

Veggy Memo



ans years
años Jahre
4-10

*Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria*

F Règle du jeu



Age: 4-10 ans



Nombre de joueurs: 2-8 joueurs



Contenu: 36 tuiles « fruit » ou « légume »,
36 cartes « fruit » ou « légume ».



But du jeu:

Avoir gagné le plus de cartes à la fin de la partie.



Principe du jeu:

Veggy Mémoto est un premier jeu de mémoto. Des tuiles sont posées en carré, face cachée, sur la table. Les cartes correspondantes à ces tuiles sont posées en plusieurs tas, face visible, à côté. Les joueurs doivent retrouver, à la façon d'un mémoto, les paires tuile/carte. Pour cela chacun leur tour, ils retournent une des tuiles. Si elle correspond à une des cartes visibles: c'est gagné! Ils retournent la tuile face cachée et prennent la carte comme point gagné. Une nouvelle carte apparaît, proposant une nouvelle paire à retrouver. Si la tuile retournée ne correspond à aucune carte face visible, tant pis: la tuile est remise face cachée et le joueur suivant peut tenter sa chance

Préparation du jeu:

Les joueurs choisissent ensemble le niveau de jeu (cf. paragraphe ci-dessous) et prennent le nombre de paires tuile/carte correspondant.

Les tuiles sont mélangées, face cachée, puis disposées en carré, toujours face cachée, au centre de la table.

Les cartes sont mélangées, face cachée, puis disposées en plusieurs tas, face visible, à côté des tuiles.

Les différents niveaux de jeu:

Le jeu contient 36 paires tuile/carte. Il est donc possible de moduler la difficulté et la longueur des parties.

• **1ère partie « découverte »: 4 paires**

On dispose les 4 tuiles en carré de 2 x 2 sur la table puis on constitue 2 tas de 2 cartes.

• **Niveau facile: 9 paires**

On dispose les 9 tuiles en carré de 3 x 3 sur la table puis on constitue 3 tas de 3 cartes.

• **Niveau intermédiaire: 16 paires**

On dispose les 16 tuiles en carré de 4 x 4 sur la table puis on constitue 4 tas de 4 cartes.

• **Niveau difficile: 25 paires**

On dispose les 25 tuiles en carré de 5 x 5 sur la table puis on constitue 5 tas de 5 cartes.

• **Niveau expert: 36 paires**

On dispose les 36 tuiles en carré de 6 x 6 sur la table puis on constitue 6 tas de 6 cartes.



Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur démarre puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il retourne une des tuiles :

- Si cette tuile permet de faire une paire avec l'une des cartes visibles sur le haut d'un des tas de cartes: **c'est gagné!** Il prend la carte comme point gagné, ce qui permet à une nouvelle carte du tas d'être relevée, et le joueur retourne la tuile face cachée à sa place sur la table.

- Si cette tuile ne permet pas de faire une paire avec l'une des cartes visibles sur le haut d'un des tas de cartes : tant pis! Le joueur retourne la tuile face cachée à sa place sur la table. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu:

Lorsque les tas de cartes sont vides, la partie prend fin. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes.


En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils peuvent refaire une partie en mode facile pour se départager.


GB Rules of the game




 **Ages:** 4-10 years

 **Number of players:** 2- 8

 **Contents:** 36 "fruit" or "vegetable" tiles, 36 "fruit" or "vegetable" cards.

 **Aim of the game:**
To have won the most cards at the end of the game.

 **How the game works:**
Veggy Memo is a memory game for young learners. The tiles are placed face down in a square on the table. The matching cards are placed in several piles, face up, to one side. The players have to match up the pairs of tiles and cards, just like a game of pairs. To do so, the players take it in turns to turn over one of the tiles. If the tile matches one of the visible cards, they win the card! The player then turns the tile back over, face down, and takes the card as a point won. A new card is thus revealed on top of the pile, giving the players an opportunity to match up a new pair. If the tile turned over does not match any of the face-up cards, that's too bad - the player turns the tile back over, face down, and it's time for the next player to have a go.

Game set-up:

The players choose the level of play together (see paragraph below) and take the corresponding number of tile/ card pairs.

The tiles are shuffled, face down, and then arranged in a square, still face down, in the centre of the table.

