

Illustrations:  
Michał Ambrzykowski

Trefl



MEMOS  
CLASSIC & PLUS

3+

ZAWARTOŚĆ: 36 kartoników, instrukcja

Memos progresywny – gra zawiera różne możliwości rozgrywki o zróżnicowanym stopniu trudności. Dzięki temu dzieci stopniowo uczą się radzić sobie z coraz trudniejszymi wariantami. Rozpocznijcie zabawę od najprostszego wariantu i stopniowo przechodźcie do kolejnych wyzwań.

### WARIANTY GRY:

#### 1. Dla najmłodszych

Kartoniki rozkładamy na stole obrazkiem do góry. Zadaniem polega na jak najszybszym skompletowaniu wszystkich kartoników z tym samym potworem (szukacie pojedynczych kartoników, par i trójek).

#### 2. Klasyczny memos

Celem gry jest zebranie jak największej liczby par kartoników. Kartoniki (12 par z cyfrą 2) należy ułożyć na stole obrazkami do dołu i wymieszać. Kolejność wchodzenia do gry wyznacza się wycieczką lub losowaniem. Gracze kolejno odwracają po dwa kartoniki (najpierw jeden, później drugi), tak by wszyscy mogli je zobaczyć i zapamiętać ich położenie. Jeżeli odkryte kartoniki stanowią parę, gracz zabiera je i odkłada na swój stos. W nagrodę może dokonać kolejnego odkrywania kartoników, aż do momentu, gdy odwróci dwa różne. Te kartoniki wracają na swoje miejsce, a do gry przystępuje kolejny gracz. Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie pary zostaną odnalezione. Wygrywa posiadacz największej liczby par.

#### 3. Memos plus

Wszystkie kartoniki układamy na stole rewersem do góry. Zadaniem gracza jest odnalezienie, podczas swojego ruchu, wszystkich kartoników jednego rodzaju. Każdy kartonik ma cyfrę, która wskazuje, ile kartoników z danym potworem musimy odkryć, aby móc je zabrać do swojego zasobu:



Wystarczy, że odkryjemy jeden kartonik



Szukamy pary.



Naszym zadaniem jest odkryć trzy kartoniki tworzące jednego potwora. Możemy je zabrać dopiero wtedy, gdy odkryjemy wszystkie trzy.

Jeśli odkryjemy różne potwory, zakrywamy je i ruch przechodzi na kolejnego gracza. Wygrywa ten, kto na koniec gry ma najwięcej kartoników.

OBSAH: 36 kartiček, návod

Progressivní pexeso – hra nabízí různé stupně obtížnosti. Děti se tak po malých krůčcích učí zvládat náročnější varianty hry. Začněte od nejjednodušší varianty a postupně se propracujte k novým výzvám.

**VARIANTY HRY:****1. Pro nejmenší děti**

Rozmístíte na stůl všechny kartičky obrázkem nahoru. Cílem hry je posbírat co nejrychleji všechny kartičky se stejnou příšerkou (hledejte samostatné kartičky, dvojice a trojice).

**2. Memos Classic**

Cílem hry je posbírat co nejvíc dvojic. Zamíchejte kartičky (12 dvojic s číslem 2) a rozmístíte je na stůl obrázkem dolů. Hráči hrají v pořadí určeném losem nebo rozpočítadlem. Ve svém kole každý hráč otočí dvě kartičky obrázkem nahoru (nejprve jednu, pak druhou) tak, aby je všichni viděli a mohli si zapamatovat jejich polohu. Pokud otočené kartičky tvoří dvojici, hráč si je vezme a přidá na svoji hromádku. Za odměnu může hráč pokračovat v otáčení dalších kartiček obrázkem nahoru, dokud neotočí kartičky, které dvojici netvoří. V takovém případě je otočí obrázkem dolů a na řadu přichází další hráč. Hra končí, jakmile jsou nalezeny všechny dvojice. Vítězí hráč s nejvyšším počtem dvojic.

**3. Memos plus**

Rozmístíte na stůl všechny kartičky obrázkem dolů. Každý hráč má ve svém tahu najít všechny kartičky stejného druhu. Na každé kartičce je číslo, podle kterého hráči poznají, kolik kartiček s danou příšerkou musí otočit, aby si je mohli vzít. Například:



Máte otočit jen jednu kartičku.



Hledáte dvojici.



Máte za úkol otočit tři kartičky s touto příšerkou. Vzít si je můžete až poté, co otočíte všechny tři.

Pokud otočíte kartičky s různými příšerkami, zase je obraťte obrázkem dolů a hraje další hráč. Vítězí hráč s nejvyšším počtem kartiček.

OBSAH: 36 dielikov, návod

Progresívne pexeso – hra ponúka rôzne úrovne obťažnosti. Týmto spôsobom sa deti postupne učia zvládať náročnejšie varianty. Začnite od najjednoduchšieho variantu a postupne sa púšťajte do nových náročnejších úloh.

### HERNÉ VARIANTY:

#### 1. Pre najmladšie deti

Položte na stôl všetky dieliky otočené obrázkom nahor. Cieľom hry je čo najrýchlejšie nazbierať všetky dieliky s rovnakou príšerkou (hľadajú sa samostatné dieliky, páry a trojice).

#### 2. Memos Classic

Cieľom hry je nazbierať čo najviac párov. Dieliky (12 párov s číslom 2) rozložte na stôl obrázkom nadol a zamiešajte ich. Poradie hráčov sa rozhodne losovaním alebo vypočítavankou. Vo svojich ťahoch hráči otočia dva dieliky obrázkom nahor (najprv prvý, potom druhý) tak, aby ostatní videli, čo na nich je a zapamätali si ich polohu. Ak otočené dieliky tvoria pár, hráč si ich zoberie a pridá si ich na kôpku. Za odmenu môže hráč pokračovať v otáčaní dielikov, až kým neotočí dva dieliky, ktoré k sebe nepatria. Tie dieliky sa vrátia na pôvodné miesto a na ťahu je ďalší hráč. Hra končí po nájdení všetkých párov. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac párov.

#### 3. Memos plus

Položte na stôl všetky dieliky otočené obrázkom nadol. Každý hráč musí vo svojom ťahu nájsť všetky dieliky jedného druhu. Na každom dieliky je číslo, ktoré hráčom hovorí, koľko dielikov s danou príšerkou musia otočiť, aby ich našli všetky, napríklad:



Stačí otočiť len jeden dielik.



