




Art. - Nr: 3170

DE

 2 - 4
 6 - ∞
 15 min. - ∞

Memo Spiel

Das Memo Spiel ist ein Gedächtnis-Spiel für 2-4 Spieler.

Inhalt:

Spielbrett, 24 Spielfiguren mit 6 verschiedenen Farben (4 Spielfiguren pro Farbe), 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels werden alle Spielfiguren mit zufälliger Anordnung in das Spielbrett gesteckt. Die Spieler entscheiden, wer als erstes würfeln darf. Wenn mehr als 2 Spieler spielen, wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Spielverlauf:

Der Spieler der an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel. Die gewürfelte Farbe gibt vor, welche Farbe unter den Spielfiguren gefunden werden muss. Nun kann der Spieler eine Spielfigur wählen, von der er denkt, dass sich am Sockel die gesuchte Farbe befindet, und diese herausziehen.

Wird die richtige Farbe gezogen, darf der Spieler die Spielfigur vom Feld nehmen und behalten. Wird die falsche Farbe gezogen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Nach einem erfolgreichen Versuch darf noch mal gewürfelt, und ein erneuter Versuch gestartet werden. Dies gilt so lange, bis ein Versuch scheitert. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte eine Farbe gewürfelt werden, von der bereits alle 4 Spielfiguren vom Feld genommen wurden, so gilt bei einem erneuten Wurf dieser Farbe dieser Wurf als Fehlversuch und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel wird so lange fortgeführt, bis alle Spielfiguren von den Spielern eingesammelt wurden.

Spielende:

Wurden alle Spielfiguren von den Spielern eingesammelt, zählt jeder Spieler seine gesammelten Figuren. Der Spieler mit den meisten Figuren gewinnt das Spiel.

Weitere Spielvarianten:

1. Bei dieser Spielvariante versucht jeder Spieler, alle 4 Spielfiguren einer Farbe zu sammeln.

Das Spiel beginnt wie in der ursprünglichen Spielvariante: Der Spieler würfelt, und versucht die Figur mit der gewürfelten Farbe auf dem Brett zu finden. Gelingt ihm dies, so würfelt er bei dieser Spielvariante nicht erneut. Er darf stattdessen versuchen, im selben Spielzug, die restlichen 3 Figuren mit der gewürfelten Farbe zu finden. Hierbei besteht nach jeder richtig aufgedeckten Figur die Möglichkeit, seinen Spielzug selbst zu beenden und somit die bereits gesammelten Figuren zu sichern. Wird jedoch eine andere Farbe als die gewürfelte gezogen, so gilt dies als Fehlversuch. In diesem Fall müssen alle Figuren die während dieses Zuges gesammelt wurden, zurück in das Brett gesteckt werden, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Derjenige, der als erstes 4 Spielfiguren der gleichen Farbe gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

2. Natürlich können Sie bei der Gestaltung der Spielregeln auch Ihre Kreativität „spielen“ lassen und unsere Regeln nach Belieben abändern oder ganz neue eigene Regeln mit Ihren Mitspielern vereinbaren.

GB

Memo Game

The Memo Game is a memory game for 2-4 players.

Contents:

Gameboard , 24 game pieces with 6 different colours (4 game pieces per colour), 1 coloured dice

Game preparation:

Before the game starts, all the pieces are randomly placed on the board. Players decide who will throw the dice first. If there are more than 2 players, the dice will be rolled clockwise.

Course of play:

The starting player rolls the coloured dice. The colour on the dice determines which colour must be found among the game pieces. Now, the player can choose the piece whose base he or she thinks matches the dice and then pull it out.

If the correct colour is drawn, the player may remove the piece from the board and keep it. If the wrong colour is drawn, it is the next player's turn. After a successful attempt, the player may roll the dice again and have another go. This continues until an attempt fails. Then, it is the next player's turn.

If the dice shows a colour for which all 4 pieces have already been removed from the board, the next roll of that colour counts as a failed attempt and the next player will have his turn.

The game continues until the players collect all the game pieces.

End of the game:

Once the players have collected all the game pieces, each player counts his collected pieces. The player with the most pieces wins the game.