The cards are shuffled, face down, and then arranged in several piles, face up, next to the tiles.

Different levels of play:

The game contains 36 tile-card pairs. It is therefore possible to vary the difficulty and length of play.

• Introductory game: 4 pairs

Place the 4 tiles on the table in a 2 x 2 square, then make 2 piles of 2 cards.

• Easy level: 9 pairs

Place the 9 tiles on the table in a 3 x 3 square, then make 3 piles of 3 cards.

- **Intermediate level: 16 pairs**

Place the 16 tiles on the table in a 4 x 4 square, then make 4 piles of 4 cards.

- **Difficult level: 25 pairs**

Place the 25 tiles on the table in a 5 x 5 square, then make 5 piles of 5 cards.

- **Expert level: 36 pairs**

Place the 36 tiles on the table in a 6 x 6 square



then make 6 piles of 6 cards.

How to play:

The youngest player starts, followed by the other players, taking turns in a clockwise direction.

The first player turns over one of the tiles:

- If the tile can be matched with one of the visible cards at the top of one of the piles to make a pair, **the player wins the card!** The player takes the card as a point won, which reveals a new card at the top of the pile. The player turns the tile back over, face down, in its original position on the table.

- If the tile cannot be matched with one of the visible cards at the top of one of the piles to make a pair, that's bad luck! The player turns the tile back over, face down, in its original position on the table, and then it is the next player's turn.

End of the game:

The game ends when all of the piles of cards have been cleared. The winner is the player with the highest number of cards.

If there is a tie between two or more players, the players concerned may play another game in 'easy' mode to decide the winner.

D Spielregeln



Alter: 4-10 Jahre



Anzahl der Spieler: 2 bis 8 Spieler



Inhalt: 36 Obst- und Gemüse-Plättchen, 36 Obst- und Gemüse-Karten.



Ziel des Spiels:

Bis zum Ende des Spiels die meisten Karten haben.



Spielidee:

Veggy Memo ist ein erstes Gedächtnisspiel. Die Plättchen werden verdeckt auf dem Tisch in einem Quadrat ausgelegt. Die Karten, die zu diesen Plättchen gehören, werden aufgedeckt in mehreren Stapeln daneben gelegt. Wie bei einem Memory-Spiel müssen die Spieler die Paare aus Plättchen und Karten finden. Dafür drehen sie abwechselnd eines der Plättchen um. Wenn dieses zu einer der aufgedeckten Karten gehört: super! Sie drehen das Plättchen wieder um, behalten die Karte und gewinnen 1 Punkt. Eine neue Karte erscheint. Auch für sie muss das entsprechende Plättchen gefunden werden. Passt das umgedrehte Plättchen zu keiner der aufgedeckten Karten, Pech gehabt: Das Plättchen wird wieder verdeckt hingelegt und der nächste Spieler ist dran.

Spielvorbereitung:

Die Spieler wählen gemeinsam die Schwierigkeitsstufe aus (s. unten) und spielen mit der entsprechenden Anzahl von Paaren aus Plättchen und Karten.

Die Plättchen werden verdeckt gemischt und verdeckt in der Tischmitte in einem Quadrat ausgelegt.

Die Karten werden verdeckt gemischt und neben den Plättchen in mehreren Stapeln offen hingelegt.

Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen:

Das Spiel enthält 36 Paare aus Plättchen und Karten. Dadurch sind der Schwierigkeitsgrad und die Dauer der Partien variabel.

• 1. Spiel „zum Kennenlernen“: 4 Paare

Die 4 Plättchen werden in einem 2 x 2 Quadrat auf dem Tisch ausgelegt und die Karten in 2 Stapeln zu je 2 Karten daneben.

• Leicht: 9 Paare

Die 9 Plättchen werden in einem 3 x 3 Quadrat auf dem Tisch ausgelegt und die Spielkarten in 3 Stapeln zu je 3 Karten daneben gelegt.

- **Mittel: 16 Paare**

Die 16 Plättchen werden in einem 4 x 4 Quadrat auf dem Tisch ausgelegt und die Karten in 4 Stapeln zu je 4 Karten daneben.

