

Mein Schulranzen-Memo

Ein spannendes Memo-Legespiel für 2 - 5 Vorschulkinder ab 5 Jahren.

Autor: Thilo Hutzler
Illustration: Thies Schwarz
Redaktion: Therese Schumann
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Spielinhalt

30 Schulranzenplättchen
1 Schulranzen-Übersichtsplan
1 Bonbon
1 Spielanleitung

Spielidee

Bald geht die Schule los! Wer merkt sich am besten, wo die Bücher, Scheren und Pausenbrote liegen? Ziel des Spiels ist es, als Erster einen Schulranzen aus sechs Plättchen zu legen. Der Sieger bekommt als Belohnung das rote Erdbeerbbonbon.

Spielvorbereitung

Legt den Schulranzen-Übersichtsplan in die Tischmitte. Mischt alle Plättchen und verteilt sie mit der Schulranzen-Seite nach oben um den Übersichtsplan herum. Jeder Spieler nimmt sich ein Plättchen mit einem gelben Stern als Startplättchen und legt es vor sich ab. Haltet das Bonbon bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Plättchen auf.

Welche Schulsachen sind auf der Rückseite zu sehen?

- **Zwei unterschiedliche Schulsachen**
Schade! Verdecke beide Plättchen wieder, nachdem sie jeder angesehen hat.
- **Zwei gleiche Schulsachen**
Super! Du darfst eines der beiden Schulranzenplättchen an dein Startplättchen anlegen. Wenn du dir nicht sicher bist, an welche Stelle das Plättchen passt, kannst du dich am Schulranzen-Übersichtsplan orientieren. Das andere Plättchen wird verdeckt zurück in die Tischmitte gelegt. Es darf immer nur ein Plättchen pro Spielzug angelegt werden.



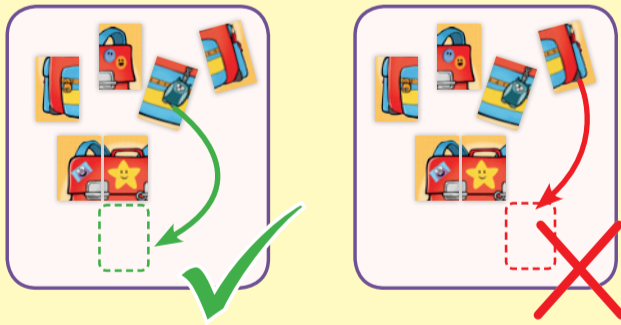
Achtung: Das Plättchen muss mit mindestens einer Seite an deinen Schulranzen passen.

Tip: Bereits beim Aufdecken solltest du darauf achten, dass mindestens eines der beiden aufgedeckten Plättchen mit einer Seite an deinen Schulranzen angelegt werden kann.

Anlegeregeln

Hast du versehentlich zwei Plättchen mit gleichen Schulsachen aufgedeckt, von denen leider keines an deinen Schulranzen passt, schenkt du eines der beiden Plättchen deinem linken Mitspieler. Dieser darf das Plättchen sofort anlegen. Passt es auch dort nicht, wandert es so lange im Uhrzeigersinn weiter, bis es ein Spieler anlegen kann. Kann kein Spieler das Plättchen anlegen, wird auch dieses Plättchen zurück in die Tischmitte gelegt.

So legst du Plättchen richtig an:



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt 2 Plättchen auf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler einen Schulranzen aus sechs Plättchen gelegt hat. Er hat seinen Schulranzen am schnellsten gepackt und erhält als Belohnung das rote Erdbeerbbonbon!



My Backpack Memory Game

An exciting memory arranging game for 2 to 5 players ages 5 years and older.

Author: Thilo Hutzler
Illustrator: Thies Schwarz
Editor: Therese Schumann
Length of the game: ca. 10 Minuten



Contents

30 backpack tiles
1 backpack layout
1 piece of candy
1 set of instructions

Game idea

School is going to begin soon! Who can best remember where the books, scissors, and sandwiches are? The aim of the game is to be the first to arrange six tiles to form a backpack. The winner gets the red strawberry candy as a reward.

