

# goki



## Oberflächen-Fühl-Memo

Surface touch memo

Mémo tactile des surfaces

Juego de memoria táctil

Tastspel

Aftastnings-memory

Gioco di memoria tattile

Jogo de memória e tacto de superficies

Memo powierzchniowo-dotykowe

Игра на запоминание и ощупывание

# **Oberflächen-Fühl-Memo**

Ein Zuordnungsspiel für 2-4 Spieler  
32 Holzzylinder (Spielsteine), ein Baumwollbeutel

## **Ziel des Spiels**

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Spielsteinpaare mit gleicher Oberfläche durch ertasten zu erkennen.

## **Spielvorbereitung**

Alle Spielsteine werden in den Beutel gelegt und gemischt.

## **Die Regeln**

Der erste Spieler greift in den Beutel und tastet die Oberfläche eines Spielsteines sorgfältig ab. Dann nimmt er den Spielstein aus dem Beutel. Anschließend greift er wieder in den Beutel, um den zweiten Spielstein mit der gleichen Oberfläche zu ertasten.

Ertastet er den zweiten Stein, nimmt er ihn aus dem Beutel heraus und vergleicht die Oberflächen der Spielsteine.

Hat er ein gleiches Paar ertastet, darf er es behalten und weiterspielen. Sollten die zwei Oberflächen unterschiedlich sein, so muss er die beiden Spielsteine wieder in den Beutel legen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewinner ist derjenige, der die meisten Paare ertastet hat.

## **Spielvariante**

Die Spielsteine werden mit der farbigen Oberfläche auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler dreht zwei beliebige Spielsteine um. Deckt er zwei Spielsteine mit der gleichen Oberfläche auf, darf er sie behalten und zwei weitere aufdecken. Werden zwei Spielsteine mit unterschiedlichen Oberflächen umgedreht, müssen diese an die gleiche Stelle auf den Tisch mit der Oberfläche nach unten zurückgelegt werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

# Surface touch memo

A matching game for 2-4 players  
32 wooden cylinders (tokens), one cotton bag

## **Object of the game**

The object of the game is to identify as many pairs of tokens as possible with the same surface by touch.

## **Preparation**

All the tokens are placed in the bag and shuffled.

## **Rules**

The first player reaches into the bag and carefully feels the surface of one of the tokens. Then he removes the token from the bag. Then he reaches back inside the bag to feel for the second token with the same surface.

Once he feels the second token he takes it out the bag and compares the surfaces of the tokens.

If he has identified a matching pair by touch he may keep it and take another turn.

If the two surfaces do not match he must put the tokens back in the bag and it is then the next player's turn.

The winner is the player to match the most pairs by touch.

## **Game variant**

The tokens are placed on the table with the coloured surface facing down.

The first player turns over two random tokens. If he chooses two tokens with the same surface he may keep them and turn over two more. If two non-matching tokens are turned over they must be put back on the table in the same position with the surface facing down. Then it is the next player's turn.

# **Mémo tactile des surfaces**

Un jeu de mémoire de 2 à 4 joueurs  
32 cylindres en bois (pièces du jeu), un sac en coton

## **But du jeu**

Le but du jeu est de retrouver grâce au toucher le plus de paires possibles de pièces de jeu ayant la même surface.

## **Début du jeu**

Toutes les pièces de jeu doivent être placées à l'intérieur du sac et mélangées.

## **Les règles du jeu**

Le premier joueur plonge sa main dans le sac et analyse soigneusement la surface d'une des pièces. Ensuite il sort cette pièce du sac puis replonge à nouveau sa main afin de retrouver une pièce ayant la même surface que la pièce sortie.

Lorsqu'il estime avoir trouvé la pièce correspondante, le joueur la sort du sac et la compare avec celle déjà sortie. Si il a effectivement retrouvé une paire, il conserve les deux pièces et peut rejouer. Si les deux pièces sorties ne correspondent pas à une paire, le joueur doit alors les remettre dans le sac et laisser sa place au prochain joueur. Est déclaré gagnant le joueur qui aura reconstitué le plus de paires.

## **Variante du jeu**

Les pièces du jeu sont posées sur la table du côté de leur face colorée. Le premier joueur retourne au hasard deux pièces. Si elles sont de la même couleur, alors il les conserve et en retourne à nouveau deux autres. Si les deux pièces sont de couleurs différentes, il doit les remettre à leur place avec toujours la face colorée posée du côté de la table. C'est alors au prochain joueur de tenter sa chance.

# **Juego de memoria táctil**

Juego de memoria de 2 a 4 jugadores  
32 cilindros de madera (figuras), una bolsita de algodón

## **Objetivo del juego**

El objetivo de este juego es identificar tantas parejas de figuras con la misma superficie como sea posible a través del tacto.

## **Preparación del juego**

Se colocan todas las figuras en la bolsita y se mezclan.

## **Reglas**

El primer jugador mete la mano en la bolsita y palpa cuidadosamente la superficie de una figura. Entonces, sacará la figura de la bolsita.