More game variations

1. In this game version, each player tries to collect all 4 pieces of the same colour.

This game starts as the original game version: With the player throwing the dice and trying to find the piece whose colour matches that of the dice. If the player succeeds, he or she will not roll the dice again in this variant. Instead, the player may try to find the remaining 3 matching coloured pieces in the same turn. Every time the player finds a matching piece, he or she may end their turn and thus secure the pieces already collected. However, if the player draws a different colour than the one on the dice, this is considered a failed attempt. In this case, all pieces collected during this move must be put back on the board and it is the next player's turn.

The first player to collect all 4 pieces of the same colour wins the game.

2. Of course, you can also let your creativity "play" and change our game rules as you wish or create completely new rules of your own with your fellow players.

FR

Jeu Mémo

Le jeu Memo est un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs.

Contenu:

-plateau de jeu, 24 pièces de 6 couleurs différentes (4 pièces par couleur), 1 dé coloré

Préparation du jeu:

Avant le début du jeu, toutes les pièces sont placées au hasard sur le plateau. Les joueurs décident qui lance le dé en premier. S'il y a plus de 2 joueurs, ils lancent le dé tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie:

Le premier joueur lance le dé coloré. La couleur de la face du dé détermine quelle couleur de pièce chercher. Le joueur peut alors décider quelle pièce, selon lui, a une base de la même couleur que le dé, et prendre cette pièce.

S'il prend une pièce de la bonne couleur, il peut la retirer du plateau et la garder. S'il prend une pièce de la mauvaise couleur, c'est le tour du joueur suivant. Après une tentative réussie, le joueur peut lancer le dé à nouveau et retenter sa chance. Il continue jusqu'à ce qu'il rate sa tentative. C'est alors le tour du joueur suivant.

Si le dé tombe sur une couleur alors que les 4 pièces correspondantes ont déjà été retirées du plateau, le prochain lancer de dé de cette couleur compte comme une tentative ratée et c'est le tour du joueur suivant.

La partie continue jusqu'à ce que les joueurs aient collecté toutes les pièces.

Fin de la partie:

Une fois que les joueurs ont collecté toutes les pièces, chaque joueur compte le nombre de pièces qu'il a collectées. Le joueur qui a collecté le plus de pièces gagne la partie.

Autres variantes de jeu:

1. Dans cette version du jeu, chaque joueur essaie de collecter les 4 pièces d'une même couleur.

La partie commence comme dans la version originale du jeu : le joueur lance le dé et essaie de trouver une pièce de la même couleur que la face du dé. Dans cette variante du jeu, si le joueur réussit, il ne lance pas le dé à nouveau. En revanche, il peut essayer de trouver les 3 pièces restantes de cette couleur pendant le même tour. À chaque fois qu'il trouve une pièce, le joueur peut terminer son tour et ainsi s'assurer de garder les pièces déjà collectées. Toutefois, si le joueur prend une pièce d'une couleur différente de celle de la face du dé, la tentative est considérée comme ratée. Dans ce cas, toutes les pièces collectées lors de cette tentative doivent être replacées sur le plateau et c'est le tour du joueur suivant.

Le premier joueur qui collecte les 4 pièces d'une même couleur gagne la partie.

2. Bien sûr, vous pouvez également faire jouer votre créativité et modifier les règles du jeu à votre guise, ou inventer vos propres règles avec les autres joueurs.

ES

Juego Memo

Este juego es un juego de memoria para 2-4 jugadores.

Contenido:

Tablero de juego, 24 piezas de juego con 6 colores diferentes (4 piezas por color), 1 dado de colores

Preparación del juego:

Antes de empezar, todas las piezas deben colocarse al azar en el tablero. Los jugadores deciden quién lanza primero el dado. Si la partida es de más de 2 jugadores, el orden para lanzar el dado será en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego:

El jugador al que le toca tira el dado de colores. El color del dado determina el que hay que encontrar entre las piezas del juego. Ahora el jugador puede elegir la pieza que crea que tiene ese color en la base y cogerla.

Si la pieza tiene el color correcto, el jugador puede coger la pieza del tablero y quedársela. Si el color de la pieza no es el correcto, el turno pasará al siguiente jugador. Si acierta, puede tirar el dado de nuevo y volver a intentarlo. Y así hasta que falle. En ese momento el turno pasará al siguiente jugador.

Si al tirar el dado saca el color de las 4 piezas que ya no están en el tablero, se considerará un fallo y el turno pasará al siguiente jugador.

El juego continúa hasta que los jugadores hayan recogido todas las piezas.

