



Fantamix Memo

EN

MEMORY GAME: mix the cards up and lay them out on the playing surface with the pictures facing up. Observe the cards carefully for 30 seconds and to try and remember where they all are, then turn them over. Players then take it in turns to turn over two cards to try and find the two parts of each animal. If the player is successful, he/she can keep the pair and turn over two more cards. If the player did not find a pair, the cards are turned over and the next player takes his/her turn. The player with the most completed animals when the cards run out is the winner. The cards can also be used as a creativity game to make new fantastic animals by pairing the pieces up differently.

FR

JEU DE MÉMORY : après avoir mélangé les cartes, on les dispose de manière ordonnée sur la surface de jeu, face visible. On laisse les joueurs les observer pendant 30 secondes afin de mémoriser leur position puis on les retourne. Chacun leur tour, les joueurs retournent deux cartes en s'efforçant de trouver une paire et d'assembler l'animal correspondant. Si le joueur trouve une paire, il la garde et en retourne deux autres. Dans le cas contraire, il replace les cartes et passe son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que toutes les cartes ont été prises, le joueur qui aura assemblé le plus grand nombre d'animaux sera le gagnant.
Les cartes peuvent également être utilisées afin de stimuler la créativité en assemblant les cartes librement pour inventer des animaux fantastiques.

IT

GIOCO DEL MEMO: si mischiano le tessere e si dispongono ordinate su un piano di gioco, con i disegni rivolti verso l'alto. Si osservano 30 secondi per memorizzarne la posizione, quindi si rigirano. A turno, un giocatore scopre due tessere, cercando di trovare la coppia che ricompono un animale. Se ci riesce, guadagna le tessere e prosegue scoprendone altre due, altrimenti le ricopre mettendole nella posizione originaria e passa il turno al giocatore successivo in senso orario. Vince la partita chi, una volta terminate le tessere, ha ricomposto più animali. Le tessere possono essere utilizzate per stimolare la creatività, formando creature di fantasia con pezzi di animali diversi.

ES

JUEGO DEL MEMO: se mezclan las tarjetas y se colocan ordenadas sobre una superficie de juego, con los dibujos hacia arriba. Se observan para memorizar su posición durante 30 segundos, después se les da la vuelta. Por turnos, un jugador gira dos tarjetas, intentando encontrar una pareja y formar un animal. Si lo consigue, se queda con las tarjetas y sigue, destapando otras dos; de lo contrario, vuelve a colocarlas, cubiertas, en su posición original y el turno pasa al siguiente jugador avanzando en el sentido de las agujas del reloj. Gana quien, cuando se terminen las cartas, haya completado más animales.
Las tarjetas pueden usarse para estimular la creatividad, formando criaturas de fantasía con trozos de animales diferentes.

DE

MEMOSPIEL: Die Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach oben und geordnet auf der Spielfläche verteilt. Nun werden sie 30 Sekunden lang beobachtet, um sich ihre Positionen einprägen zu können. Danach werden sie umgedreht. Nun versuchen die Spieler, Paare zu finden und Tiere zusammensetzen, und decken reihum jeweils zwei Karten auf. Wenn ein Spieler ein Paar findet, darf er die Karten behalten und zwei weitere aufdecken. Andernfalls legt er die Karten wieder auf ihren Platz und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgebraucht sind. Der Spieler, der die meisten Tiere zusammengesetzt hat, gewinnt.
Die Karten können auch verwendet werden, um die Kreativität anzuregen, indem Fantasiewesen aus Teilen verschiedener Tiere erschaffen werden.

PT

JOGO DE MEMÓRIA: misturam-se os cartões e dispõem-se de forma ordenada na superfície de jogo, com os desenhos voltados para cima. Observar durante 30 segundos para memorizar a sua posição e depois virá-los. À vez, um jogador vira dois cartões, tentando encontrar um par e completar um animal. Se for bem-sucedido, ganha os cartões e vira mais dois. Caso contrário, coloca-os na posição original com os desenhos voltados para baixo e passa a vez ao próximo jogador no sentido horário. Ganha o jogo aquele que, uma vez terminados os cartões, completou mais animais.
Os cartões podem ser usados para estimular a criatividade, formando criaturas fantásticas com peças de animais diferentes.

AR

لعبة الذاكرة: يتم خلط البطاقات وترتيبها على سطح اللعبة ، والرسومات متجهة إلى الصورة. يجب عليك مراقبة الصور لمدة ٣٠ ثانية لفظ موقعها ثم قلبها. بدوره ، يقوم اللاعب بقلب بطاقتين ، في محاولة على إكتشاف الزوج وإعادة تجميع حيوان. إذا لقي نجاحا ، فإنه يكتسب البطاقات ويستمر في كشف صورتين أخريين ، وإلا فإنه يغطيها بوضعهما في الموضع الأصلي ويمرر الدور إلى اللاعب التالي في اتجاه عقارب الساعة. يفوز اللعبة اللاعب الذي قام بتجميع المزيد من الحيوانات عندما أنهى البلاط. يمكن استخدام البطاقات لتحفيز الإبداع ، وتشكيل مخلوقات خيالية مع قطع من الحيوانات المختلفة.

NL

MEMORY SPEL: men schudt de kaartjes door elkaar en plaatst ze geordend op een speelveld, met de plaatjes naar boven gericht. Om hun positie te kunnen onthouden worden ze 30 seconden bekeken, daarna worden ze omgedraaid. Om beurten draait een speler twee kaartjes om, waarmee hij probeert zo een paar te vinden om een dier te kunnen samenstellen. Als de speler hier in slaagt, verduikt hij de kaartjes, en mag hij verder gaan door er nog twee om te draaien. Als hij er niet in slaagt, draait hij ze weer om in de originele positie en gaat de beurt door naar de volgende speler volgens de wijzers van de klok. Degene die de meeste dieren heeft samengesteld op het moment dat alle kaartjes op zijn, heeft gewonnen. De kaartjes kunnen worden gebruikt om de creativiteit te stimuleren, hierbij kunnen ook fantasie scheppingen worden gemaakt met onderdelen van de verschillende dieren.

RU

MEMO-ИГРА: карточки перемешиваются и размещаются на игровой поверхности лицевой стороной вверх. Дети должны постараться их запомнить в течение 30 секунд, затем карточки переворачиваются лицевой стороной вниз. Игроки по очереди переворачивают по две карточки, стараясь найти парные (одинаковые) карточки, чтобы собрать изображение животного. Если игроку это удается, он вытравывает карточки, забирает их себе и продолжает игру, раскрывая следующие две карточки. В противном случае, он их снова переворачивает лицевой стороной вниз и оставляет на том же месте, а ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Побеждает игрок, первым собравший большее число изображений животных после того, как закончатся все карточки. Карточки можно использовать для стимулирования креативных способностей, создавая образы фантастических существ из деталей, относящихся к разным животным.

PL

GRA MEMO: należy wymieszać karty i rozłożyć je uporządkowane na płaszczyźnie do gry, obrazkami skierowanymi do góry. Należy obserwować je przez 30 sekund w celu zapamiętania ich pozycji, po czym należy je odwrócić. Każdy gracz po kolei odkrywa dwie karty, próbując znaleźć parę i ułożyć zwierzę. Jeśli mu się to uda, zdobywa karty i kontynuuje grę odkrywając dwie kolejne karty, w przeciwnym razie ponownie je zakrywa umieszczając je na miejsce, gdzie leżały i przekazuje kolejną następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zwycięzcą gry jest ten, kto po wyczerpaniu wszystkich kart ułożył jak najwięcej zwierząt. Karty mogą być wykorzystywane do stymulowania kreatywności, tworząc fantazyjne stworzenia za pomocą elementów różnych zwierząt.

EL

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ: Ανακατέψτε τις κάρτες και τοποθετήστε τις με σειρά πάνω σε μια επιφάνεια παιχνιδιού, με τα σχέδια υφιστάμενα προς τα πάνω. Παρατηρήστε τις κάρτες για 30 δευτερόλεπτα για να απομνημονεύσετε τη θέση τους και στη συνέχεια αναποδογυρίστε τις. Με τη σειρά, ένας παίκτης υφρίζει δύο κάρτες, προσπαθώντας να βρει ένα ζεύγος και να συναρμολογήσει ένα ζώο. Εάν τα καταφέρει, κερδίζει τις κάρτες και συνεχίζει υφρίζοντας άλλες δύο, διαφορετικά τις αναποδογυρίζει τοποθετώντας τις στην αρχική τους θέση και το παιχνίδι συνεχίζει δεξιόστροφα με τον επόμενο παίκτη που έχει σειρά. Κερδίζει το παιχνίδι όποιος έχει συναρμολογήσει περισσότερα ζώα αφού τελειώσουν οι κάρτες. Οι κάρτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διεγείρουν τη δημιουργικότητα μέσα από τον σχηματισμό φανταστικών όντων με διάφορα μέρη ζώων.

CZ

PEXESO: Zamíchejte a rozložte kartičky na herní desce obrázky nahoru. Pozorujte je po dobu 30 sekund, abyste si zapamatovali jejich pozice, pak je obraťte. Hráč, který je na řadě, otočí dvě kartičky, přičemž se snaží najít dvojici a sestavit tak zvířátko. Pokud dvojici najde, kartičky získává a pokračuje otočením dalších dvou. V opačném případě je opět zakryje a vrátí se na původní místo. Na řadu přichází další hráč ve směru hodinových ručiček. Vítězem se stává hráč, který po vyčerpání všech kartiček sestaví nejvíce zvířátek. Kartičky lze použít k rozvíjení kreativity, a to sestavováním vymyšlených tvorů z kousků různých zvířátek.

Kartičky lze použít k rozvíjení kreativity, a to sestavováním vymyšlených tvorů z kousků různých zvířátek.