Preparation

Place the backpack layout in the center of the table. Shuffle the tiles and arrange them around the layout with the backpack side up. Each player takes a tile with a yellow star as a starting tile and lays it down in front of them. Have the piece candy ready.



How to play

Play in a clockwise direction. The youngest player begins and turns over two tiles.

Which school supplies can you see on the back of the tile?

- **Two different school supplies**
Too bad! Place both tiles face-down again after each player has seen them.
- **Two of the same school supplies**
Fantastic! You may place one of the two backpack tiles next to your starting tile. If you are not sure where the tile fits, you can refer to the school bag layout. The other tile is placed back in the center of the table. Only one tile may be placed per turn.



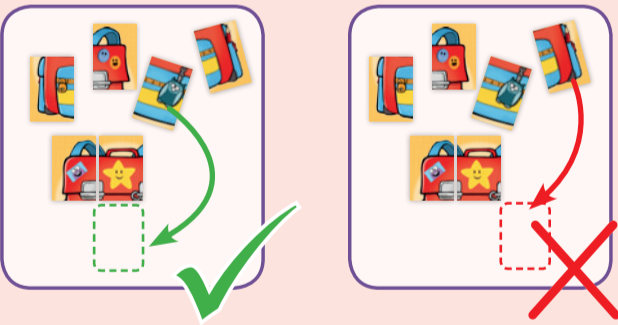
Attention: The placed tile must fit into an empty space of your current backpack, matching on all sides.

Tip: When you turn the tiles over, you should make sure that one of the two tiles can be placed with one side next to your backpack.

Placement rules

If you accidentally turn over two tiles with the same school supplies, and unfortunately neither of them fits next to your backpack, give one of the two tiles to the player on your left. This player may immediately place the tile. If it also doesn't fit there, the tile continues to move in a clockwise direction until a player can place it. If no player can place the tile, it is put back in the center of the table.

How to place the tile correctly:



Then the next player takes their turn and turns over 2 tiles.

End of the game

The game ends when the first player has arranged a schoolbag formed from six tiles. This player has packed their backpack the fastest and receives the red strawberry candy as a reward!



Mon mémo cartable

Un jeu d'assemblage et de mémoire palpitant pour 2 à 5 enfants de maternelle à partir de 5 ans.

Auteur : Thilo Hutzler
Illustration : Thies Schwarz
Rédaction : Therese Schumann
Durée de la partie : env. 10 minutes



Contenu du jeu

30 tuiles « cartable »
1 plaque représentant un cartable
1 bonbon
1 règle du jeu

Idee de jeu

C'est bientôt la rentrée des classes ! Qui mémoriserà le mieux où se trouvent les livres, les ciseaux et le goûter ? Le but du jeu est d'être le premier à composer un cartable avec six tuiles. Le gagnant reçoit le bonbon rouge à la fraise en récompense.

Préparation du jeu

Placez la plaque représentant un cartable complet au milieu de la table. Mélangez toutes les tuiles et répartissez-les, face « cartable » visible, autour de la plaque. Chaque joueur prend une tuile à étoile jaune comme tuile de départ, qu'il pose devant lui. Mettez le bonbon à disposition.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et retourne deux tuiles.

Quels objets utiles à l'école peut-on voir au verso ?

- **Deux objets différents ?**
Domage ! Retourne à nouveau les deux tuiles une fois que tout le monde les a vues.
- **Deux objets identiques ?**
Bravo ! Tu peux poser une des deux tuiles « cartable » à côté de ta tuile de départ. Si tu n'es pas sûr de savoir où poser cette tuile, regarde la plaque « cartable ». Remplace l'autre tuile face cachée au milieu de la table. Tu ne peux pas prendre plus d'une tuile par tour.