Fin del juego:

Una vez que los jugadores hayan recogido todas las piezas, cada uno cuenta las suyas. El jugador que tenga más piezas gana el juego.

Otras variantes del juego:

1. En esta variante del juego, cada jugador intenta coger las 4 piezas de un color.

El juego comienza como en la versión original: el jugador tira el dado e intenta encontrar la pieza del mismo color en el tablero. Si la encuentra, el jugador no tira el dado otra vez en esta variante. En su lugar, puede intentar encontrar las 3 piezas restantes que coincidan con el color del dado en el mismo turno. Después de encontrar cada pieza, existe la posibilidad de terminar el turno y, así, quedarse con las piezas que haya recogido. Sin embargo, si coge una pieza de un color distinto al del dado, se considerará un fallo. En ese caso, todas las piezas recogidas durante este turno se deben volver a colocar en el tablero y el turno pasará al siguiente jugador.

El primer jugador que recoja 4 piezas del mismo color gana el juego.

2. Por supuesto, también puedes dar rienda suelta a tu creatividad y cambiar nuestras reglas del juego como más te guste o acordar nuevas reglas propias con tus compañeros de juego.

Gioco Memo

Il Gioco Memo è un gioco di memoria per 2-4 giocatori.

Contenuto:

Tabellone di gioco, 24 pedine con 6 colori diversi (4 pedine per colore), 1 dado colorato

Preparazione del gioco:

Prima dell'inizio del gioco, si posizionano tutte le pedine in modo casuale sul tabellone. I giocatori decidono chi lancia per primo il dado. Se ci sono più di 2 giocatori, il gioco procederà in senso orario.

Svolgimento del gioco:

Il giocatore iniziale lancia il dado colorato. Il colore del dado determina quale colore dovrà essere trovato tra le pedine. A questo punto, il giocatore può scegliere la pedina la cui base, a suo parere, corrisponde al colore del dado e la solleva.

Se il colore è giusto, il giocatore può togliere la pedina dal tabellone e tenerla. Se il colore è errato, il turno passa al giocatore successivo. Se il giocatore ha indovinato il colore, può lanciare nuovamente il dado e riprovare. Procedo così fino a quando non sbaglia. A quel punto, il turno passa al giocatore successivo.

Se lanciando il dado si ottiene un colore le cui 4 pedine corrispondenti sono già state tutte rimosse dal tabellone, tale lancio vale come tentativo non riuscito e il turno passa al giocatore successivo.

Il gioco continua fino a quando i giocatori non raccolgono tutte le pedine.

Fine del gioco:

Una volta raccolte tutte le pedine, ciascun giocatore conta quelle che ha ottenuto. Vince il giocatore con il maggior numero di pedine.

Varianti del gioco:

1. In questa versione del gioco, ciascun giocatore prova a raccogliere tutte e 4 le pedine dello stesso colore.

Il gioco inizia come nella versione originale del gioco, ovvero con un giocatore che lancia il dado e prova a individuare la pedina il cui colore corrisponde a quello del dado. Se ci riesce, in questa variante il giocatore non lancerà nuovamente il dado. Potrà invece provare a trovare le 3 pedine dello stesso colore rimanenti in quello stesso turno. Se trova tutte le pedine corrette, il giocatore può porre fine al suo turno e tenere con sé tutte le pedine raccolte. Se invece il giocatore pesca un colore diverso da quello del dado, il tentativo viene considerato non riuscito. In tal caso, dovrà ricollocare sul tabellone tutte le pedine raccolte durante questo turno e passerà il dado al giocatore successivo.

Vince il giocatore che riesce per primo a raccogliere tutte e 4 le pedine dello stesso colore.

2. Ovviamente è anche possibile sprigionare la propria creatività e modificare le regole del gioco a proprio piacimento o creare delle regole nuove di zecca insieme agli altri giocatori.

Memospel

Het Memospel is een geheugenspel voor 2 tot 4 spelers.

Inhoud:

Spielbrett, 24 speelstukken met 6 verschillende kleuren (4 speelstukken per kleur), 1 gekleurde dobbelsteen

Vorbereiding van het spel:

Voordat het spel start worden alle stukken willekeurig op het bord geplaatst. De spelers beslissen wie als eerste met de dobbelsteen gooit. Als er meer dan 2 spelers zijn, verloopt de volgorde van spelen in wijzerzin.

