

Manual: Memory chess

- 1) Insert all the pins into the base so that the coloured end is not visible.
- 2) Determine the game order.
- 3) Always roll the dice one at a time and pull out one skittle.
- 4) If the colour of the skittle matches the colour on the dice, keep the skittle and throw it again (do this until you draw the wrong colour), if not, return the skittle to its original position and the next player continues.
- 5) The game ends when all the skittles are disassembled.
- 6) The goal is to get as many skittles as possible.

Návod: Paměťová hra pro děti

- 1) Vložte veškeré kuželky do základny tak, aby nebyl vidět barevný konec.
- 2) Následně si určete pořadí.
- 3) Po jednom vždy hodte kostkou a vytáhněte jednu kuželku.
- 4) Pokud se barva kuželky shoduje s barvou na kostce, kuželku si nechte a hodte znovu (takto postupujte, dokud nevytáhnete nesprávnou barvu), pokud ne, vraťte kuželku na původní místo a pokračuje další hráč.
- 5) Hra končí ve chvíli, kdy jsou všechny kuželky rozebrány.
- 6) Cílem je nastřádat co nejvíce kuželek.

Instrukcja: Gra pamięciowa dla dzieci

- 1) Włóż wszystkie pionki do podstawy tak, aby kolorowy koniec nie był widoczny.
- 2) Określ kolejność graczy.
- 3) Każdy gracz rzuca kostką i wyciąga jeden pionek.
- 4) Jeśli kolor pionka jest taki sam jak kolor na kostce, zachowaj pionek i ponownie rzuć kostką (kontynuuj aż do momentu wyciągnięcia niewłaściwego koloru), jeśli nie, wróć pionek na jego pierwotne miejsce. W tym momencie kolejka przechodzi na następnego gracza.
- 5) Gra kończy w momencie, kiedy wszystkie pionki zostaną wybrane.
- 6) Celem gry jest zgromadzenie jak największej ilości pionków.

Használati útmutató: Memóriajáték gyermekeknek

- 1) Helyezze az összes bábut az alapra úgy, hogy a színes vége ne legyen látható.
- 2) Ezután határozza meg a játékosok sorrendjét.
- 3) Egymás után dobjanak a kockával, majd húzzanak ki egy bábut.
- 4) Ha a bábu színe megegyezik a kockán lévő színnel, tartsa meg a bábut, és dobjon újra (ezt addig csinálja, amíg rossz színt nem húz), ha nem egyezik, tegye vissza a bábut az eredeti helyére, és a következő játékos folytatja a játékot.
- 5) A játék akkor ér véget, ha az összes bábu elfogy.
- 6) A cél az, hogy minél több bábut összegyűjtsünk.

Manual: Șahul Memoriei

- 1) Introduceți toate jaloanele în baza de joc astfel încât capătul colorat să nu fie vizibil.
- 2) Stabiliți ordinea jocului.
- 3) Rulați mereu zarul câte unul și scoateți un jalon.
- 4) Dacă culoarea jalonului se potrivește cu cea de pe zar, păstrați jalonul și aruncați din nou (faceți acest lucru până când trageți o culoare greșită). Dacă nu se potrivește, returnați jalonul la poziția sa inițială și următorul jucător continuă.
- 5) Jocul se încheie când toate jaloanele sunt demontate.
- 6) Scopul este să obțineți cât mai multe jaloane posibil.