- **Schwer: 25 Paare**

Die 25 Plättchen werden in einem 5 x 5 Quadrat auf dem Tisch ausgelegt und die Karten in 5 Stapeln zu je 5 Karten daneben.

- **Profi: 36 Paare**

Die 36 Plättchen werden in einem 6 x 6 Quadrat auf dem Tisch ausgelegt und die Karten in 6 Stapeln zu je 6 Karten daneben.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, bevor es im Uhrzeigersinn weitergeht.

Er dreht eines der Plättchen um:

- Wenn du aus diesem Plättchen und einer der aufgedeckten Karten oben auf einem Stapel ein Paar bilden kannst: **super!** Du behältst die Karte und hast 1 Punkt gewonnen.

Auf dem Stapel erscheint eine neue Karte. Der Spieler legt das Plättchen wieder verdeckt an seinen Platz auf dem Tisch.

- Wenn du aus diesem Plättchen und einer der aufgedeckten Karten oben auf dem Stapel kein Paar bilden kannst: Pech gehabt! Du legst das Plättchen wieder verdeckt an seinen Platz auf dem Tisch.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenstapel leer sind. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten.

Erreichen mehrere Spieler das gleiche Ergebnis, können sie zusätzlich eine «Leichte» Partie spielen, um den Gewinner zu ermitteln.

**Ein Spiel von
Mathilde Malburet & Fabrice Lamouille.**



Leeftijd: 4-10 jaar



Aantal spelers: 2 tot 8 spelers



Inhoud: 36 fruit- of groentetegels, 36 fruit- of groente-kaarten.



Doel van het spel:

Aan het einde van het spel de meeste kaarten hebben.



Spelprincipe:

Veggy Mémó is een eerste memoryspel. De tegels worden met het plaatje naar beneden in een vierkant op tafel gelegd. De daarbij passende kaarten worden met het plaatje naar boven in verschillende stapels ernaast gelegd. Net als bij memory moeten de spelers paren zoeken, in dit geval paren van een tegel en een kaart. De spelers draaien om de beurt een van de tegels om. Als de omgedraaide tegel overeenkomt met een van de zichtbare kaarten, dan wint de speler! Hij draait de tegel met het plaatje naar beneden om, pakt de kaart en wint een punt. Er verschijnt een nieuwe kaart, waarmee een nieuw paar moet worden gezocht. Als de omgedraaide tegel niet overeenkomt met een van de zichtbare kaarten, dan verliest de speler. De tegel wordt met het plaatje naar beneden teruggelegd en de volgende speler mag een kans wagen.

Vorbereiding van het spel:

De spelers bepalen samen het spelniveau (zie alinea hieronder) en pakken het overeenkomstige aantal paren (tegel + kaart).

De tegels worden geschud en met het plaatje naar beneden in een vierkant in het midden van de tafel gelegd.

De kaarten worden geschud en met het plaatje naar boven in verschillende stapels naast de tegels gelegd.

De verschillende spelniveaus:

Het spel bevat 36 paren bestaande uit een tegel en een kaart. Het is dan ook mogelijk om de moeilijkheidsgraad en de duur van het spel te variëren.

- **Het spel ontdekken: 4 paren**

Leg de 4 tegels in een vierkant van 2 x 2 op tafel neer en vorm 2 stapels van 2 kaarten.

- **Makkelijk: 9 paren**

Leg de 9 tegels in een vierkant van 3 x 3 op tafel neer en vorm 3 stapels van 3 kaarten.

- **Gemiddeld: 16 paren**

Leg de 16 tegels in een vierkant van 4 x 4 op tafel neer en vorm 4 stapels van 4 kaarten.

- **Moeilijk: 25 paren**

Leg de 25 tegels in een vierkant van 5 x 5 op tafel neer en vorm 5 stapels van 5 kaarten.

- **Expert: 36 paren**

Leg de 36 tegels in een vierkant van 6 x 6 op tafel neer en vorm 6 stapels van 6 kaarten.



Spelverloop:

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Hij draait een van de tegels om:

- Als deze tegel een paar vormt met een van de zichtbare kaarten boven op een van de stapels kaarten, **dan wint hij!** Hij pakt de kaart en wint een punt. Er verschijnt een nieuwe kaart op de stapel. De speler legt de tegel met het plaatje naar beneden terug op zijn plaats op tafel.