Verloop van het spel:

De eerste speler gooit de gekleurde dobbelsteen. De kleur op de dobbelsteen bepaalt welke kleur onder de speelstukken moet worden gevonden. De speler kiest nu een stuk waarvan hij denkt dat de kleur overeenstemt met die van de dobbelsteen en neemt dat weg.

Als het de juiste kleur heeft, dan mag de speler het stuk van het bord halen en houden. Als het niet de juiste kleur heeft, dan is de volgende speler aan de beurt. Na een succesvolle poging mag de speler opnieuw met de dobbelsteen gooien en opnieuw proberen. Dit gaat verder tot hij een fout maakt. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Als de dobbelsteen een kleur toont waarvan de 4 stukken al van het bord zijn gehaald, dan geldt de volgende keer dat die kleur wordt gegooid als een foute poging en is de volgende speler aan de beurt.

Het spel gaat door tot de spelers alle speelstukken hebben weggenomen.

Einde van het spel:

Zodra de spelers alle speelstukken hebben weggenomen, telt elke speler zijn stukken. De speler met de meeste stukken wint het spel.

Meer spelvarianten:

1. In deze spelversie probeert elke speler de 4 stukken van dezelfde kleur te verzamelen.

Dit spel start zoals de originele versie van het spel: De speler gooit de dobbelsteen en probeert het stuk te vinden waarvan de kleur overeenstemt met die van de dobbelsteen. Als de speler daarin slaagt, gooit hij of zij de dobbelsteen niet opnieuw in deze variant. In plaats daarvan mag de speler de resterende 3 stukken met die kleur in dezelfde beurt proberen te vinden. Na het vinden van elk juist stuk mag de speler zijn beurt beëindigen en de al verzamelde stukken bijhouden. Maar als de speler een andere kleur dan die van de dobbelsteen trekt, dan wordt dit als een mislukte poging beschouwd. In dit geval moeten alle tijdens deze beurt verzamelde stukken op het bord worden teruggeplaatst en is de volgende speler aan de beurt.

De eerste speler die 4 stukken van dezelfde kleur verzamelt, wint het spel.

2. Je kunt natuurlijk creatief aan de slag gaan en onze spelregels naar wens veranderen of zelfs volledig nieuwe regels bedenken met de andere spelers.

DK

Memo Spil

Hukommelsesspil er et hukommelsesspil for 2-4 spillere.

Indhold:

Spillebræt, 24 spillebrikker med 6 forskellige farver (4 spillebrikker pr. farve), 1 farvet terning

Spilforberedelse:

Før spillet starter, placeres alle brikker tilfældigt på brættet. Spillerne beslutter, hvem der først skal kaste terningen. Hvis der er mere end 2 spillere, rulles terningen med uret.

Spillets forløb:

Spilleren, der starter, ruller den farvede terning. Farven på terningen bestemmer, hvilken farve der skal findes blandt spillebrikkerne. Nu kan spilleren vælge den brik, hvis base han eller hun tror matcher terningen, og derefter trække den ud.

Hvis den rette farve er valgt, kan spilleren fjerne brikken fra brættet og beholde den. Hvis den forkerte farve er valgt, er det den næste spillers tur. Efter et vellykket forsøg kan spilleren rulle terningen igen og prøve endnu et forsøg. Dette fortsætter, indtil et forsøg mislykkes. Derefter er det næste spillers tur.

Hvis terningen viser en farve, for hvilken alle 4 brikker allerede er blevet fjernet fra brættet, tæller den næste rulling af denne farve som et mislykket forsøg, og den næste spiller får sin tur.

Spillet fortsætter, indtil spillerne indsamler alle spillebrikkerne.

Spillets slutning:

Når spillerne har indsamlet alle spillebrikkerne, tæller hver enkelt spiller sine indsamlede brikker. Spilleren med flest brikker vinder spillet.

Flere spilvariationer:

1. I denne spilversion forsøger hver spiller at indsamle alle 4 brikker af den samme farve.

Spillet starter som den originale version: Spilleren ruller terningen og forsøger at finde den brik, der matcher farven på terningen. Hvis spilleren har held til dette, vil han eller hun ikke rulle terningen igen i denne variant. I stedet kan spilleren forsøge at finde de resterende 3 brikker af samme farve i den samme tur. Når hver brik er fundet, kan spilleren afslutte sin tur og dermed sikre de brikker, denne allerede har indsamlet. Men hvis spilleren trækker en anden farve end den på terningen, anses det som værende et mislykket forsøg. I dette tilfælde skal alle brikker, der er indsamlet under denne tur, lægges tilbage på brættet, og det er næste spillers tur.