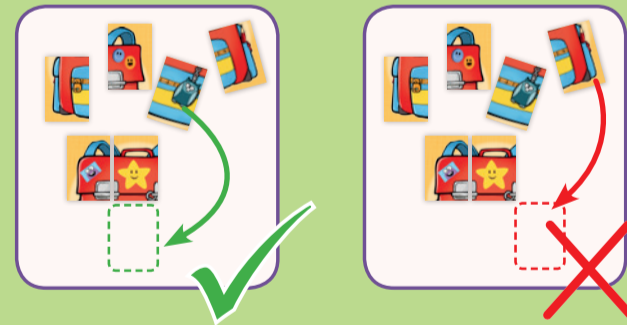
Attention : la tuile doit toucher au moins un côté de ton cartable en construction.

Astuce : dès que tu commences à retourner les tuiles, vérifie qu'au moins une de ces deux tuiles peut être placée sur un côté de ton cartable.

Règles pour poser les tuiles

Si, par mégarde, tu as retourné deux tuiles avec les mêmes objets et qu'aucune ne peut être ajoutée à ton cartable, tu offres une des deux tuiles à ton voisin de gauche. Il peut aussitôt poser cette tuile. Si elle ne convient pas non plus à son cartable, elle poursuit son chemin dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur puisse la poser. Si aucun joueur ne peut la poser, tu dois la reposer elle aussi au milieu de la table.

Bien poser tes tuiles :



C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner 2 tuiles.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a posé les six tuiles de son cartable. C'est lui qui a préparé ses affaires le plus rapidement et il obtient le bonbon rouge à la fraise en récompense !



Maak je boekentas!

Een spannend memospel voor 2 - 5 spelers vanaf 5 jaar.

Auteur: Thilo Hutzler
Illustraties: Thies Schwarz
Redactie: Therese Schumann
Speelduur: ca. 10 minuten



Spelinhoud

30 boekentaskaartjes
1 overzichtskaart boekentas
1 snoepje
1 handleiding

Spelidee

Binnenkort begint de school! Wie onthoudt als beste waar boeken, scharen en lunchpakketten liggen? Het doel van het spel is om als eerste een boekentas van zes kaartjes te maken. De winnaar krijgt als beloning het rode aardbeisnoepje.

Spelvoorbereiding

Leg de overzichtskaart van de boekentas in het midden van de tafel. Meng alle kaartjes en leg die met de kant van de boekentas naar boven rond de overzichtskaart. Elke speler neemt een kaartje met een gele ster als startkaartje en legt dat voor zich. Houd het snoepje bij de hand.



Spelverloop

Je speelt om de beurt, kloksgewijs. De jongste speler begint en draait twee kaartjes om.

Welke schoolbenodigdheden zie je op de achterkant?

• Twee verschillende benodigdheden

Jammer! Draai beide kaartjes weer om als iedereen ze gezien heeft.

• Twee dezelfde benodigdheden

Geweldig! Je mag één van beide boekentaskaartjes bij je startkaartje leggen. Als je niet zeker bent op welke plaats het kaartje komt, kan de overzichtskaart je helpen.

Het andere kaartje draai je weer om en leg je in het midden op tafel. Per beurt mag je telkens maar één kaartje leggen.



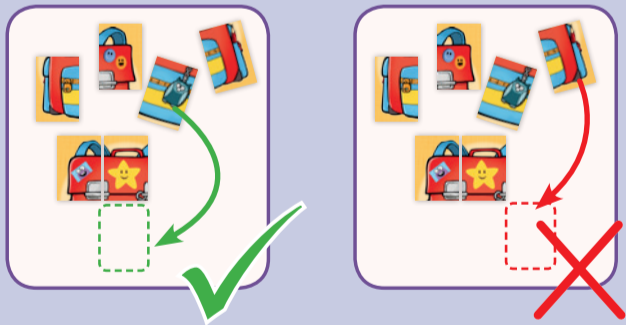
Let op: Minstens één kant van het kaartje moet aan de boekentas passen.

Tip: Let er bij het omdraaien op dat minstens één van beide kaartjes met één kant aan je boekentas past.