A continuación, mete la mano de nuevo en la bolsita para conseguir la segunda figura con la misma superficie. Una vez que tenga la segunda figura, la sacará de la bolsita y comparará las superficies de las figuras.

Si ha conseguido una pareja idéntica, debe quedarse con ella y seguir jugando. Si las dos superficies son diferentes, debe volver a dejar ambas figuras en la bolsita y pasa el turno al siguiente jugador.

El ganador es aquel que más parejas haya conseguido.

## **Variante del juego**

Las figuras se colocan con superficie de color sobre la mesa. El primer jugador da la vuelta a dos piezas cualesquiera. Si ha descubierto dos figuras con la misma superficie, puede conservarlas y descubrir dos más. Si ha dado la vuelta a dos figuras con superficies diferentes, debe colocarlas de nuevo sobre la mesa en el mismo sitio y con la superficie boca abajo. Es el turno del siguiente jugador.

Een memospel voor 2-4 spelers  
32 houten cilinders (speelstenen), een katoenen zak

### **Doel van het spel**

Het doel van het spel bestaat erin zo veel mogelijk speelsteenparen met hetzelfde oppervlak door tasten te herkennen.

### **Spelvoorbereiding**

Alle speelstenen worden in de zak gedaan en gemengd.

### **De regels**

De eerste speler grijpt in de zak en betast zorgvuldig het oppervlak van een speelsteen. Dan neemt hij de speelsteen uit de zak. Vervolgens grijpt hij weer in de zak, om al tastend de tweede speelsteen met hetzelfde oppervlak te zoeken.

Vindt hij de tweede steen, dan neemt hij deze uit de zak en vergelijkt hij de oppervlakken van de speelstenen.

Als hij een paar met hetzelfde oppervlak gevonden heeft, dan mag hij deze stenen houden en verder spelen. Als de twee oppervlakken verschillend zijn, moet hij de beide speelstenen weer in de zak doen en is de volgende speler aan de beurt.

De winnaar is, wie al tastend de meeste paren gevonden heeft.

### **Spelvariant**

De speelstenen worden met het gekleurde oppervlak op tafel gelegd. De eerste speler draait twee willekeurige speelstenen om. Als hij twee speelstenen met hetzelfde oppervlak omdraait, mag hij deze houden en nogmaals twee stenen omdraaien. Worden twee speelstenen met verschillend oppervlak omgedraaid, dan moeten deze op dezelfde plaats weer met het oppervlak naar onderen op de tafel worden teruggelegd. De volgende speler is dan aan de beurt.

# Aftastnings-memory

Spil for 2-4 spillere  
32 træcylindere (brikker), 1 bomuldspose

## Meningen med spillet

Spillet går ud på gennem "aftastning" at genkende så mange brikker med samme overflade som muligt.

## Forberedelse af spillet

Alle brikker lægges ned i posen og blandes godt.

## Spilleregler

Den første spiller stikker en hånd ned i posen og aftaster omhyggeligt overfladen på en af brikkerne. Brikken tages herefter ud af posen.

Spilleren stikker atter hånden ned i posen for at finde en anden brik med nøjagtig samme overflade.

Når brikken er blevet undersøgt, tages den ud af posen og sammenlignes med den første brik.

Hvis de to brikkers overflade er identisk, må spilleren beholde dem og fortsætte spillet.

Hvis de to brikkers overflade er forskellig, lægges brikkerne ned i posen igen, hvorefter det er næste spillers tur.

Den, der har fået samlet flest par, har vundet.

## Spillevariant

Brikkerne lægges på bordet med farvefladen vendende nedad.

Den første spiller vender to tilfældige brikker. Hvis brikernes overflade er identisk, må han beholde disse og så vende yderligere to brikker. Hvis brikkerne har forskellig overflade, skal disse lægges tilbage på deres plads på bordet igen med overfladen vendende nedad. Herefter er det næste spillers tur.

# 1 Gioco di memoria tattile

Un gioco di associazione per 2 a 4 giocatori  
32 cilindri di legno (pedine), un sacchetto di cotone

## Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco consiste nel riconoscere al tatto il maggior numero di coppie di pedine con la stessa superficie.

## Preparazione del gioco

Tutte le pedine vengono messe nel sacchetto e mescolate.

## Regole

Il primo giocatore mette una mano nel sacchetto e tasta attentamente la superficie di una pedina. Poi prende la pedina dal sacchetto. In seguito mette di nuovo una mano nel sacchetto alla ricerca della seconda pedina con la stessa superficie.

Se la trova, prende anche quella dal sacchetto e confronta allora la superficie delle due pedine.

Se ha trovato una coppia con la stessa superficie, la conserva e continua il gioco.

Se invece le due superfici sono diverse, deve rimettere le due pedine nel sacchetto e passare la mano al giocatore successivo.

Vincitore è chi alla fine ha trovato più coppie.