Den første spiller, der indsamler alle 4 brikker af samme farve, vinder spillet.

2. Du kan naturligvis også lade din kreativitet „spille“ og ændre spillereglerne, som du har lyst til, eller lave dine helt egne regler med dine medspillere.

SE

Memo Spel

Memo Game är ett minnesspel för 2-4 spelare.

Innehåll:

Spelbräde , 24 spelpjäser i 6 olika färger (4 spelpjäser per färg), 1 färgad tärning.

Förberedelser:

Innan spelet börjar placeras alla spelpjäser ut slumpmässigt på spelbrädet. Spelarna bestämmer vem som får kasta tärningen först. Om fler än 2 spelare så lämnas tärningarna över medurs.

Spelet:

Den spelaren som börjar kastar den färgade tärningen. Färgen på tärningarna bestämmer vilken färg som ska hittas bland spelpjäserna. Spelaren väljer den spelpjäs med en bas som han/hon tror matchar tärningen och därefter plocka bort den.

Om spelaren väljer korrekt färg så får spelaren plocka bort spelpjäsen från spelbrädet och behålla den. Om spelaren väljer fel färg så blir det nästa spelares tur. Efter ett framgångsrikt försök får spelaren kasta tärningen igen och försöka en gång till. Detta fortsätter tills spelaren misslyckas. Därefter blir det nästa spelares tur.

Om tärningen visar en färg för vilken alla 4 spelpjäser redan plockats bort från spelbrädet så räknas färgen nästa gång den fås som ett misslyckat försök och det blir nästa spelares tur.

Spelet fortsätter tills spelarna samlat alla spelpjäser.

Spelets slut:

När spelarna samlat alla spelpjäser så räknar spelarna sina insamlade spelpjäser. Spelaren med flest spelpjäser vinner.

Fler variationer i spelet:

1. I den här versionen av spelet försöker varje spelare att samla in alla fyra spelpjäser med samma färg.

Detta spel börjar som den ursprungliga versionen av spelet: Spelaren kastar tärningen och försöker hitta spelpjäsen med samma färg som tärningens. Om spelaren lyckas så kastar inte han/hon tärningen igen i denna variant. Istället kan spelaren försöka hitta de återstående tre spelpjäserna med samma färg. Efter att ha hittat varje korrekt spelpjäs kan spelaren avsluta sin omgång och på så sätt säkra de redan insamlade spelpjäserna. Om spelaren drar en annan färg än den på tärningen så räknas försöket som misslyckat. I sådana fall måste alla spelpjäser som samlas in under omgången placeras tillbaka på spelbrädet och det blir nästa spelares tur.

Den spelaren som samlar alla fyra spelpjäser med samma färg först vinner spelet.

2. Naturligtvis kan du även låta din kreativitet „spela“ och ändra våra spelregler eller skapa nya regler med dina medspelare.

PL

Gra Memo

Gra Memo to gra pamięciowa przeznaczona dla 2-4 graczy.

Zawartość:

Plansza do gry, 24 karty gry w 6 różnych kolorach (po 4 karty do gry dla każdego koloru), 1 kolorowa kostka

Przygotowanie do gry:

Przed rozpoczęciem gry, wszystkie karty są losowo umieszczane na planszy. Gracze decydują, kto rzuci kostką jako pierwszy. Jeśli jest więcej niż 2 graczy, kości będą rzucać w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry:

Gracz rozpoczynający grę rzuca kolorową kostką. Kolor na kostce określa, który kolor należy znaleźć wśród kart gry. Teraz, gracz może wybrać kartę gry, której spód, według niego, pasuje do kostki, a następnie wyciągnąć ją.

Jeśli zostanie wyciągnięty właściwy kolor, gracz może usunąć kartę z planszy i zatrzymać ją. Jeśli zostanie wyciągnięty niewłaściwy kolor, nadchodzi kolej na następnego gracza. Po udanej próbie, gracz może ponownie rzucić kostką i spróbować raz jeszcze. Trwa to do momentu popełnienia błędu. Po czym, przypada kolej na następnego gracza.

Jeśli kostka pokazuje kolor, dla którego wszystkie 4 karty zostały już usunięte z planszy, następna trafienie tego koloru liczy się jako nieudana próba i kolejny gracz wykonuje swoją turę.