Regels bij het leggen

Als je onopzettelijk twee kaartjes met dezelfde schoolbenodigdheden hebt omgedraaid waarvan helaas geen aan je boekentas past, geef je een van beide kaartjes aan je linker medespeler. Die mag het kaartje meteen leggen. Als het ook bij hem/haar niet past, geven jullie het kloksgewijs door tot een speler het kan leggen. Als geen enkele speler het kaartje kan leggen, komt ook dat weer in het midden op tafel.

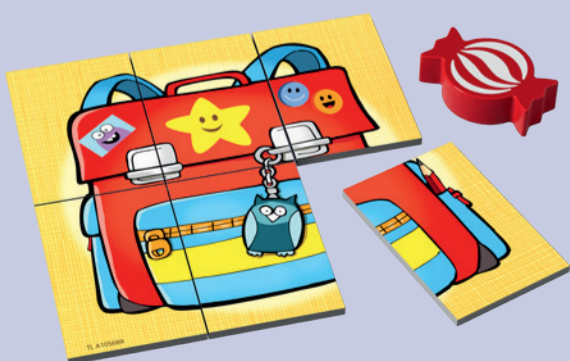
Zo leg je het kaartje juist:



Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die twee kaartjes omdraait.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de eerste speler een boekentas met zes kaartjes heeft gelegd. Deze speler heeft zijn/haar boekentas het snelste gemaakt en krijgt als beloning het rode aardbeisnoepje!



Memo Mochila

Un emocionante juego de memoria y composición para 2 - 5 jugadores a partir de 5 años.

Autor: Thilo Hutzler
Ilustrador: Thies Schwarz
Redacción: Therese Schumann
Duración del juego: aprox. 10 minutos



Contenido del juego

30 piezas de mochila
1 tablero
1 caramelo
1 instrucciones del juego

Propuesta de juego

¡Pronto empezará el colegio! ¿Quién recordará mejor dónde se encuentran los libros, las tijeras y el bocadillo para el recreo? El objetivo del juego consiste en ser el primero en conseguir una mochila con seis piezas. Como recompensa, el ganador recibe el caramelo de fresa.

Preparación del juego

Sitúa el tablero en el centro de la mesa. Mezcla todas las piezas y distribúyelas alrededor del tablero con la parte de la mochila hacia arriba. Cada jugador coge una pieza con estrella como pieza de comienzo y la coloca delante de él. Prepara el caramelo.



Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven destapando dos piezas.

¿Qué objetos aparecen en el reverso?

• Dos objetos distintos

¡Qué lástima! Da la vuelta de nuevo a las dos piezas cuando todos los jugadores las hayáis visto.

• Dos objetos iguales

¡Estupendo! Puedes colocar una de las dos piezas junto a la pieza de comienzo. Si no estás seguro del lugar en el que va situada, puedes orientarte mirando el tablero.

La otra pieza se coloca de nuevo boca abajo en el centro de la mesa. En cada turno, solo se podrá añadir una pieza nueva.



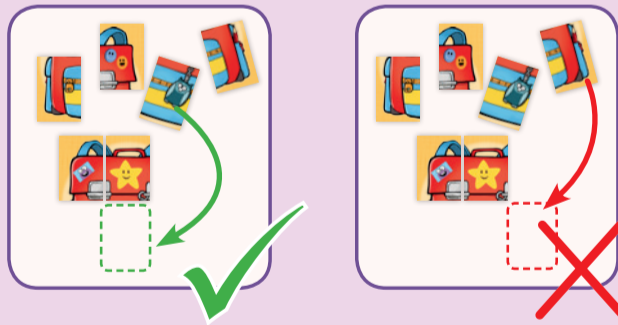
Atención: la pieza deberá encajar con tu mochila al menos por un lado.

Nota: cuando destapes las piezas, deberás prestar atención a que encaje por algún lado en tu mochila.