- Als deze tegel geen paar vormt met een van de zichtbare kaarten boven op een van de stapels kaarten, dan verliest hij! De speler legt de tegel met het plaatje naar beneden terug op zijn plaats op tafel.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Als alle kaarten gepakt zijn, is het spel afgelopen. De speler met de meeste kaarten wint het spel.

Bij gelijkspel tussen meerdere spelers kunnen deze spelers het spel opnieuw spelen (spelniveau: makkelijk) totdat één van de spelers wint.

Een spel van Mathilde Malburet en Fabrice Lamouille.

E Reglas del juego



Edad: 4-10 años



Número de jugadores: de 2 a 8 jugadores



Contenido: 36 tarjetas "fruta" o "verdura", 36 cartas "fruta" o "verdura".



Objetivo del juego: haber ganado el mayor número de cartas al terminar la partida.



Bases del juego:

Veggy Mémo es ideal para iniciarse en los juegos de memoria. Se colocan las tarjetas boca abajo sobre la mesa, imitando la forma de un cuadrado. A un lado, boca arriba, se colocan las cartas correspondientes a estas tarjetas en varias pilas. Los jugadores deben encontrar, como si se tratara de un juego memory, las parejas de tarjeta/carta. Para ello, cada uno a su turno, los jugadores dan la vuelta a una de las tarjetas. Si esta se corresponde con una de las cartas visibles, ise la lleva! Vuelven a colocar la tarjeta boca abajo y se llevan la carta a modo de punto. Entonces aparece una nueva carta que muestra una nueva pareja que encontrar. Si la tarjeta a la que se le ha dado la vuelta no se corresponde con ninguna carta de las que están visibles, mala suerte: se vuelve a colocar la tarjeta boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador.

Preparación del juego:

Los jugadores eligen juntos el nivel de juego (ver siguiente párrafo) y cogen el número correspondiente de parejas tarjeta/carta.

Se barajan las tarjetas, boca abajo, y se colocan en el centro de la mesa imitando la forma de un cuadrado, sin darles la vuelta.

Se barajan las cartas, boca abajo, y luego se colocan en varias pilas junto a las tarjetas, boca arriba.

Los diferentes niveles de juego:

El juego contiene 36 parejas tarjeta/carta. Por lo tanto, es posible ajustar la dificultad y la duración de las partidas.

• Partida "inicio": 4 parejas

Se colocan las 4 tarjetas sobre la mesa, en un cuadrado de 2 x 2 y, a continuación, se forman 2 pilas de 2 cartas.

• Nivel fácil: 9 parejas

Se colocan las 9 tarjetas sobre la mesa, en un cuadrado

de 3 x 3 y, a continuación, se forman 3 pilas de 3 cartas.

• **Nivel intermedio: 16 parejas**

Se colocan las 16 tarjetas sobre la mesa, en un cuadrado de 4 x 4 y, a continuación, se forman 4 pilas de 4 cartas.

• **Nivel difícil: 25 parejas**

Se colocan las 25 tarjetas sobre la mesa, en un cuadrado de 5 x 5 y, a continuación, se forman 5 pilas de 5 cartas.

• **Nivel experto: 36 parejas**

Se colocan las 36 tarjetas sobre la mesa, en un cuadrado de 6 x 6 y, a continuación, se forman 6 pilas de 6 cartas.



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador da la vuelta a una de las tarjetas:

- Si esta tarjeta forma una pareja con una de las cartas visibles situada en la parte superior de una de las pilas de cartas: **¡se la lleva!** Se lleva la carta a modo de punto y se deja a la vista una nueva carta de la pila. El jugador vuelve a colocar la tarjeta boca abajo, sobre la mesa, en el mismo lugar en el que estaba.

- Si esta tarjeta no forma una pareja con una de las cartas visibles situada en la parte superior de una de las pilas de cartas: ¡mala suerte! El jugador vuelve a colocar la tarjeta boca abajo, sobre la mesa, en el mismo lugar en el que estaba.

Y el turno pasa al jugador siguiente.

Final del juego:

La partida se termina cuando ya no queda ninguna pila de cartas. Gana la partida el jugador que haya conseguido más cartas.

En caso de empate entre varios jugadores, pueden jugar una nueva partida en modo fácil para desempatar.

I Regolamento del gioco



Età: 4 - 10 anni



N° di giocatori: da 2 a 8 giocatori



Contenuto: 36 mattoni frutta o verdura, 36 carte frutta o verdura.



Scopo del gioco: ottenere il maggior numero di carte possibile alla fine del gioco.



Principio del gioco:

Veggy Mémo è uno dei primi giochi di memoria. Sul tavolo sono posizionati i mattoni, a faccia in giù, in modo da formare un quadrato. Le carte corrispondenti ai mattoni sono disposte in diversi mazzi, scoperte, a fianco. I giocatori devono trovare, come in un memory, le coppie mattone/carta. Per farlo, ciascuno a turno, gira un mattone. Se corrisponde a una delle carte scoperte: ha vinto! Rigira il mattone a faccia in giù e prende la carta, che rappresenta il punto vinto. Appare una nuova carta, che suggerisce la nuova coppia da trovare. Se il mattone girato non corrisponde a nessuna carta scoperta... Peccato! Il mattone viene rimesso a faccia in giù e tocca al giocatore seguente tentare la sorte.

Preparazione del gioco:

i giocatori scelgono insieme il livello di gioco (cfr. paragrafo di seguito) e prendono il numero di coppie mattone/carta corrispondente.

I mattoni vengono mischiati, a faccia in giù, poi messi al centro del tavolo in modo da formare un quadrato, sempre a faccia in giù.

Le carte vengono mischiate, a faccia in giù, poi disposte in diversi mazzi, scoperte, a fianco ai mattoni.

I diversi livelli di gioco:

il gioco si compone di 36 coppie mattone/carte. È quindi possibile modulare la difficoltà e la durata delle partite.

• Partita "scoperta": 4 coppie

Si dispongono i 4 mattoni in modo da formare un quadrato da 2 x 2 sul tavolo, poi si creano 2 mazzi da 2 carte.

• Livello facile: 9 coppie

Si dispongono i 9 mattoni in modo da formare un quadrato da 3 x 3 sul tavolo, poi si creano 3 mazzi da 3 carte.

• **Livello intermedio: 16 coppie**

Si dispongono i 16 mattoni in modo da formare un quadrato da 4 x 4 sul tavolo, poi si creano 4 mazzi da 4 carte.

• **Livello difficile: 25 coppie**

Si dispongono i 25 mattoni in modo da formare un quadrato da 5 x 5 sul tavolo, poi si creano 5 mazzi da 5 carte.

• **Livello esperto: 36 coppie**

Si dispongono i 36 mattoni in modo da formare un quadrato da 6 x 6 sul tavolo, poi si creano 6 mazzi da 6 carte.



Svolgimento del gioco:

il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario.

Gira un mattone:

- se il mattone permette di fare coppia con una delle carte scoperte in cima a uno dei mazzi di carte, **vince!** Prende la carta, che rappresenta il punto vinto e consente di scoprire una nuova carta del mazzo, e mette il mattone a faccia in giù al suo posto sul tavolo.

- se il mattone non permette di fare coppia con una delle carte scoperte in cima a uno dei mazzi di carte... Peccato! Il giocatore gira il mattone a faccia in giù e lo rimette a posto sul tavolo.

Poi è il turno del giocatore successivo.

Fine del gioco:

quando i mazzi sono finiti, la partita termina. Il vincitore è il giocatore che possiede più carte.

In caso di parità tra diversi giocatori, possono rifare una partita in modalità facile per spargiare.

P Regras do jogo



Idades: 4-10 anos



N.º de jogadores: 2 a 8 jogadores



Conteúdo: 36 fichas com "frutos" e "verduras", 36 cartas com "frutos" e "verduras".



Objetivo do jogo: Ganhar o máximo de cartas.