Gra trwa, dopóki gracze nie zgromadzą wszystkich kart gry.

Koniec gry:

Po tym, jak gracze zgromadzą wszystkie karty gry, każdy gracz zliczawszy wszystkie uzyskane przez siebie karty podczas rozgrywki. Gracz z największą liczbą kart wygrywa.

Inne warianty gry:

1. W tej wersji gry, każdy gracz ma za zadanie zebranie wszystkich 4 kart tego samego koloru.

Ta rozgrywka rozpoczyna się tak, jak oryginalna wersja gry: gracz rzuca kostką i próbuje odnaleźć kartę, której kolor pasuje do koloru kostki. Jeśli to się graczowi powiedzie, następnie gracz nie rzuca już kostkami w tym wariantcie gry. Zamiast tego, gracz powinien spróbować odnaleźć pozostałe 3 pasujące kolorowe karty w tej samej turze. Po znalezieniu każdej odpowiedniej karty, gracz może zakończyć swoją kolejkę i tym samym zabezpieczyć dotąd zebrane karty. Jeśli jednak gracz wyciągnie inny kolor, aniżeli kolor widoczny na kostce, uznaje się to za nieudaną próbę. W takim wypadku, wszystkie karty zebrane podczas tej kolejki należy odłożyć z powrotem na planszę i następuje kolejka kolejnego gracza.

Pierwszy gracz, który zbierze wszystkie 4 karty tego samego koloru, wygrywa.

2. Oczywiście możecie również pozwolić „grać” swojej kreatywności i zmieniać nasze zasady gry według własnego uznania lub tworzyć zupełnie nowe, własne zasady, wspólnie z innymi graczami.

RU

Игра «Мемо»

Игра «Мемо» – это игра для тренировки памяти на 2-4 игрока.

Содержимое:

Игровое поле, 24 игровых фигурки 6-ти разных цветов (4 фигурки на каждый цвет), 1 цветной игровой кубик

Подготовка к игре:

Перед началом игры нужно расположить все фигурки на игровом поле в случайном порядке. Игроки решают, кто будет первым бросать кубик. Если играют больше чем два игрока, ход переходит по часовой стрелке.

Процесс игры:

Игрок, которому принадлежит ход, бросает цветной игровой кубик. Выпавший на кубике цвет указывает, какой цвет необходимо найти под игровыми фигурками. При этом за одну попытку можно выбрать только одну фигурку, под которой игрок думает, что скрывается нужный цвет.

Если цвет оказался правильным, игрок забирает фигурку себе. А если цвет неправильный, ход переходит к следующему игроку. После каждой удачной попытки игрок снова бросает кубик и пытается отыскать заданный цвет. Как только попытка окажется неудачной, ход переходит к следующему игроку.

Если на кубике выпадает цвет, все четыре фигурки с которым уже были сняты с игрового поля, то последующее выпадение этого цвета на кубике считается неудачной попыткой и ход переходит к следующему игроку.

Игра продолжается до тех пор, пока все фигурки не будут сняты с игрового поля.

Окончание игры:

Как только игровое поле окажется пустым, игроки смогут подсчитать свои собранные фигурки. У кого их больше всех, тот и побеждает в игре.

Дополнительные варианты игры:

1. В предложенном варианте игры каждый игрок пытается собрать все четыре игровые фигурки одного цвета.

Игра начинается так же, как и в оригинальной версии игры: игрок бросает кубик и пытается найти на игровом поле фигурку с выпавшим цветом. Если ему это удастся, его ход продолжается, но при этом кубик повторно бросать не нужно. Вместо этого за этот же ход игрок может попытаться найти оставшиеся три фигурки с тем же цветом. После каждой успешной попытки игрок имеет право самостоятельно завершить свой ход и оставить у себя уже собранные фигурки. При этом если игрок продолжит ход и откроет неправильный цвет, весь ход засчитывается как неудачная попытка. В таком случае все собранные за этот ход фигурки придётся вернуть на игровое поле и передать ход следующему игроку.

В игре побеждает тот, что первым соберёт все четыре игровые фигурки одного цвета.

2. Естественно, с правилами игры тоже можно «поиграть», подключив воображение. Если творчески подойти к делу, вы можете изменить по своему вкусу предложенные выше правила или придумать свои.