Hľadáme pár.



Našou úlohou je otočiť tri dieliky tak, aby vznikla príšerka. Dieliky si možno zobrať až po otočení všetkých troch dielikov.

Ak hráč otočí dieliky s rôznymi príšerkami, vráti ich naspäť otočené nadol a na ťahu je ďalší hráč. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac dielikov.

# MEMOS CUTE MONSTERS

**A DOBOZ TARTALMA:** 36 bábu, játékleírás

Progresszív memóriajáték – a játék különböző nehézségi szinteket kínál. Így a gyermekek apránként megtanulják, hogyan kell megbirkózni a bonyolultabb változatokkal. Kezdjétek a legegyszerűbb változattal, és fokozatosan váltsatok az új kihívásokra.

## JÁTÉKVÁLTOZATOK:

### 1. A legfiatalabb gyermekeknek

Az összes elemet helyezétek az asztalra úgy, hogy a képek felfelé nézzenek. A játék célja, hogy a lehető leggyorsabban összegyűjtsétek az összes elemet, amely ugyanazt a szörnyet ábrázolja (keresetek önálló elemeket, párokat és hármasokat).

### 2. Memos Classic memóriajáték

A játék célja, hogy a játékosok a lehető legtöbb párt gyűjtsék össze. Az elemeket (12 pár a 2-es számmal) helyezétek az asztalra összekeverve és képpel lefelé. A játékosok a húzással vagy kiszámolással eldöntött sorrendben csatlakoznak a játékhoz. Amikor egy játékos következik, akkor felfordít két elemet (először az egyiket, majd a másikat) úgy, hogy azt mások is lássák, és megjegyezzék a helyüket. Ha a felfordított lapok párt alkotnak, akkor a játékos elveszi azokat, és hozzáadja a saját paklijához. A játékos jutalomként egészen addig folytathatja a darabok felfordítását, ameddig az általa megfordított két elem már nem alkot párt. Ez esetben vissza kell tenni az eredeti helyükre az utoljára felfordított darabokat, és a következő játékos jön. A játék akkor ér véget, ha a játékosok minden párt megtaláltak. A legtöbb párt összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

### 3. Memos Plus memóriajáték

Az összes elemet helyezétek az asztalra úgy, hogy a képek lefelé nézzenek. A körök során minden játékosnak meg kell találnia az azonos elemeket. Minden elem van egy szám, amely ismerteti a játékosokkal, hogy egy adott szörnyből hány elemet kell felfordítaniuk, hogy megszerezzék őket, például:



Csak egy elemet kell felfordítani.



Egy párra van szükség.



Három egyforma szükséges. Csak akkor szerezhetők meg, ha három egyforma szörnyet fordítasz fel.

Ha különböző szörnyeket fordítasz fel, képpel lefelé vissza kell tenned ezeket, és egy másik játékos következik. A legtöbb elemet összegyűjtő játékos nyeri a játékot.

Perechi progresive - jocul oferă diverse grade de dificultate. Astfel, copiii învață încetul cu încetul să facă față variantelor mai complexe. Începe cu cea mai ușoară variantă și acceptă treptat noi provocări.

### VARIANTE DE JOC:

#### 1. Pentru cei mai mici copii

Puneți toate cartonașele pe masă, cu imaginile în sus. Obiectivul jocului este de a strânge toate cartonașele cu același monstru cât mai repede (caută câte unul, două sau trei cartonașe odată).

#### 2. Memos Classic

Obiectivul jocului este de a strânge cât mai multe perechi de cartonașe. Cartonașele (12 perechi cu cifra 2) trebuie așezate pe masă, cu imaginile în jos, și amestecate. Ordinea jucătorilor poate fi stabilită prin tragere la sorți sau printr-o numărătoare. Când îi vine rândul, fiecare jucător întoarce două cartonașe cu fața în sus, pe rând, astfel încât ceilalți să le poată vedea și să țină minte unde sunt. Dacă sunt o pereche, jucătorul ia cartonașele întoarse și le adaugă la teancul său. Drept recompensă, jucătorul poate continua să întoarcă și alte cartonașe cu fața în sus, până când întoarce două care nu se potrivesc. Cartonașele revin la locul lor și îi vine rândul următorului jucător. Jocul se termină când au fost găsite toate perechile. Câștigă jucătorul care a adunat cele mai multe perechi.

#### 3. Memos Plus

Puneți toate cartonașele pe masă, cu imaginile în jos. Când îi vine rândul, fiecare jucător trebuie să găsească toate cartonașele de același fel. Pe fiecare cartonaș e o cifră care le indică jucătorilor câte cartonașe cu un anumit monstru trebuie să întoarcă pentru a le lua. De exemplu:



Trebuie să întoarcem un singur cartonaș.



Căutăm o pereche.



Sarcina noastră e să întoarcem trei cartonașe, creând un monstru. Putem lua cartonașele doar după le-am întors pe toate trei.

Dacă întoarcem cartonașe cu monștri diferiți, le punem la loc, cu fața în jos, și vine rândul altui jucător. Câștigă jucătorul care adună cele mai multe cartonașe.

Progressive memos – įvairių sudėtingumo lygių žaidimas. Taip vaikai po truputį išmoksta žaisti vis sudėtingesnius žaidimo variantus. Pradėkite nuo lengviausio varianto ir pamažu pereikite prie sudėtingesnių.

### ŽAIDIMO VARIANTAI:

#### 1. Jauniausiems vaikams

Visas kortes atverstas išdėliokite ant stalo. Žaidimo tikslas – surinkti visas kortes su tuo pačiu pabaisiuku kaip galima greičiau (ieškokite pavienių kortelių, porų ir trejetų).

#### 2. Memos Classic

Šio žaidimo tikslas – surinkti kiek galima daugiau kortelių porų. Užverstos kortelės (12 porų su skaičiumi 2) išdėliojamos ant stalo ir sumaišomos. Žaidėjų ėjimo eilės tvarka nustatoma traukiant burtus arba išsiskaičiuojant. Pirmojo ėjimo metu kiekvienas žaidėjas atverčia dvi kortes (pirmą vieną, paskui kitą) taip, kad visi žaidėjai pamatytų paveikslėlį ir įsidėmėtų jo vietą ant stalo. Jei atverstos kortelės sudaro porą, žaidėjas jas pasiima ir pasideda į savo krūvelę. Porą atvertęs žaidėjas gali versti kitas kortes, kol dvi atverstos kortelės nesudarys poros. Šias kortes žaidėjas padeda ten, iš kur paėmė, ir ateina eilė žaisti kitam žaidėjui. Žaidimas baigiasi, kai nebelieka neatverstų kortelių. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia porų.

