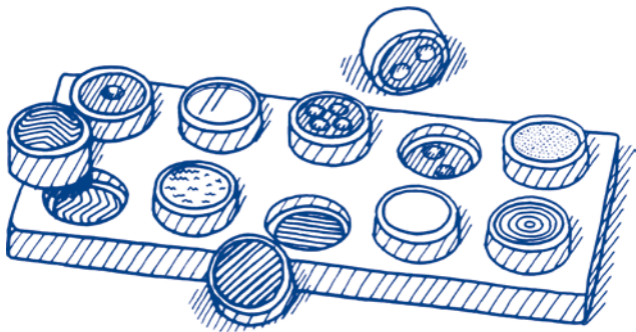
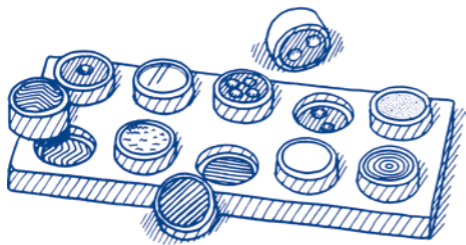


Touch memory
Fühl-Memo
Mémo tactile
Memory de palpación
Voel memo
Føle huskespil
Memory tattile
Jogo de memória táctil
Игра „На ощупь“



goki



GB Touch memory

A matching game for 2 - 4 players.

The game begins by removing all the wooden cylinders (blocks) from the game board and shuffling them on the table. They must be placed face downwards, so that the coloured surface cannot be seen - and you are ready to play!

The first player puts the board in front of himself on the table and closes his eyes or puts on a blindfold - don't cheat - that wouldn't be fair.

Then he feels for the blocks, takes one, turns it over and carefully feels the surface. Try to remember what you have felt.

Then put the block down again and try to find the matching space on the game board by feeling it with your eyes closed or bound. When you have chosen a space, put the block on to it.

Open your eyes - are the surfaces the same? If they are, you can keep the block. If the surfaces do not match, the block must be returned to the others and all the wooden cylinders left in the middle of the table must be shuffled again.

Then it is the next player's turn to put the game board in front of himself and feel for a block with his eyes closed. The game continues in this manner until all the cylinders have been matched.

The winner is the player with the most wooden cylinders.

Have fun!

D Fühl-Memo

Ein Memo-Spiel für 2-4 Spieler.

Zu Beginn des Spieles werden alle Holzzylinder (Spielsteine) aus dem Spielbrett genommen und auf dem Tisch vermischt.

Die Seite mit der farbigen Oberfläche darf nicht zu sehen sein – und schon geht es los!

Der erste Spieler legt das Spielbrett vor sich auf den Tisch und schließt seine Augen oder verbindet sie mit einem Tuch – nicht schummeln, denn das wäre nicht fair.

Nun tastest Du nach den Spielsteinen, nimmst einen, drehst ihn um, betastest die Oberfläche sorgfältig und versuchst zu behalten, was Du gefühlt hast.

Dann stellst Du den Stein zurück auf den Tisch und versuchst durch Abtasten und mit geschlossenen Augen das Feld mit der gleichen Oberfläche auf dem Spielbrett zu finden. Hast Du Dich für ein Feld entschieden, stellst Du Deinen Spielstein auf diese Stelle in das Spielbrett.

Augen auf – stimmen die Oberflächen überein? Wenn ja, so darfst Du den Spielstein behalten. Sollten die Flächen nicht zueinander passen, so muß der Spielstein zu den anderen zurückgelegt werden und alle Holzzylinder, die noch in der Mitte des Tisches liegen, werden neu gemischt.

Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe, legt das Spielbrett vor sich hin, schließt die Augen und ertastet einen Spielstein. So geht es reihum, bis alle Zylinder zugeordnet worden sind.

Gewinner ist, wer die meisten Holzzylinder erhalten hat.

Und nun viel Spaß!

F Mémo tactile

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs.

Pour commencer, on enlève tous les cylindres de bois (les pions) du tableau de jeu, on les pose sur une table et on les mélange. La face de couleur des pions doit rester invisible – et c'est parti! Le premier joueur pose le tableau devant lui, sur la table, et ferme les yeux – il peut également se bander les yeux avec un morceau de tissu. On ne triche pas, car ce ne serait pas sportif. Tu cherches maintenant les pions, tu en prends un, le retournes, en palpes minutieusement la surface et essaies d'en mémoriser le toucher.

Tu replaces ensuite le pion sur la table et, toujours en gardant les yeux fermés, tu essaies de trouver sur le tableau de jeu la section dont la surface est identique à celle du pion. Dès que tu as opté pour une section, tu poses ton pion dans cette partie du tableau.

Et on rouvre les yeux – les surfaces correspondent-elles effectivement? Si oui, tu as le droit de conserver le pion. Si les surfaces ne sont pas identiques, tu dois replacer le pion sur la table, avec les autres. On mélange alors de nouveau tous les cylindres de bois se trouvant encore au centre de la table.

C'est maintenant le tour du joueur suivant. Il place le tableau devant lui, ferme les yeux et palpe l'un des pions.

Et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les cylindres de bois aient été affectés à la surface correspondante.

Le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui aura obtenu le plus grand nombre de cylindres.

Amuse-toi bien!

E Memory de palpación

Un juego de coordinación para 2 a 4 personas.

Al comienzo del juego se tiene que sacar todos los cilindros de madera (fichas de juego) fuera del tablero de juego, colocarlos sobre la mesa y mezclarlos bien. No debe ser posible ver el lado con la superficie de color. ¡Todo está listo para empezar a jugar!

El primer jugador coloca el tablero de juego delante suyo y cierra sus ojos o los deja vendar con un pañuelo. ¡No hacer trampa, ya que sería desleal respecto a los demás! Ahora agarras una ficha de juego, le das vueltas, la tocas por todos los lados, palpas su superficie y tratas de memorizar lo que acabas de sentir a tientas.

Ahora vuelves a colocar la pieza sobre la mesa e intentas encontrar por medio de palpación y ojos aún cerrados el campo con la superficie correspondiente en el tablero de juego. Cuando te hayas decidido por un campo, tienes que depositar la ficha que tuviste en la mano en ese campo.

Ahora puedes abrir los ojos y comprobar si las superficies son coincidentes. Si coinciden las dos superficies, te puedes quedar con esa ficha. En caso contrario, se tiene que juntar la ficha con los demás cilindros de madera en la mesa y volver a mezclarlos bien.

Ahora es el turno del siguiente jugador. Éste coloca el tablero de juego delante suyo, cierra los ojos y empieza a palpar una de las fichas de juego. Así se continúa jugando hasta que todos los cilindros hayan podido ser asignados al campo correspondiente del tablero.

Ganador del juego es quien al final tenga el mayor número de cilindros.

¡Que os divertís!

NL Voel memo

Een legspel voor 2-4 spelers.

Neem bij het begin van het spel alle houten cilinders (speelstenen) uit het speelbord en meng ze op de tafel door elkaar. De zijde met het gekleurde vlak mag niet te zien zijn. Nu kan het beginnen!

De eerste speler legt het speelbord voor zich op tafel. Hij sluit zijn ogen of doet een blinddoek om. Niet stiekem kijken, want dat is niet eerlijk!

Grijp nu naar de speelstenen, neem er een, draai hem om en betast zorgvuldig het oppervlak. Probeer te onthouden wat je gevoeld hebt en leg de steen weer op de tafel.

Zoek nu op de tast en met gesloten ogen op het speelbord het veld met hetzelfde oppervlak. Als je een veld hebt gekozen, zet je op die plaats je speelsteen op het speelbord.

Doe nu je ogen open! Komen de oppervlakken overeen?

Indien ja, dan mag je de speelsteen houden. Als de oppervlakken niet bij elkaar passen, dan moet je de speelsteen weer bij de andere leggen en worden alle houten cilinders die nog in het midden van de tafel liggen opnieuw gemengd.

Nu is de volgende speler aan de beurt. Hij legt het speelbord voor zich, sluit zijn ogen en betast een speelsteen. Zo speelt ieder om de beurt, tot alle stenen gelegd zijn.

Wie de meeste houten cilinders heeft verzameld, is de winnaar.

Veel plezier!

DK Føle huskespil

Et matchende spil for 2 - spillere.

Alle træcylindre (brikker) fra spillebrættet lægges ud på bordet og blandes godt. Bemærk, at farvesiden skal vende nedad.

Så, nu begynder spillet!

Den første spiller lægger spillebrættet foran sig på bordet og lukker (eller får bind for) øjnene. Husk, at det ville være unfair over for de andre spillere at snyde.

Nu føler du dig frem med fingrene efter brikkerne, og når du har fået fat i én, vender du den om og føler omhyggeligt på overfladen for at finde ud af, hvad den forestiller. Prøv at huske det.

Læg brikken tilbage på bordet igen og prøv nu at finde frem til det felt på spillebrættet, der har den samme overflade som brikken. Når du tror du har fundet det, stiller du brikken dér.

Luk øjnene op og se efter, om overfladerne stemmer overens. Hvis det er tilfældet, må du beholde brikken. Hvis ikke, lægger du den tilbage til de andre træcylindre midt på bordet og blander dem godt.

Nu er det næste spillers tur. Læg spillebrættet foran dig på bordet, luk øjnene, tag en brik og så fremdeles. Fortsæt på skift, indtil alle brikker er kommet på plads.

Den, der har samlet de fleste brikker, har vundet spillet.

God fornøjelse!

① Memory tattile

Un gioco per 2-4 giocatori.

All'inizio del gioco si rimuovono tutti i cilindretti di legno (pedine) dal piano di gioco, si dispongono su tavolo e si mischiano. Il lato con la superficie colorata deve essere nascosto - e già si può iniziare a giocare!

Il primo giocatore dispone il piano di gioco sul tavolo, davanti a sé, e chiude gli occhi o li copre con una benda - senza imbrogliare, non sarebbe giusto!

A questo punto, tastando, si prende una pedina e la si capovolge, si tasta con attenzione la superficie, cercando di ricordarsi la sensazione tattile.

Adesso si ripone la pedina sul tavolo e tastando - sempre con gli occhi chiusi - si prova a trovare la casella sul piano di gioco la cui superficie corrisponde alla pedina. Dopo aver scelto la casella, si mette la pedina in quel punto del piano di gioco.

Ora si aprono gli occhi e si confrontano le superfici. Sono uguali? Se sì, il giocatore si terrà la pedina. In caso contrario, la pedina dovrà essere riposta insieme alle altre e i cilindretti che si trovano in mezzo al tavolo verranno nuovamente mischiati.

Ora è il turno del giocatore successivo che si mette davanti il piano di gioco, chiude gli occhi e cerca, tastando, una pedina. E così via fino a quando tutti i cilindretti saranno stati riposti nella casella corrispondente.

Vince chi riceve il maggior numero di cilindretti di legno.

E adesso buon divertimento!

P Jogo de memória táctil

Um jogo de organização para 2-4 jogadores.

No início do jogo, todos os cilindros de madeira (peças de jogo) são retirados do tabuleiro e misturados na mesa. O lado com a superfície colorida deve ficar oculto. O jogo pode começar!

O primeiro jogador coloca à sua frente o tabuleiro de jogo na mesa e fecha os olhos ou tapa-os com um lenço – não vale fazer batota! Agora procura as peças, pega numa, roda-a, toca na superfície e tentar lembrar-te do que sentiste ao tocar na peça. Depois coloca a peça de novo na mesa e, através do tacto e com os olhos fechados, tenta encontrar o lugar correspondente à peça no tabuleiro de jogo. Se te tiveres decidido por um lugar, coloca lá a tua peça.

Abre os olhos – as superfícies coincidem? Se sim, podes ficar com a tua peça. Se as superfícies não coincidirem, a peça tem de ser colocada junto das outras, e todos os cilindros de madeira que ainda estiverem no centro da mesa, têm de ser misturados. Agora segue-se o próximo jogador, que coloca o tabuleiro à sua frente, fecha os olhos e apalpa uma peça.

O jogo continua desta maneira, até que todos os cilindros encaixem no lugar respectivo do tabuleiro.

O vencedor é aquele que conseguir juntar o maior número possível de cilindros de madeira.

Divirtam-se!

RUS Игра „На ощупь“

Игра на память для 2-4 игроков.

В начале игры нужно достать из доски все деревянные цилиндры (фишки) и перемешать на столе. Цилиндры переворачиваются окрашенной стороной вниз – и можно начинать!

Первый игрок кладет доску на стол перед собой и закрывает глаза или завязывает их платком – не жульничайте, это нечестно.

Теперь нужно взять фишку, перевернуть, тщательно ощупать поверхность и постараться понять, что там изображено.

Потом надо положить фишку на стол и попытаться на ощупь найти на доске поле с таким же изображением. После этого нужно поставить фишку на выбранное поле.

Теперь можно открывать глаза. Поверхности совпадают? Если да, фишка остается у тебя. Если нет, фишку нужно вернуть к остальным и снова перемешать все фишки на столе.

Теперь очередь другого игрока. Он кладет доску перед собой, закрывает глаза и ощупывает фишку. Игра продолжается до тех пор, пока все цилиндры не будут распределены между игроками.

Выигрывает тот, у кого будет больше фишек.

Желаем хорошо повеселиться!