Princípio do jogo:

Veggy Mémo é um jogo de iniciação à memorização. Formar um quadrado com as fichas, frente oculta, na mesa. As cartas correspondentes a essas fichas devem ser colocadas ao lado delas com a frente visível. Os jogadores devem descobrir, como uma memória, os pares ficha/carta. Para esse efeito, cada jogador, quando chega a sua vez, volta uma ficha. Se essa ficha corresponde a uma das cartas visíveis, ele ganha! O jogador volta a ficha oculta e fica com a carta como ponto ganho. Aparece outra carta, desafiando a descobrir um novo par. Se a ficha visível não corresponde a nenhuma carta de frente visível, nesse caso, a ficha deve ser reposta, frente oculta, e o jogador a seguir pode tentar a sorte.

Preparação do jogo:

Os jogadores escolhem conjuntamente o nível da partida a jogar (ver parágrafo abaixo) e pegam no número de pares ficha/carta correspondente.

As fichas devem ser misturadas, frente oculta, e dispostas de modo a formar um quadrado no centro da mesa. Misturar as cartas, frente oculta, e depois pousar em monte, frente visível, ao lado das fichas.

Níveis de jogo:

O jogo contém 36 pares ficha/carta. Pelo que é possível modular a dificuldade e a duração de cada partida.

- **Partida de "descoberta": 4 pares**

Disponer as 4 fichas formando um quadrado de 2 x 2 sobre a mesa e formar 2 montes com 2 cartas.

- **Nível fácil: 9 pares**

Disponer as 9 fichas formando um quadrado de 3 x 3 sobre a mesa e formar 3 montes com 3 cartas.

- **Nível intermédio: 16 pares**

Disponer as 16 fichas formando um quadrado de 4 x 4 sobre a mesa e formar 4 montes com 4 cartas.

• **Nível difícil: 25 pares**

Dispor as 25 fichas formando um quadrado de 5 x 5 sobre a mesa e formar 5 montes com 5 cartas.

• **Nível perito: 36 pares**

Dispor as 36 fichas formando um quadrado de 6 x 6 sobre a mesa e formar 6 montes com 6 cartas.



Como jogar :

O jogador mais novo começa e em seguida, roda-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Ele volta uma das fichas revelando a frente:

-Se essa ficha permite formar um par com uma das cartas visíveis no cimo de um dos montes de cartas, **o jogador ganha!** O jogador pega na carta como ponto ganho e pode assim levantar outra carta e voltar a esconder a ficha no seu lugar em cima da mesa.

-Se essa ficha não permite formar um par com uma das cartas visíveis no cimo de um dos montes de cartas, o jogador perde! O jogador volta a esconder a ficha no seu lugar sobre a mesa.

Em seguida, passa a vez ao jogador seguinte.

Fim do jogo:

O jogo acaba quando deixa de haver cartas. O vencedor é o jogador que tem mais cartas.

No caso de empate, é possível jogar outra partida de nível fácil para desempatar.

S Spelregler



Ålder: 4-10 år



Antal spelare: 2 till 8 spelare



Innehåll: 36 "frukt-" eller "grönsaksplattor",
36 "frukt-" eller "grönsakskort".



Spelets mål: Att ha vunnit flest kort när spelet är slut.



Spelprinciper:

Veggy Mémo är ett första memoryspel. Plattorna placeras i en fyrkant med framsidan nedåt på bordet. De motsvarande korten placeras vid sidan om i flera högar med framsidan uppåt. Spelarna måste precis som i memory hitta paret med platta och kort. En spelare i taget vänder på en av plattorna. Om plattan motsvarar ett av de synliga korten har spelaren vunnit kortet! Spelaren vänder tillbaka plattan så att framsidan döljs och sparar kortet som en poäng. Ett nytt kort blir synligt och anger det nya paret som måste hittas. Om plattan som har vänts upp inte motsvarar något synligt kort, otur, plattan vänds tillbaka så att framsidan döljs och följande spelare får chansen att försöka.

Spelförberedelse:

Spelarna väljer tillsammans spelnivå (se avsnittet här nedan) och motsvarande antal par med plattor och kort används.

Plattorna blandas med framsidan dold och placeras därefter i en fyrkant med framsidan nedåt på mitten av bordet.

Korten blandas med framsidan dold och placeras därefter i flera högar med framsidan uppåt bredvid plattorna.

Olika spelnivåer:

Spelet innehåller 36 par med plattor och kort. Därmed är det möjligt att ändra svårighetsgraden och hur länge en omgång pågår.

• Omgång 1 "upptäcktsfärd": 4 par

Placera 4 plattor i en fyrkant med 2 rader med 2 plattor i varje rad och skapa 2 högar med 2 kort i varje.

• Lätt nivå: 9 par

Placera 9 plattor i en fyrkant med 3 rader med 3 plattor i varje rad och skapa 3 högar med 3 kort i varje.

- **Medelnivå: 16 par**

Placera 16 plattor i en fyrkant med 4 rader med 4 plattor i varje rad och skapa 4 högar med 4 kort i varje.

- **Svår nivå: 25 par**

Placera 25 plattor i en fyrkant med 5 rader med 5 plattor i varje rad och skapa 5 högar med 5 kort i varje.

- **Expertnivå: 36 par**

Placera 36 plattor i en fyrkant med 6 rader med 6 plattor i varje rad och skapa 6 högar med 6 kort i varje.



Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar och sedan spelar man vidare medurs.

Spelaren vänder på en av plattorna:

- Om spelaren kan skapa ett par med ett av de synliga korten högst upp på någon av högarna: **Vinst!** Spelaren sparar kortet som en poäng, vilket gör att ett nytt kort i högen visas och spelaren vänder tillbaka plattan på bordet så att framsidan döljs.

- Om spelaren inte kan skapa ett par med ett av de synliga korten högst upp på någon av högarna: **otur!** Spelaren vänder tillbaka plattan på bordet så att framsidan döljs.

Sedan går turen vidare till nästa spelare.

Spelets slut:

När högarna med kort är slut är spelet slut. Den spelare som har flest kort vinner spelet.

Om flera spelare har lika många kort kan en omgång med lätt nivå spelas för att avgöra vem som är vinnaren.



Alder: 4-10 år



Antal spillere: 2-8 spillere



Indhold: 36 frugt- eller grøntsagsbrikker,
36 frugt- eller grøntsagskort.



Spilletets formål: At have vundet flest kort ved spillets afslutning.



Spilletets princip:

Veggy Mémo er et huskespil til de mindste. Læg en række brikker i en firkant på bordet med forsiden nedad. Kortene, som svarer til brikkerne, lægges i forskellige bunker ved siden af med forsiden opad. Spillerne skal nu finde de brikker og kort, som passer sammen, ligesom i et klassisk memoryspil. De vender en brik efter tur. Hvis den svarer til et af de synlige kort, vinder man kortet! Brikken vendes om igen, og man beholder kortet, som man har vundet. Der kommer så et nyt kort frem, og målet er at finde den tilsvarende brik. Hvis brikken, man vender om, ikke svarer til et af de synlige kort, lægger man den tilbage, og det er næste spillers tur.

Forberedelse af spillet:

Spillerne vælger spillets sværhedsgrad sammen (se afsnittet nedenfor) og tager det antal brikker og kort, der passer sammen.

Brikkerne blandes og lægges i en firkant med billedsiden nedad midt på bordet.

Kortene blandes med billedsiden nedad og lægges i forskellige bunker med forsiden opad ved siden af brikkerne.

Spilletets forskellige sværhedsgrader:

Spillet indeholder 36 par af brikker/kort. Det er dermed muligt at tilpasse sværhedsgraden og spillets længde.

• Første gang man spiller: 4 par

Læg 4 brikker i en firkant med 2 x 2 på bordet og lav 2 bunker med hver 2 kort.

• Nem: 9 par

Læg 9 brikker i en firkant med 3 x 3 på bordet og lav 3 bunker med hver 3 kort.

• Mellemsvær: 16 par

Læg 16 brikker i en firkant med 4 x 4 på bordet og lav 4 bunker med hver 4 kort.

• **Svær: 25 par**

Læg 25 brikker i en firkant med 5 x 5 på bordet og lav 5 bunker med hver 5 kort.

• **Ekspert: 36 par**

Læg 36 brikker i en firkant med 6 x 6 på bordet og lav 6 bunker med hver 6 kort.







Sådan foregår spillet:


Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Spilleren vender en af brikkerne:

- Hvis der er muligt at lave et par med et af de synlige kort, som ligger øverst i en bunke, **har man vundet kortet!** Spilleren tager kortet, så der kommer et nyt kort frem i bunken. Han/hun lægger brikken tilbage på bordet med billedsiden nedad.
- Hvis det ikke er muligt at lave et par med et af de synlige kort, som ligger øverst i en bunke, så skidt med det! Brikken lægges tilbage på sin plads på bordet. Herefter er det den næste spillers tur.