#### 3. Memos Plus

Užverstas kortes išdėliokite ant stalo. Savo ėjimo metu kiekvienas žaidėjas turi rasti visas to paties tipo kortes. Ant kiekvienos kortelės yra skaičius, nurodantis žaidėjams, kiek kiekvieno pabaisiuko kortelių žaidėjas turi atversti, kad galėtų jas pasiimti, pavyzdžiui:



Reikia atversti tik vieną kortelę.



Reikia rasti porą.



Reikia rasti tris kortes su šiuo pabaisiuku. Jas galima paimti tik tada, kai atverčiamos trys kortelės su tuo pabaisiuku.

Jei žaidėjas atverčia kortes su skirtingais pabaisiukais, jis turi padėti jas atgal užverstas ir toliau žaidžia kitas žaidėjas. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortelių.

Šī ir progresīvā atmiņas spēle, kas piedāvā dažādas grūtības pakāpes. Ar šo bērni var pakāpeniski iemācīties, kā atrisināt arvien sarežģītākus uzdevumus. Sāciet no visvieglākā varianta un pakāpeniski palieliniet uzdevumu grūtības pakāpi.

## SPĒLES VARIANTI:

### 1. Pašiem mazākajiem bērniem

Kārtis ir jānovieto uz galda ar attēlu uz augšu. Spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk savākt visas kārtis ar vienādu monstriņa attēlu (jāmeklē gan viena atsevišķa kārts, gan kāršu pāris, gan arī trīs vienādas kārtis).

### 2. Memos Classic

Spēles mērķis ir savākt pēc iespējas vairāk kāršu pāru. Kārtis (12 pāri ar skaitli "2") ir jānovieto uz galda ar attēlu uz leju un tad jāsamaisa. Izdarot pirmo gājieni, spēlētāju secība tiek noteikta, skaitot skaitāmpantiņu vai lozējot. Spēlētāji pēc kārtas atklāj pa divām kārtīm (vispirms vienu un pēc tam otru) tā, lai visi varētu tās apskatīt un iegaumēt to atrašanās vietu. Ja no atklātajām kārtīm sanāk pāris, spēlētājs tās paņem un liek savā kāršu kaudzītē. Kā balvu šis spēlētājs var atklāt nākamo kārti līdz brīdim, kamēr tiek atklātas divas dažādas kārtis. Tad tās tiek atliktas atpakaļ savā vietā, un gājieni izdara nākamais spēlētājs. Spēle beidzas, kad ir atklāti visi kāršu pāri. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk kāršu pāru.

### 3. Memos Plus

Kārtis ir jānovieto uz galda ar attēlu uz leju. Spēlētājiem pēc kārtas ir jāatrod visas vienādās kārtis. Uz katras kārtis ir redzams skaitlis, kas norāda, cik daudz kāršu ar attiecīgo monstriņu spēlētājam ir jāatklāj, lai tās visas varētu savākt sev, piemēram:



Jāatklāj tikai viena kārts.



Jāmeklē kāršu pāris.



Jāatrod trīs kārtis, no kurām var salikt veselu monstriņu. Tās var savākt tikai tad, ja ir atklātas visas trīs kārtis.

Ja spēlētājs atklāj kārtis ar dažādiem monstriņiem, tās ir jānoliek atpakaļ ar skatu uz leju, un gājieni izdara nākamais spēlētājs. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk kāršu.

Запоминалки: От простого к сложному — в игре есть несколько уровней сложности. Так дети постепенно научатся играть по разным правилам.

Начните с самого простого и переходите к новым испытаниям.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

### 1. Для самых маленьких

Положите все карточки на стол картинками вверх. Цель игры — как можно быстрее собрать все карточки с одинаковыми монстриками (ищите одиночные карты, пары и тройки).

### 2. Memos Classic

Цель игры — собрать как можно больше пар. Положите карточки (12 пар с цифрой 2) на стол картинками вниз и перемешайте. Игроки вступают в игру после жребия или по считалке. Во время хода каждый игрок переворачивает две карточки картинкой вверх (сначала одну, потом вторую) так, чтобы другие игроки увидели их и запомнили, где они лежат. Если перевернута пара, то игрок забирает их в свою стопку. В качестве награды игрок может перевернуть другие две карточки картинкой вверх, и так до тех пор, пока игрок не перевернет разные картинки. Такие непарные картинки следует вернуть на место, после чего наступает ход следующего игрока. Игра заканчивается, когда найдены все пары. Побеждает тот, у кого больше всего пар.

### 3. Memos Plus

Положите все карточки на стол картинками вниз. Во время своего хода каждый игрок должен найти все картинки одного вида. На каждой картинке есть число, которое подскажет игроку, сколько картинок с этим монстриком надо перевернуть, чтобы забрать их, например:



надо перевернуть одну картинку.



надо перевернуть две картинки.



нам нужно перевернуть три картинки с этим монстриком. Забрать их можно только после того, как будут перевернуты три картинки с одинаковым монстриком.

Перевернув карточку с другим монстриком, мы кладем ее обратно картинкой вниз, и начинается ход следующего игрока. Побеждает тот, у кого больше всего карточек.

## MEMOS CUTE MONSTERS

У КОМПЛЕКТІ: 36 елементів, інструкція

Прогресивні запам'яшки — гра пропонує змінний рівень складності.

Завдяки цьому діти навчатимуться вирішувати дедалі складніші завдання.

Почніть із найпростішого та поступово давайте раду новим викликам.

## ВАРІАНТИ:

**1. Для наймолодших гравців**

Розкладіть усі елементи на столі картинками горілиць. Мета гри — якомога швидше зібрати всі елементи з одним монстриком (шукайте окремі елементи, пари та трійки).

**2. Memos Classic**

Метою гри є поєднати якомога більше пар елементів. Елементи (12 пар із цифрою 2) слід розкласти на столі зображенням долілиць та перемішати. Гравці приєднуються до гри у порядку, визначеному жеребкуванням, або за допомогою лічильнички. Під час свого ходу гравець по черзі перевертає два елементи так, щоби всі учасники змогли їх побачити та запам'ятати їхнє розташування. Якщо два перевернуті елементи виявилися парою, гравець забирає їх собі та кладе до свого стосу. Як нагороду гравець може продовжувати перевертати елементи, допоки не переверне два неподсудних. У такому разі елементи повертаються на своє місце, і наступний гравець починає свій хід. Гра закінчується тоді, коли знайдено усі пари. Виграє той, хто поєднає найбільше пар.