Reglas de colocación

Si te has equivocado y has destapado dos piezas con los mismos objetos pero ninguna encaja con tu mochila, regala una de las dos piezas al jugador de tu izquierda, el cual podrá colocar la pieza de inmediato. Si tampoco encaja en su mochila, la pieza irá pasando de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj hasta que alguno pueda colocarla. En caso de que la pieza no encaje en la mochila de ningún jugador, se devolverá también al centro de la mesa.

Las piezas se colocan así de forma correcta:



A continuación, será el turno del siguiente jugador y destapa 2 fichas.

Finalización del juego

El juego termina tan pronto como un jugador haya completado una mochila con seis piezas. Habrá sido el más rápido en preparar su mochila y recibe como recompensa el caramelo de fresa.



Memory La mia cartella

Un avvincente gioco di memoria e di composizione, per 2-5 bambini a partire da 5 anni.

Autore: Thilo Hutzler
Illustrazioni: Thies Schwarz
Testo: Therese Schumann
Durata del gioco: circa 10 minuti



Dotazione del gioco:

30 tessere cartella
1 modello della cartella
1 caramella
1 istruzioni di gioco

Idea e scopo del gioco

Sta per ricominciare la scuola! Chi è più bravo a ricordarsi dove si trovano libri, forbici e merende? Lo scopo del gioco è completare per primi una cartella composta da sei tessere. Il vincitore riceve in premio la caramella rossa alla fragola.

Preparazione del gioco

Posizionate il modello della cartella al centro del tavolo. Mescolate le tessere e distribuitele, con il lato raffigurante la cartella rivolto verso l'alto, intorno al modello. Ogni giocatore prende una tessera con una stella gialla, che sarà la tessera di partenza, e la depone davanti a sé. Tenete pronta la caramella.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore più giovane inizia e scopre due tessere.

Quali materiali scolastici sono raffigurati sul retro delle tessere?

• Due materiali scolastici diversi

Peccato! Ricopri entrambe le tessere dopo che tutti le hanno viste.

• Due materiali scolastici uguali

Ottimo! Puoi attaccare una delle due tessere appena scoperte vicino alla tessera iniziale. Se non sai dove posizionare la tessera, orientati osservando il modello della cartella.

Rimetti l'altra tessera coperta al centro del tavolo. Per ogni turno di gioco è possibile attaccare una sola tessera.



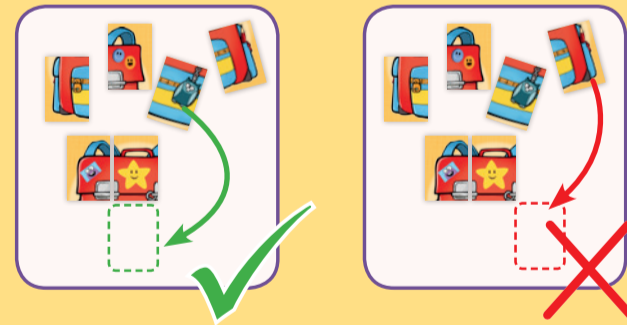
Attenzione: la tessera deve combaciare con almeno un lato della tua cartella.

Consiglio: già prima di scoprire le due tessere controlla che almeno una di esse possa essere attaccata alla tua cartella.

Ulteriori regole per attaccare le tessere

Se per errore hai scoperto due tessere raffiguranti lo stesso materiale scolastico nessuna delle quali è purtroppo adatta alla tua cartella, devi regalarne una all'avversario che si trova alla tua sinistra. Quest'ultimo può attaccare subito la tessera. Se però non ci riesce, la tessera viene passata al giocatore successivo in senso orario, finché uno dei giocatori non riesca ad attaccarla. Se nessun giocatore riesce ad attaccare la tessera, quest'ultima viene rimessa al centro del tavolo.

Ecco il modo corretto per attaccare le tessere:



Il turno passa al giocatore successivo, che scopre a sua volta 2 tessere.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore riesce a comporre una cartella completa con sei tessere. È stato il più veloce a preparare la cartella e riceve in premio una caramella rossa alla fragola!