Spillets slutning:

Spillet er slut, når der ikke er flere kort tilbage i bunken. Vinderen er den, som har flest kort. Hvis flere spillere har lige mange kort, kan de tage en nem omgang for at afgøre spillet.

-  **Возраст:** 4–10 лет
-  **Количество игроков:** 2–8 игроков
-  **Игровой комплект:** 36 табличек «фрукты» и «овощи», 36 карт «фрукты» и «овощи».
-  **Цель игры:** выиграть максимальное количество карт к концу партии.

 **Принцип игры:**
Veggy Méto – первая игра на запоминание. Таблички раскладываются на столе лицевой стороной вниз в форме квадрата. Несколько колод из соответствующих табличкам карт кладутся рядом лицевой стороной вверх. Игроки должны по памяти составить пары табличка/карта. Для этого все по очереди переворачивают по одной табличке. Если табличка соответствует верхней карте одной из колод, участник выигрывает карту! Он кладет табличку на место лицевой стороной вниз и забирает выигранную карту. Наверху оказывается новая карта, которой необходимо найти пару. Если перевернутая табличка не соответствует ни одной из верхних карт, то участнику не повезло. Табличка кладется на место лицевой стороной вниз, и ход переходит к следующему игроку.

Подготовка к игре:

Игроки вместе определяют уровень сложности игры (см. ниже) и берут соответствующее количество пар табличка/карта.

Таблички перемешиваются лицевой стороной вниз и раскладываются в форме квадрата в центре стола так же, лицевой стороной вниз.

Карты перемешиваются лицевой стороной вниз, делятся на несколько колод и кладутся рядом с табличками лицевой стороной вверх.

Разные уровни сложности:

В игровой комплект входят 36 пар табличка/карта. Это дает возможность менять уровень сложности и продолжительность партий.

● Пробная партия: 4 пары

4 таблички раскладываются на столе в форме квадрата 2 x 2, формируются 2 колоды по 2 карты.

● **Начальный уровень: 9 пар**

9 табличек раскладываются на столе в форме квадрата 3 x 3, формируются 3 колоды по 3 карты.

● **Средний уровень: 16 пар**

16 табличек раскладываются на столе в форме квадрата 4 x 4, формируются 4 колоды по 4 карты.

● **Сложный уровень: 25 пар**

25 табличек раскладываются на столе в форме квадрата 5 x 5, формируются 5 колод по 5 карт.

● **Продвинутый уровень: 36 пар**

36 табличек раскладываются на столе в форме квадрата 6 x 6, формируются 6 колод по 6 карт.



Ход игры:

Начинает самый младший игрок, затем ход переходит по часовой стрелке.

Участник переворачивает одну из табличек.

– Если табличка составляет пару с верхней картой одной из колод, **карта выиграна!** Участник забирает выигранную карту, наверху оказывается новая карта. Табличка кладется на место лицевой стороной вниз.

– Если табличка не составляет пару с верхней картой одной из колод, то игроку не повезло. Он возвращает табличку на место лицевой стороной вниз.

Ход переходит к следующему игроку.

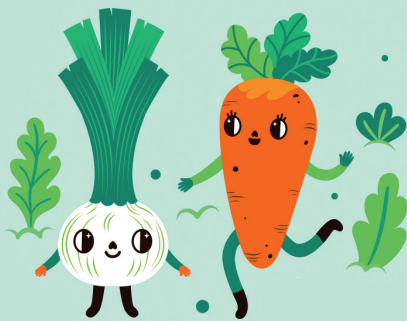
Конец игры:

Партия заканчивается, когда все карты из колод разыграны. Побеждает тот, кто выиграл наибольшее количество карт.

При одинаковом количестве карт у нескольких игроков они могут разыграть партию на начальном уровне сложности, чтобы выявить победителя.

Авторы игры:

Матильда Мальбюре и Фабрис Ламуй



DJ08528

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.
Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza.
Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões.
Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar.
Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание.
Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France