**3. Memos Plus**

Розкладіть усі елементи на столі картинками долілиць. Під час свого ходу гравець має відшукати всі однакові елементи. На кожному елементі є цифра, яка вказує на кількість однакових елементів, що стосуються цього монстрика.



Треба перевернути один елемент.



Необхідно відшукати пару.



Необхідно відшукати три елементи з цією комашкою. Забирати елементи собі можна після того, як було знайдено всі три однакових елемента.

Якщо гравець переверне елементи з різними монстриками, їх слід повернути на місце зображенням долілиць та передати хід іншому гравцю. Перемагає той, хто збере найбільше елементів.

Progressivna igra pamćenja – igra nudi različite stupnjeve težine. Na taj način djeca postupno uče kako se nositi sa složenijim varijantama. Počnite od najjednostavnije varijante i postupno prihvaćajte nove izazove.

### VARIJANTE IGRANJA:

#### 1. Za najmlađu djecu

Stavite sve kartice na stol sa slikama okrenutim prema gore. Cilj igre jest što brže prikupiti sve kartice s istim likom čudovišta (potražite pojedinačne kartice, parove i trojke).

#### 2. Memos Classic

Cilj igre jest prikupiti što više parova kartica. Kartice (12 parova s brojem 2) se postavljaju na stol sa slikama okrenutim prema dolje i promiješaju. Igrači se pridružuju igri prema redoslijedu koji je utvrđen izvlačenjem ili brojalicom. Igrač koji je na redu okreće dvije kartice slikom prema gore (prvo jednu, pa drugu) tako da ih ostali mogu vidjeti i zapamtiti njihovu lokaciju. Pokaže li igrač dvije jednake kartice, uzima ih i stavlja na svoju hrpu. Za nagradu igrač tada može preokrenuti druge kartice licem prema gore, sve dok ne preokrene dvije koje se ne podudaraju. Te kartice onda vraća na mjesto i zatim je na redu sljedeći igrač. Igra završava kad se pronađu svi parovi. Pobjeđuje onaj igrač koji prikupi najviše parova.

#### 3. Memos Plus

Stavite sve kartice na stol sa slikama okrenutim prema dolje. Igrač koji je na redu treba pronaći sve kartice iste vrste. Na svakoj kartici nalazi se broj koji govori igračima koliko kartica s likom tog čudovišta trebaju preokrenuti da bi ih uzeli, na primjer:



Trebamo okrenuti samo jednu karticu.



Tražimo par.



Trebamo okrenuti tri kartice s likom tog čudovišta. Tek kad preokrenemo sve tri kartice s likom istog kukca, možemo ih uzeti.

Preokrenemo li kartice s likovima različitih čudovišta, vratimo ih licem prema dolje i zatim je na redu sljedeći igrač. Pobjeđuje onaj igrač koji prikupi najviše kartica.

Napredujoči spomin – igra ponuja različne stopnje težavnosti. Na ta način se bodo otroci postopoma naučili spopasti z bolj zapletenimi različicami.

Začnite z najlažjo različico in se postopoma soočite z novimi izzivi.

## NAČINI IGRANJA:

### 1. Za najmlajše

Vse kose položite na mizo tako, da so slike obrnjene navzgor. Cilj igre je čim prej zbrati vse kose z isto pošastjo (iščete posamezne kose, pare in trojčke).

### 2. Memos Classic

Cilj igre je zbrati čim več parov. Kosi (12 parov s številko 2) naj bodo položeni na mizo tako, da so slike obrnjene navzdol, in so premešani. Igralci se igri pridružijo po vrstnem redu, ki ga določi žreb ali izštevanika. Med svojo potezo vsak igralec dva kosa obrne navzgor (najprej enega, nato drugega) tako, da ju drugi lahko vidijo in si zapomnijo njun položaj. Če sta obrnjena kosa par, ju igralec vzame in doda svojemu kupu. Za nagrado lahko igralec nadaljuje z obračanjem drugih kosov, dokler ne obrne dveh, ki se ne ujemata. Ta kosa se vrmeta na svoj prvotni položaj, na vrsti pa je naslednji igralec. Igre je konec, ko so najdeni vsi pari. Zmaga igralec, ki je zbral največ parov.

### 3. Memos Plus

Vse kose položite na mizo tako, da so slike obrnjene navzdol. Ko je na vrsti, mora vsak igralec najti vse kose iste vrste. Na vsakem kosu je številka, ki igralcem pove, koliko kosov z določeno pošastjo morajo obrniti, da jih lahko vzamejo, na primer:



Obrniti moramo  
le en kos.



Iščemo par.



Naša naloga je poiskati tri kose s to pošastjo.  
Vzamemo jih lahko, ko smo obrnili vse tri kose.

Če obrnemo kose z različnimi pošastmi, jih vrnemo obrnjene navzdol in na vrsti je naslednji igralec. Zmaga igralec, ki je zbral največ kosov.

Игра за развиване на паметта, която предлага различни степени на трудност. По този начин децата се научават как да се справят с по-сложните варианти стъпка по стъпка. Започнете от най-лесния вариант и постепенно поемайте нови предизвикателства.

### ВАРИАНТИ НА ИГРАТА:

#### 1. За най-малките

Поставете всички части на масата, като картинките трябва да са обърнати нагоре. Целта на играта е да съберете всички части с едно и също таласъмче възможно най-бързо (оглеждайте се за единични части, двойки и тройки).

#### 2. Memos Classic

Целта на играта е да съберете възможно най-много двойки части. Частите (12 двойки с цифрата 2) се поставят на масата, като картинките трябва да са обърнати надолу, и се разбъркват. Играчите се включват в играта по ред, определен чрез жребий или чрез стихче за отброяване. Когато е на ход, всеки играч обръща две части с лицето нагоре (първо едната част, а после другата) по начин, който да даде възможно най-много останали да ги видят и да запомнят местоположението им. Ако обърнатите части образуват двойка, играчът ги взема и ги добавя към своята купчина. Като награда играчът след това може да обръща други части с лицето нагоре, докато попадне на две, които не съответстват помежду си. Тези части си отиват обратно на местата и е ред на следващия играч да играе. Играта приключва, когато бъдат открити всички двойки. Печели играчът, който е събрал най-много двойки.

#### 3. Memos Plus

Поставете всички части на масата, като картинките трябва да са обърнати надолу. Когато е на ход, всеки играч трябва да намери всички части от един и същи вид. На всяка част има число, което показва на играча колко части с конкретното таласъмче трябва да обърне, за да ги вземе, например:



Трябва да обърнем само една част.



Търсим двойка.



Задачата ни е да обърнем три части, които образуват едно таласъмче. Можем да ги вземем само след като обърнем и трите части.

Ако обърнем части с различни таласъмчета, ги слагаме обратно с картинката надолу, след което е на ход друг играч. Печели играчът, който събере най-много части.

Kasvava keerukusega memoriin – mäng pakub erinevaid raskusastmeid.

Nii õpivad lapsed tasapisi, kuidas keerulisemaid variante lahendada.

Alustage lihtsaimast variandist ja jätkake järk-järgult uute väljakutsetega.

## MÄNGUVARIANDID:

### 1. Kõige väiksematele lastele

Asetage kõik kaardid lauale, pildid ülespoole. Mängu eesmärgiks on võimalikult kiiresti kokku koguda kõik sama kolliga kaardid (otsige üksikuid kaarte, paare ja kolmikuid).

### 2. Memos Classic

Mängu eesmärk on koguda võimalikult palju kaardipaare. Kaardid (12 paari numbriga 2) tuleb asetada lauale pildiga allapoole ja segada. Mängijad liituvad mänguga loomisise või liisulugemise järjekorras. Mängija pöörab oma mängukorra ajal kaks kaarti pildiga ülespoole (esvalt ühe, siis teise) nii, et teised mängijad neid näevad ja saavad nende asukoha meelde jätta. Kui ümberpööratud kaardid moodustavad paari, võtab mängija need ja lisab need oma vurna. Seejärel võib mängija preemiana pöörata ümber järgmisi kaarte, kuni jõuab kaartideni, mis omavahel paari ei moodusta. Need kaardid asetatakse tagasi oma esialgsesse asukohta ja järgmine mängija alustab oma mängukorda. Mäng lõpeb, kui kõik paarid on leitud. Võidab mängija, kes on kogunud kõige rohkem paare.

### 3. Memos Plus

Asetage kõik kaardid lauale, pildid allapoole. Oma käigu ajal peab iga mängija leidma kõik samasugused kaardid. Igal kaardil on number, mis ütleb mängijale, mitu selle kolliga kaarti ta peab leidma, et need ära võtta, näiteks:



Ümber tuleb pöörata ainult üks kaart.



Otsime paari.



Meie ülesanne on ümber pöörata kolm kaarti, mis moodustaks kokku ühe kolli. Saame need ära võtta alles pärast seda, kui oleme kõik kolm kaarti ümber pööranud.

Kui pöörame ümber erinevate kollidega kaarte, paneme need tagasi, pilt allapoole ja teine mängija alustab oma mängukorda. Võidab mängija, kes kogub kõige rohkem kaarte.

Vaikeutuvia muistipelejä – peli tarjoaa vaihtelevia vaikeustasoja. Näin lapset oppivat vähitellen vaikeammat versiot. Aloita helpoimmasta pelitavasta ja siirry vaikeampiin, kun haluat uusia haasteita.

## PELIVERSIOT:

### 1. Nuorimmille lapsille

Kortit asetetaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Pelin tavoitteena on kerätä kaikki kortit, joissa on sama hirviö, niin nopeasti kuin mahdollista (etsi yksittäisiä kortteja, pareja ja kolmikkoja).

### 2. Memos Classic

Pelin tavoitteena on kerätä mahdollisimman monta samaa korttiparia. Kortit (12 paria, joissa on numero 2) asetetaan pöydälle kuvapuoli alaspäin ja sekoitetaan. Pelaajat liittyvät peliin vuorollaan, ja pelivuorot päätetään arpomalla tai valintalorulla. Pelaaja kääntää vuorollaan kaksi korttia kuvapuoli ylöspäin (ensin yksi, sitten toinen) niin, että muutkin näkevät ne ja voivat muistaa niiden sijainnin. Jos käännetyt kortit ovat pari, pelaaja ottaa ne ja lisää ne korttipinoonsa. Palkkiona pelaaja voi sitten kääntää muita muuta kortteja aina siihen asti, kunnes hän kääntää esiin kaksi korttia, jotka eivät ole pari. Kortit laitetaan takaisin alkuperäiselle paikalleen, ja seuraava pelaaja aloittaa oman vuoronsa. Peli loppuu, kun kaikki parit on löydetty. Eniten pareja kerännyt pelaaja voittaa.

### 3. Memos Plus

Kortit asetetaan pöydälle kuvapuoli alaspäin. Aseta kaikki osat pöydälle. Jokaisen pelaajan on löydettävä kaikki samanlaiset osat. Jokaisessa palassa on numero, joka kertoo pelaajalle, miten monta korttia heidän on käännettävä ympäri tiettyä hirviötä varten. Esimerkki:



Tarvitset vain yhden kortin.



Etsi korttipari.



Tämän hirviön kohdalla on käännettävä sen muodostavat kolme korttia. Voit ottaa kortit vasta, kun kaikki kortit on käännetty.

Jos esiin käännetään eri hirviöitä, ne laitetaan takaisin kuvapuoli alaspäin ja seuraava pelaaja aloittaa vuoronsa. Eniten kortteja kerännyt pelaaja voittaa.

Stegvist minnesspel – spelet som erbjuder olika svårighetsgrader. På så vis kan barn lära sig lite i taget om hur de ska hantera de mer komplicerade varianterna.

Börja med den lättaste varianten och gå sedan vidare mot nya utmaningar steg för steg.

## SPELVARIANTER:

### 1. För de allra yngsta

Placera korten på bordet med bilderna uppåt. Målet med spelet är att så snabbt som möjligt samla ihop alla kort med ett och samma monster på (leta efter enskilda kort, par och trepar).

### 2. Memos Classic

Målet med spelet är att samla så många par med likadana kort som möjligt. Korten (12 par med siffran 2) ska ligga på bordet med bilderna vända nedåt. Blanda sedan alla korten. Spelarna kan antingen dra lott om vem som ska börja eller använda en räkneramsa. När det är en spelares tur ska de vända upp två kort (först det ena och sedan det andra) så att de andra spelarna kan se dem och lägga på minnet var de ligger. Om korten bildar ett par ska spelaren ta dem och lägga dem i sin hög. Som belöning får spelaren sedan vända upp två kort till tills de vänder upp två kort som inte bildar ett par. Lägg tillbaka korten som inte är ett par där de låg från början. Sedan är det nästa spelares tur. Spelet fortsätter tills man har hittat alla par. Spelaren med flest par vinner.

### 3. Memos Plus

Placera korten på bordet med bilderna nedåt. På sin tur ska varje spelare hitta alla kort som är likadana. På varje kort finns en siffra som visar spelarna hur många kort med ett visst monster de måste hitta för att få ta dem, till exempel:



Vi behöver bara vända upp ett kort.



Vi måste hitta ett par.



Vårt uppdrag är att hitta tre kort med detta monster på. Vi får endast ta dem när vi vänt upp tre kort med ett och samma monster på.

Om vi vänder upp kort med ett annat monster på vänder vi tillbaka dem med bilden nedåt. Sedan är det nästa spelares tur. Spelaren som får ihop flest kort vinner.

Gradvist sværere vendespil – spillet byder på en række forskellige sværhedsgrader. På denne måde kan børn stille og roligt lære at håndtere mere og mere komplekse varianter. Start med den nemmeste variant, og bevæg jer derefter gradvist videre mod nye udfordringer.

### SPILVARIANTER:

#### 1. Til de yngste børn

Læg alle brikkerne på bordet med billedsiden opad. Spillet går ud på at samle alle brikker med et bestemt monster på så hurtigt som muligt (kig efter enkeltbrikker, par og tre af samme slags).

#### 2. Memos Classic

Spillet går ud på at samle så mange par som muligt. Brikkerne (12 par med tallet 2) placeres på bordet med billedsiden nedad og blandes. Rækkefølgen på spillernes tur afgøres ved lodtrækning eller ved brug af en tælleremse. Under spillerens tur vender han eller hun to brikker (først den ene, dernæst den anden), så de vender med billedsiden opad, og alle kan se brikkerne og huske deres placering. Hvis der vendes et par, fjerner spilleren det pågældende par til sin stak. Som belønning får spilleren lov til at vende to nye brikker, og sådan fortsætter vedkommende, indtil han eller hun vender to brikker, der ikke matcher. Disse brikker lægges tilbage, hvor de kom fra, hvorefter den næste spiller begynder sin tur. Spillet slutter, når alle par er fundet. Spilleren, der har samlet flest par, vinder.

#### 3. Memos Plus

Læg alle brikkerne på bordet med billedsiden nedad. Under spillerens tur skal han eller hun finde alle brikker af samme slags. Alle brikker har et nummer, der fortæller spillerne, hvor mange brikker med et bestemt monster de skal vende, før de kan få brikken/brikkerne. For eksempel:



Vi behøver kun at vende én brik.



Vi skal finde et par.



Vi skal finde og vende alle tre brikker med dette monster. Det er først tilladt at beholde brikkerne, når vi har vendt tre brikker.

Hvis vi vender brikker med forskellige monstre, lægger vi dem tilbage med billedsiden nedad, hvorefter det er næste spillers tur. Spilleren, der samler flest brikker, vinder.

# MEMOS CUTE MONSTERS

**CONTENTS:** 36 pieces, instructions

Progressive memos – the game offers varying degrees of difficulty. This way, children learn little by little how to deal with the more complex variants. Start from the easiest variant and gradually proceed to take on new challenges.

## GAME VARIANTS:

### 1. For the youngest children

Place all the pieces on the table, with the images facing up. The objective of the game is to collect all the pieces with the same monster as quickly as possible (look for single pieces, pairs, and triples).

### 2. Memos Classic

The objective of the game is to collect as many pairs of pieces as possible. The pieces (12 pairs with the number 2) should be placed on the table, with images facing down, and shuffled. Players join the game in the order decided by a draw or by a counting-out rhyme. During their turn, each player flips two pieces face up (first one, then the other) in a way that enables others to see them and remember their location. If the pieces flipped are a pair, the player takes them and adds them to their stack. As a reward, the player may then flip other pieces face up, until they flip two that do not match. These pieces go back to their original location, and the next player begins their turn. The game ends when all pairs have been found. The player who has collected the most pairs wins.

### 3. Memos Plus

Place all the pieces on the table, with the images facing down. During their turn, each player has to find all the pieces of the same kind. On every piece, there's a number that tells the players how many pieces with a given monster they have to flip in order to take them, for example:



We have to flip only one piece.



We're looking for a pair.



Our task is to flip three pieces creating one monster. We can take them only after we've flipped all three pieces.

If we flip pieces with different monsters, we put them back, face down, and another player begins their turn. The player who gathers the most pieces wins.

# MEMOS CUTE MONSTERS

**INHALT:** 36 Teile, Spielanleitung

Abwechslungsreiches Memospiel mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

Dank der aufsteigenden Schwierigkeit lernen Kinder nach und nach, mit den komplexeren Spielvarianten umzugehen. Beginne mit der einfachsten Variante und stelle dich schrittweise neuen Herausforderungen.

## SPIELVARIANTEN:

### 1. Für die Jüngsten

Alle Teile werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Das Ziel des Spiels ist, so schnell wie möglich alle Teile mit dem gleichen Monster zu sammeln (suche nach Einzelteilen, Paaren und Drillingen).

### 2. Memos Classic

Das Ziel des Spiels ist, so viele Paare zu finden wie möglich. Die Teile (12 Paare mit der Nummer 2) werden mit den Abbildungen nach unten auf den Tisch gelegt und anschließend gemischt. Die Spieler nehmen in einer ausgelosten oder durch einen Abzählreim ermittelten Reihenfolge am Spiel teil. Wenn er an der Reihe ist, dreht ein Spieler zwei Teile nacheinander um, sodass die Mitspieler diese sehen und sich ihre Position merken können. Wenn es sich bei den umgedrehten Teilen um ein Paar handelt, nimmt der Spieler diese Teile und legt Sie auf seinen Stapel. Als Belohnung darf dieser Spieler dann andere Teile umdrehen, bis er zwei Teile umgedreht hat, die nicht zueinanderpassen. Diese Teile werden wieder mit der Bildseite nach unten gedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden. Der Spieler, der die meisten Paare gefunden hat, gewinnt das Spiel.

### 3. Memos Plus

Alle Teile werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler muss während seines Zuges alle Teile der gleichen Art finden. Auf jedem Teil steht eine Zahl, die anzeigt, wie viele Teile mit einem bestimmten Monster der Spieler umdrehen muss, um sie zu sammeln. Hier siehst du ein paar Beispiele:



Der Spieler muss nur ein Teil umdrehen.



Der Spieler muss nach einem Paar suchen.



Der Spieler muss drei Teile umdrehen, um ein Monster zu erschaffen. Er kann die Teile erst sammeln, nachdem er alle drei Teile umgedreht hat.

Wenn der Spieler Teile mit unterschiedlichen Monstern umdreht, legt er sie verdeckt zurück und ein anderer Spieler ist an der Reihe. Der Spieler, der die meisten Teile gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

# MEMOS CUTE MONSTERS

**CONTENU DE LA BOÎTE** : 36 pièces, instructions

Mémos progressifs : le jeu propose plusieurs niveaux de difficulté. Ainsi, les enfants peuvent apprendre petit à petit à jouer à des versions plus complexes du jeu. Commencez avec le niveau de jeu le plus facile puis augmentez le niveau progressivement pour vous attaquer à de nouveaux défis.

## LES DIFFÉRENTES VERSIONS DU JEU :

### 1. Pour les plus petits

Placez toutes les pièces sur la table avec les images visibles. L'objectif est de rassembler toutes les pièces sur lesquelles apparaissent le même monstre le plus rapidement possible (recherchez des pièces uniques, des doubles et des triples).

### 2. Memos Classic

L'objectif du jeu est de rassembler autant de paires de pièces que possible. Les pièces (12 paires avec le nombre 2) sont placées sur la table face cachée et mélangées. Les joueurs jouent selon un ordre tiré au sort ou choisi à l'aide d'une comptine. Tour à tour, ils retournent deux pièces face visible (l'une d'abord, puis l'autre), de manière à permettre aux autres de les voir et de se souvenir de leur emplacement. Si les pièces retournées forment une paire, le joueur les prend et les ajoute à sa pile. Il peut alors retourner d'autres pièces face visible, jusqu'à ce que celles qu'il retourne ne correspondent plus. Il les remet alors à sa place et c'est au tour du joueur suivant. La partie se termine lorsque toutes les paires ont été retrouvées. Le joueur qui a obtenu le plus de paires a gagné.

### 3. Memos Plus

Placez toutes les pièces sur la table avec les images cachées. Chacun leur tour, les joueurs doivent trouver toutes les pièces de la même catégorie. Sur chaque pièce, il y a un nombre qui indique au joueur combien de pièces avec le même monstre ils doivent retourner afin de pouvoir les ramasser, par exemple :



Il n'y a qu'une pièce à retourner.



Il faut chercher une paire.



Il faut retourner trois pièces pour créer un monstre.  
Il n'est possible de ramasser les pièces qu'après avoir retourné trois pièces.

Si les pièces retournées représentent différents monstres, remplacez-les, face cachée et le tour du joueur suivant commence. Le joueur qui rassemble le plus de pièces a gagné.

## MEMOS CUTE MONSTERS

**CONTENUTO:** 36 tessere, istruzioni

Il gioco offre diversi livelli di difficoltà per allenare la memoria. In questo modo, i bambini imparano passo dopo passo a giocare anche con versioni più complesse. Si parte dalla versione più semplice e pian piano si affrontano sfide sempre nuove.

### 1. VERSIONI DEL GIOCO:

#### 1. Per i più piccoli

Posizionare tutte le tessere sul tavolo con le immagini rivolte verso l'alto. Lo scopo del gioco è raccogliere tutte le tessere raffiguranti lo stesso mostro il più velocemente possibile (una, due o tre tessere).

#### 2. Memos Classic

Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero possibile di coppie di tessere. Le tessere (12 coppie con il numero 2) devono essere disposte sul tavolo con le immagini rivolte verso il basso e mescolate. L'ordine con cui i giocatori partecipano al gioco si decide tirando a sorte o facendo la conta (tre civette sul comò o conte simili). Durante il proprio turno, ogni giocatore può voltare due tessere (prima una, poi l'altra) in modo da consentire agli altri di vederle e di ricordare dove si trovano. Se le tessere rivolte verso l'alto formano una coppia, il giocatore le prende e le aggiunge al proprio mazzo. Come premio, il giocatore può quindi voltare altre tessere fino a quando le tessere scoperte non formano più una coppia. Le tessere tornano quindi nella loro posizione originale e il turno passa al giocatore successivo. Il gioco finisce quando sono state associate tutte le coppie di tessere. Il giocatore che è riuscito a raccogliere più coppie di tessere vince.

#### 3. Memos Plus

Posizionare tutte le tessere sul tavolo con le immagini rivolte verso il basso. Durante il proprio turno, ogni giocatore deve trovare tutte le coppie dello stesso tipo. Il numero scritto su ogni tessera indica quante tessere raffiguranti un particolare mostro devono voltare i giocatori per prenderle, per esempio:



È necessario voltare una sola tessera.



Bisogna trovarne due.



Significa che ne occorrono tre per formare un mostro. Le tessere si possono raccogliere solo una volta trovate tutte e tre.

Se le tessere scoperte raffigurano mostri diversi, devono essere posizionate con le immagini rivolte verso il basso e il turno passa al giocatore successivo. Il giocatore che raccoglie più tessere vince.

# MEMOS CUTE MONSTERS

**CONTENIDO:** 36 piezas, instrucciones

Memos progresivos: el juego ofrece varios niveles de dificultad. De esta forma, los niños y niñas podrán aprender poco a poco cómo enfrentarse a las variantes más complejas. Podrán empezar con la variante más sencilla y proceder de forma gradual para enfrentarse a nuevos desafíos.

## VARIANTES DEL JUEGO:

### 1. Para los niños y niñas más pequeños

Colocad todas las piezas en la mesa, con las imágenes bocarriba. El objetivo del juego es reunir todas las piezas con el mismo monstruo tan rápido como sea posible (buscad piezas únicas, parejas y tríos).

### 2. Memos Classic

El objetivo del juego es hacer las máximas parejas posibles. Las piezas (12 parejas con el número 2) se deben colocar sobre la mesa, con las imágenes bocabajo, y barajarse. Los jugadores se unen al juego en un orden que se decide por sorteo o con una canción para echarlo a suertes. Durante su turno, cada jugador o jugadora dará la vuelta a dos piezas (primero una, después la otra), de forma que permita a los demás verlas y recordar su ubicación. Si las piezas giradas forman una pareja, el jugador o jugadora las coge y las añade a su pila. Como recompensa, ese jugador o jugadora podrá dar la vuelta a otras piezas, hasta que dé la vuelta a dos que no coincidan. Estas piezas volverán a su lugar original, y el siguiente jugador o jugadora comenzará su turno. El juego terminará cuando se hayan encontrado todas las parejas. Ganará quien haya conseguido el mayor número de parejas.

### 3. Memos Plus

Colocad todas las piezas en la mesa, con las imágenes bocabajo. Durante su turno, cada jugador o jugadora deberá encontrar todas las piezas del mismo tipo. Cada pieza tiene un número que indica a los jugadores cuántas piezas de un mismo monstruo tienen que girar para poder cogerla. Por ejemplo:



Solo hay que girar una pieza.



Tendremos que encontrar una pareja.



Nuestra tarea es encontrar tres piezas con este monstruo. Solo podremos cogerlas cuando hayamos dado la vuelta a tres piezas con el mismo monstruo.

Si giramos piezas con monstruos diferentes, las devolveremos a su sitio bocabajo, y otro jugador o jugadora comenzará su turno. Ganará quien consiga el mayor número de piezas.

# MEMOS CUTE MONSTERS

**INHOUD:** 36 stukjes, instructies

Moelijker wordend memory: het spel kent verschillende moeilijkheidsgraden. Zo leren kinderen beetje voor beetje hoe ze de complexere varianten moeten aanpakken. Begin met de gemakkelijkste variant en probeer geleidelijk nieuwe uitdagingen aan te gaan.

## SPELVARIANTEN:

### 1. Voor de jongsten

Plaats alle plaatjes op tafel met de beeldzijde naar boven. Het doel van het spel is om zo snel mogelijk alle plaatjes met hetzelfde monster te verzamelen (zoek naar enkele plaatjes, paren en driedubbelen).

### 2. Memos Classic

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk dezelfde paren te vinden. Je schudt de plaatjes (12 paar met het getal 2 erop) en legt ze met de beeldzijde naar beneden op tafel. Wiens beurt het is, bepaal je door te loten of met een aftelversje.

Elke speler draait tijdens hun beurt twee plaatjes open (een-voor-een) op een manier dat ook de anderen ze kunnen zien en de plek kunnen herinneren. Als de omgedraaide plaatjes een paar vormen, gaan ze naar de speler. Deze voegt ze toe aan het eigen stapeltje. Als beloning mag de speler twee andere plaatjes omdraaien, totdat deze twee verschillende plaatjes omdraait. De plaatjes worden dan weer teruggelegd, waarna de volgende speler aan de beurt is. Het spel stopt wanneer alle paren gevonden zijn. De speler met de meeste paren wint.

### 3. Memos Plus

Plaats alle plaatjes op tafel met de beeldzijde naar beneden. Elke speler moet tijdens hun beurt alle plaatjes vinden die bij elkaar horen. Op elk plaatje staat een getal. Hieraan kunnen spelers afleiden hoeveel plaatjes met een bepaald monster erop ze moeten omdraaien om deze te bemachtigen. Bijvoorbeeld:



Er hoeft maar één plaatje te worden omgedraaid.



Jullie moeten op zoek naar een paar.



Jullie moeten drie plaatjes van dit monster zien te vinden. Jullie kunnen ze alleen bemachtigen nadat je alle drie de plaatjes hebt omgedraaid.

Als jullie plaatjes met verschillende monsters omdraaien, moet je ze met de beeldzijde naar beneden terugleggen, waarna de volgende speler aan de beurt is. De speler die de meeste plaatjes verzamelt, wint.

**المحتويات: 36 قطعة، التعليمات**

ميموس التدرجية - تقدم اللعبة درجات مختلفة من الصعوبة. بهذه الطريقة، يتعلم الأطفال القليل عن كيفية التعامل مع المتغيرات الأكثر تعقيداً. ابدأ بأسهل المتغيرات، ثم تابع بخوض تحديات جديدة تدريجياً.

**متغيرات اللعبة:****1. لأصغر الأطفال**

ضع كل القطع على الطاولة، حيث تكون الصور وجهها لأعلى. الهدف من اللعبة هو جمع كل القطع التي تحمل نفس أكبر سرعة ممكنة (ابحث عن القطع الفردية، والثنائيات، والثلاثيات).

**2. Memos Classic**

الهدف من اللعبة هو جمع أكبر عدد ممكن من أزواج القطع. يتم وضع القطع (12 من الأزواج التي تحمل الرقم 2) على طاولة، مع وضع وجه الصور لأسفل ثم تبديلها. ينضم اللاعبون إلى اللعبة بترتيب يتم تحديده من خلال السحب أو الاستبعاد. يقلب اللاعب - أثناء دوره - قطعتين (الأولى، ثم الثانية) بطريقة تمكن الآخرين من رؤية وجه القطعة وتذكر موقعها. إذا كانت القطع زوجين، فإن اللاعب يأخذهم ويضيفهم إلى كومته. يمكن للاعب بعد ذلك قلب قطع أخرى - كمكافأة - حتى يقلب قطع غير متطابقة. تعود هذه القطع إلى موقعها الأصلي، ويبدأ اللاعب التالي دوره. تنتهي اللعبة عندما يتم العثور على كل الأزواج. ويفوز اللاعب الذي جمع أكبر عدد من الأزواج.

**3. Memos Plus**

ضع كل القطع على الطاولة، حيث تكون الصور وجهها لأسفل. يتعين على كل لاعب العثور على كل القطع من نفس النوع أثناء دوره. هناك رقم على كل قطعة يوضح للاعب عدد القطع التي بها وحش محدد والتي يجب قلبها للحصول عليها، على سبيل المثال:



علينا قلب قطعة واحدة.



إننا نبحث عن زوج.



مهمتنا هي قلب ثلاثة قطع تحمل هذا الوحش. لا يمكننا أخذها إلا بعد قلب ثلاثة قطع.

إذا قلبنا قطع تحمل وحوش مختلفة، فإننا نعيدها إلى مكانها ووجهها لأسفل، ويبدأ لاعب آخر دوره. ويفوز اللاعب الذي يجمع أكبر عدد من القطع.