## Variante di gioco

Le pedine vengono messe sul tavolo con la superficie colorata verso il basso. Il primo giocatore gira due pedine a piacere. Se scopre due pedine con la stessa superficie, le conserva e ne scopre altre due. Se vengono girate due pedine con superficie diversa, le due pedine in questione devono essere rimesse allo stesso posto sul tavolo con la superficie rivolta verso il basso. Adesso è il turno del giocatore che segue.



# **P** **Jogo de memória e tacto de superfícies**

Um jogo de classificação para 2 a 4 jogadores  
32 cilindros de madeira (blocos de madeira), um saco de algodão

## **Objectivo do jogo**

O objectivo do jogo é reconhecer o maior número possível de pares de peças que possuam a mesma superfície, através do tacto.

## **Preparação do jogo**

Todas as peças do jogo são colocadas no saco e misturadas.

## **As regras**

O primeiro jogador coloca a mão no saco e apalpa cuidadosamente a superfície

de uma peça do jogo. Depois retira a peça do jogo do saco.

De seguida, coloca novamente a mão no saco para apalpar uma segunda peça com a mesma superfície.

Assim que apalpar a segunda peça, retira-a do saco e compara as superfícies das peças do jogo. Caso tenha apalpado um par igual, pode ficar com o mesmo e continuar a jogar.

Se as duas superfícies forem diferentes, deve colocar ambas as peças do jogo novamente no saco e é a vez do seguinte jogador.

O vencedor é aquele que tiver detectado mais pares de peças.

## **Variante do jogo**

As peças do jogo são colocadas com a superfície colorida sobre a mesa.

O primeiro jogador vira duas quaisquer peças de jogo. Se virar duas peças de jogo com a mesma superfície, pode ficar com elas e virar outras duas peças.

Se forem viradas duas peças com superfícies diferentes, as mesmas têm de ser recolocadas no mesmo local sobre a mesa com a superfície virada para baixo. É a vez do próximo jogo.

# Memo powierzchniowo-dotykowe

Gra oparta na przyporządkowywaniu dla 2-4 graczy  
32 drewniane części w kształcie walca (elementy gry), bawełniany worek

## **Cel gry**

Celem gry jest w miarę możliwości jak najszybsze rozpoznanie dotykiem par elementów o identycznej powierzchni.

## **Przygotowanie do gry**

Wszystkie elementy gry są wkładane do worka i mieszane.

## **Zasady**

Pierwszy gracz sięga do worka i starannie poznaje dotykiem powierzchnię elementu. Następnie wyjmuje ten element z worka. Następnie znów sięga do worka, by znaleźć dotykiem drugi element o tej samej powierzchni. Po zbadaniu dotykiem drugiego elementu, wyjmuje go z worka i porównuje powierzchnie obu elementów. Jeżeli udało mu się znaleźć identyczną parę, może ją zatrzymać i kontynuować grę. Jeżeli jednak obie powierzchnie są różne, musi odłożyć oba elementy z powrotem do worka i kolejny ruch będzie należał do następnego gracza.

Zwycięzcą zostanie osoba, która odnajdzie dotykiem najwięcej par.

## **Wariant gry**

Elementy są układane na stole kolorową powierzchnią.

Pierwszy gracz obraca dwa dowolne elementy do góry nogami. Jeśli odkryje dwa elementy o tej samej powierzchni, może je zatrzymać i odkryć dwa następne elementy. Jeżeli zostaną odwrócone dwa elementy o różnych powierzchniach, muszą one zostać odłożone na stole w tym samym miejscu powierzchnią w dół. Kolejny ruch będzie należał do następnego gracza.

# Игра на запоминание и ощупывание

Игра на раскладывание для 2-4 игроков.  
32 деревянных цилиндра (игровые элементы), мешочек

## **Цель игры**

Цель игры – распознать ощупыванием как можно больше пар игровых элементов с одинаковой поверхностью.

## **Подготовка к игре**

Все игровые элементы складываются в мешочек и перемешиваются.

## **Правила**

Первый игрок сует руку в мешочек и внимательно ощупывает поверхность одного игрового элемента. Затем он вынимает его из мешочка.

После этого он снова сует руку в мешочек, чтобы найти второй игровой элемент с такой же поверхностью.

Как только он находит второй элемент, он вынимает его из мешочка и сравнивает поверхности этих двух элементов.

Если он вынул соответствующую пару, он может оставить элементы себе и продолжить игру.

Если поверхности двух элементов различны, их нужно вернуть в мешочек, и очередь переходит к следующему игроку.

Побеждает тот, кто найдет самое большое число пар.

## **Вариант игры**

Игровые элементы выкладываются на стол цветной стороной.

Первый игрок переворачивает два любых элемента. Если их поверхность одинакова, игрок может оставить их себе и открыть следующие два. Если перевернуты два игровых элемента с разной поверхностью, их нужно вернуть на прежнее место на стол рубашкой вверх. Очередь переходит к следующему игроку.

**goki**

Roseburger Str. 30

21514 Güster

GERMANY

Art.-No: 59004

Batch-No.:

