

Illustrations:
Monika Filipina

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 graczy jest odnalezienie par takich samych zwierząt – spróbujcie naśladować odgłos wydawany przez danego zwierzę oraz ruch, który wykonuje zwierzątko przedstawione na kartoniku.

2. Klasyczny memos

Celem gry jest zebranie jak największej liczby par kartoników. Kartoniki należy ułożyć na stole obrazkami do dołu i wymieszać. Kolejność wchodzenia do gry wyznacza się wyliczanką lub losowaniem. Gracze kolejno odwracają po dwa kartoniki (najpierw jeden, później drugi) w taki sposób, aby 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 – i czynić tak aż do momentu, gdy odwróci dwa różne. Te dwa różne kartoniki wracają na swoje miejsce, a do gry przystępuje kolejny gracz. Gra kończy się, gdy wszystkie pary zostaną odnalezione. Wygrywa posiadacz największej liczby par.

3. Memos dźwięk i ruch

Wszystkie kartoniki układamy na stole obrazkiem do dołu. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz – odkrywa po kolei dwa kartoniki w taki sposób, by inni gracze nie widzieli, co się na nich znajduje. Odkrywając poszczególne kartoniki, gracz naśladuje odgłosy widniejących na nich zwierząt (nie wypowiada jednak ich nazw). Jeśli odkryje parę, pokazuje ją pozostałym graczom, a następnie naśladuje ruch, który wykonuje zwierzątko na ilustracji. Gracz zabiera taką parę na swój stos. Jeśli odkryte kartoniki nie stanowią pary, ruch przechodzi na kolejnego gracza. Gra toczy się do momentu, gdy wszystkie pary zostaną odkryte. Wygrywa gracz, który zdobędzie największą liczbę par.



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

Rozmístěte na stůl všechny kartičky obrázkem nahoru. Cílem hry je hledání dvojic stejných zvířat – zkuste napodobovat zvuky a pohyby zvířat zobrazených na příslušných kartičkách.

2. Memos Classic

Cílem hry je posbírat co nejvíc dvojic. Zamíchejte kartičky a rozmístěte 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 Move and Play

Rozmístěte na stůl všechny kartičky obrázkem dolů. Začíná nejmladší hráč – otočí dvě kartičky (nejprve jednu, pak druhou) tak, aby ostatní hráči neviděli, co na nich je. Při otočení každé kartičky musí napodobit zvuk zvířete zobrazeného na kartičce (aniž by řekl, co je to za zvíře). Když hráč otočí dvojici, ukáže ji ostatním hráčům a napodobí pohyby zvířete na obrázku. Danou dvojici si dá na svou hromádku. Pokud otočené kartičky netvoří dvojici, hraje další hráč. Hra končí, jakmile jsou nalezeny všechny dvojice. Vítězí hráč s nejvyšším počtem dvojic.



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 nájsť páry identických zvierat – skúste napodobňovať zvuky a pohyby zvierat na jednotlivých dielikoch.

2. Memos Classic

Cieľom hry je nazbierať čo najviac párov. Dieliky 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 Move and Play

Položte na stôl všetky dieliky otočené obrázkom nadol. Začína najmladší hráč. Otočí dva dieliky (najskôr jeden, potom druhý) tak, aby ostatní hráči nevideli, čo na nich je. Po otočení dielikov musí hráč napodobniť zvuky, ktoré vydávajú zvieratá na dielikoch (no bez vyslovenia ich mena). Ak hráč otočí pár, zobrazí ho ostatným hráčom a potom napodobní pohyby zvieratá na obrázku. Hráč si tento pár pridá na svoju kôpku. Ak otočené dieliky netvoria pár, na ťahu je ďalší hráč. Hra končí po nájdení všetkých párov. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac párov.



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 a z új kihívásokra.

JÁTÉKVÁLTOZATOK:

1. A legfiatalabb gyermekeknek

Az összes elemet helyezétek az asztalra úgy, hogy a képek felfelé nézzenek. A játék célja az állatpárok megtalálása – próbáld meg utánozni az egyes elemeken látható állatok hangját és mozgását.

2. Memos Classic memóriajáték

A játék célja, hogy a játékosok a lehető legtöbb párt gyűjtsék össze. Az elemeket 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 utánzó memóriajáték

Az összes elemet helyezétek az asztalra úgy, hogy a képek lefelé nézzenek. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot – úgy fordít két elemet (először az egyiket, majd a másikat), hogy a többi játékos ne lássa, mit ábrázolnak. Az egyes elemek felfordításakor a játékosnak utánoznia kell az elemen látható állatok hangját (de nem mondhatja ki a nevüket). Ha a játékos felfordít egy párt, megmutatja a többi játékosnak, majd ők utánózzák a képen látható állat mozgását. A játékos hozzáad egy ilyen párt a paklijához. Ha a felfordított elemek nem alkotnak párt, egy másik játékos következik. A játék akkor ér véget, ha a játékosok minden párt megtaláltak. A legtöbb párt összegyűjtő játékos nyeri a játékot.



CONȚINUT: 36 de cartonașe, instrucțiuni

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 găsi perechi de animale identice - încercați să imitați mișcările și sunetele scoase de animalele ilustrate pe cartonașe.

2. Memos Classic

Obiectivul jocului este de a strânge cât mai multe perechi de cartonașe. Cartonașele 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 înapoi 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 Move and Play

Puneți toate cartonașele pe masă, cu imaginile în jos. Începe cel mai tânăr jucător - întoarce două cartonașe pe rând, astfel încât ceilalți jucători să nu vadă ce e pe ele. Când întoarce fiecare cartonaș, jucătorul trebuie să imite sunetul scos de animalul ilustrat pe el (dar fără să-i spună numele). Dacă întoarce o pereche, le-o arată celorlalți jucători, iar apoi imită mișcările animalului ilustrat. Jucătorul adaugă perechea la teancul său. Dacă cartonașele întoarse nu formează o pereche, vine rândul altui jucător. Jocul se termină când au fost găsite toate perechile. Câștigă jucătorul care adună cele mai multe perechi.



RINKINYJE YRA: 36 kortelės, instrukcijos

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

ŽAIDIMO VARIANTAI:

1. Jauniausiems vaikams

Visas korteles atverstas išdėliokite ant stalo. Žaidimo tikslas – rasti vienodų gyvūnų poras – pabandykite imituoti kortelėse pavaizduotų gyvūnų garsus ir judesius.

2. Memos Classic

Šio žaidimo tikslas – surinkti kiek galima daugiau kortelių porų. Užverstos kortelės išdėliojamos ant stalo ir sumaišomos. Žaidėjų ėjimo eilės tvarka nustatoma traukiant burtus arba išsiskaičiuojant. Pirmojo ėjimo metu kiekvienas žaidėjas atverčia dvi korteles (pirma 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 korteles, kol dvi atverstos kortelės nesudarys poros. Šias korteles 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 Move and Play

Užverstas korteles išdėliokite ant stalo. Pradeda jauniausias žaidėjas – jis atverčia dvi korteles (pirma vieną, paskui kitą) taip, kad kiti žaidėjai nematytų, kas ant jų pavaizduota. Atvertęs kiekvieną kortelę žaidėjas turi imituoti ant jos pavaizduoto gyvūno garsus (bet nesakydamas jo pavadinimo). Jei atverčiama pora, žaidėjas turi ją parodyti kitiems ir imituoti joje pavaizduoto gyvūno judesius. Atvertęs porą žaidėjas šias korteles gali pasidėti į savo krūvelę. Jei atverstos kortelės nesudaro poros, toliau žaidžia kitas žaidėjas. Žaidimas baigiasi, kai nebelieka neatverstų kortelių. Laimi žaidėjas, radęs daugiausiai porų.



SATURS: 36 kārtis, spēles noteikumi

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 atrast kāršu pārus ar vienādiem dzīvniekiem, vienlaikus atdarinot attēlos redzamo dzīvnieku balsis un kustības.

2. Memos Classic

Spēles mērķis ir savākt pēc iespējas vairāk kāršu pāru. Kārtis ir jānovieto uz galda ar attēlu uz leju un tad jāsamaisa. Izdarot pirmo gājienu, 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 gājienu izdara nākamais spēlētājs. Spēle beidzas, kad ir atklāti visi kāršu pāri. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk kāršu pāru.

3. Memos Move and Play

Kārtis ir jānovieto uz galda ar attēlu uz leju. Jaunākais spēlētājs sāk spēli un atklāj divas kārtis (vispirms vienu un pēc tam otru) tā, lai pārējie spēlētāji nevarētu tās apskatīt. Atklājot katru kārti, spēlētājam ir jāatdarina attēlā redzamā dzīvnieka balss (nesakot, kā sauc šo dzīvnieku). Ja no atklātajām kārtīm sanāk pāris, spēlētājs to parāda pārējiem spēlētājiem un atdarina attēlā redzamā dzīvnieka kustības. Spēlētājs paņem šo kāršu pāri un liek savā kaudzītē. Ja no atklātajām kārtīm nesanāk pāris, gājienu izdara nākamais spēlētājs. Spēle beidzas, kad ir atklāti visi kāršu pāri. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk kāršu pāru.



СОСТАВ ИГРЫ: 36 карточек, инструкция

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 детали на стол картинками вверх. Цель игры — найти пары одинаковых животных. Попробуйте изобразить звуки, которые издают животные на картинках, или подражайте их движениям.

2. Memos Classic

Цель игры — собрать как можно больше пар. Положите детали на стол картинками вниз и перемешайте. Игроки вступают в игру после жребия или по считалке. Во время хода каждый игрок переворачивает две детали 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 детали 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 Move and Play

Положите все детали на стол картинками вниз. Первым ходит самый младший игрок — он переворачивает две карточки (сначала одну, потом вторую) так, чтобы другие игроки не видели, что на них изображено. Переворачивая каждую карточку, игрок должен изображать звуки, издаваемые животным, которые на ней изображены (не говоря, как оно называется). Если игрок переворачивает пару, он показывает ее остальным, а потом подражает движениям животного на картинке. Эту пару игрок кладет в свою стопку. Если перевернутые карточки не составляют пару, ход начинает следующий игрок. Игра заканчивается, когда найдены все пары. Побеждает тот, у кого больше всего пар.



У КОМПЛЕКТІ: 36 елементів, інструкція

Прогресивні запам'ятки — 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 — зібрати пари однакових тварин. Спробуйте відтворити звуки та рухи тварин, зображених на елементах.

2. Memos Classic

Метою гри є поєднати якомога більше пар елементів. Елементи 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 непоєднуваних. 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 Move and Play

Розкладіть усі елементи на столі картинками долілиць. Гру розпочинає наймолодший гравець. Під час свого ходу гравець по черзі перевертає два елементи картки так, щоби учасники не змогли побачити зображення на них. Перевертаючи кожний елемент, гравці мають імітувати звуки зображених тварин. Якщо гравець знаходить пару, він показує її решті гравців, а потім імітує рухи зображеної тварини. Гравець додає відшукану пару до свого стосу. Якщо перевернуті елементи не утворюють пару, хід переходить до іншого гравця. Гра закінчується тоді, коли знайдено усі пари. Перемагає той, хто збере найбільше пар.



Progresivna 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 pronaći parove identičnih životinja – pokušajte imitirati glasanje i pokrete životinja prikazanih na pojedinim karticama.

2. Memos Classic

Cilj igre jest prikupiti što više parova kartica. Kartice 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 elemente licem prema gore, sve dok ne preokrene dva koja 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 Move and Play

Stavite sve kartice na stol sa slikama okrenutim prema dolje. Najmlađi igrač započinje igru – preokrene dvije kartice (prvo jednu, pa drugu) na način da drugi igrači ne vide što je na njima. Pri preokretanju svake kartice igrač mora oponašati glasanje životinja prikazanih na karticama (a da pritom ne otkrije naziv životinje). Preokrene li par, pokazuje ga ostalim igračima, a zatim imitira pokrete životinje na slici. Takav par igrač dodaje na svoju hrpu. Ako dvije preokrenute kartice ne čine par, na redu je sljedeći igrač. Igra završava kad se pronađu svi parovi. Pobjeđuje onaj igrač koji prikupi najviše parova.



VSEBINA: 36 kosov, navodila

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 poiskati pare z istimi živalmi – poskušajte posnemati zvoke in gibe živali, ki so prikazane na ustreznih kosih.

2. Memos Classic

Cilj igre je zbrati čim več parov. Kosi 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 Move and Play

Vse kose položite na mizo tako, da so slike obrnjene navzdol. Igro začne najmlajši igralec – obrne dva kosa (najprej enega, nato drugega) tako, da drugi igralci ne vidijo, kaj je na njima. Ko obrne kos, mora igralec oponašati zvoke živali, ki je prikazana na tem kosu (brez da bi povedal njeno ime). Če igralec obrne kosa, ki sta par, ju pokaže drugim igralcem in nato posnema gibe živali na sliki. Igralec ta par doda svojemu kupu. Če obrnjena kosa nista par, je na vrsti naslednji igralec. Igre je konec, ko so najdeni vsi pari. Zmaga igralec, ki zbere največ parov.



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 намерите двойки с еднакви животни – опитайте се да имитирате звуците и движенията на животните, показани на съответните части.

2. Memos Classic

Целта на играта е да съберете възможно най-много двойки части. Частите 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 възможност на останалите 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 Move and Play

Поставете всички части на масата, като картинките трябва да са обърнати надолу. Първ играе най-малкият играч – обръща две части (първо една, а след това друга) по такъв начин, че останалите играчи да не могат да видят какво има на тях. При обръщането на всяка част играчът трябва да имитира звуците, които издават показаните на частите животни (но без да ги назовава). Ако играчът обърне двойка, я показва на останалите, след което имитира движенията на животното от картинката. Играчът добавя тази двойка към своята купчина. Ако обърнатите части не образуват двойка, е на ход друг играч. Играта приключва, когато бъдат открити всички двойки. Печели играчът, който събере най-много двойки.



KOMPLEKTIS: 36 kaarti, juhend

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 eesmärk on leida ühesugused loomapaarid – tehke järgi vastavatel kaartidel näidatud loomade häält ja liikumist.

2. Memos Classic

Mängu eesmärk on koguda võimalikult palju kaardipaare. Kaardid tuleb asetada lauale pildiga allapoole ja segada. Mängijad liituvad mänguga loosimise või liisulugemise järjekorras. Mängija pöörab oma mängukorra ajal kaks kaarti pildiga ülespoole (esmalts 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 kaardideni, 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 Move and Play

Asetage kõik kaardid lauale, pildid allapoole. Noorim mängija alustab – ta pöörab ümber kaks kaarti (kõigepealt ühe, siis teise) nii, et teised mängijad ei näe, mis neil kujutatud on. Iga kaardi ümberpööramisel peab mängija jäljendama kaardil kujutatud looma häält (ütlemata selle looma nime). Kui mängija pöörab ümber paari, näitab ta seda teistele mängijatele ja jäljendab seejärel pildil oleva looma liigutusi. Mängija lisab sellise paari oma vurna. Kui ümberpööratud kaardid ei moodusta paari, alustab mängukorda teine mängija. Mäng lõpeb, kui kõik paarid on leitud. Võidab mängija, kes kogub kõige rohkem paare.



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 tavoite on löytää identtisiä eläimiä – kokeile matkia paloissa olevien eläinten ääniä ja liikkeitä.

2. Memos Classic

Pelin tavoitteena on kerätä mahdollisimman monta samaa korttiparia. Kortit 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 Move and Play

Kortit asetetaan pöydälle kuvapuoli alaspäin. Nuorin pelaaja aloittaa ja kääntää kaksi korttia (ensin yhden, sitten toisen) niin, että muut pelaajat eivät näe, mitä niissä on. Kun pelaaja kääntää kunkin kortin, hänen matkittava niissä näkyvien eläinten ääniä (sanomatta niiden nimiä). Jos pelaaja löytää parin, he näyttävät sen muille pelaajille ja matkivat sitten kuvassa olevan eläimen liikkeitä. Pelaaja lisää parin pinoonsa. Jos pelaajan kääntämät kortit eivät muodosta paria, toinen pelaaja aloittaa vuoronsa. Peli loppuu, kun kaikki parit on löydetty. Eniten pareja kerännyt pelaaja voittaa.



Stegvist minnesspel – spelet som erbjuder olika svårighetsgrader. På så vis kan barn lära sig lite i taget 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 hitta par med likadana djur på – testa att härma hur djuret på de olika bilderna låter och hur de rör sig.

2. Memos Classic

Målet med spelet är att samla in så många par med likadana kort som möjligt. Korterna ska ligga på bordet med bilderna vända nedåt. Blanda sedan alla bitarna. 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 bitar (först den ena och sedan den andra) så att de andra spelarna kan se dem och lägga på minnet var de ligger. Om bitarna bildar ett par ska spelaren ta dem och lägga dem i sin hög. Som belöning får spelaren sedan vända upp två bitar till tills de vänder upp två bitar som inte bildar ett par. Lägg tillbaka bitarna 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 Move and Play

Placera korten på bordet med bilderna nedåt. Den yngsta spelaren börjar. De vänder upp två kort (först den ena och sedan den andra) på ett sätt så de andra spelarna inte kan se vad som är på dem. För varje kort som spelaren vänder upp ska de härma hur djuret på kortet låter (men utan att säga vad djuret heter). Om de vänder upp ett par ska de visa korten för de andra spelarna och sedan härma hur djuret på bilden rör sig. Spelaren lägger sedan till paret i sin hög. Om korten som spelaren vände upp inte bildar ett par är det nästa spelares tur. Spelet fortsätter tills man har hittat alla par. Spelaren som får ihop flest par 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 finde par af identiske dyr – prøv at efterligne lydene og bevægelserne fra dyrene på brikkerne.

2. Memos Classic

Spillet går ud på at samle så mange par som muligt. Brikkerne 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, følger 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 Move and Play

Læg alle brikkerne på bordet med billedsiden nedad. Den yngste spiller starter. Han eller hun vender to brikker (først den ene, dernæst den anden) på en sådan måde, at de andre spillere ikke kan se, hvad der er på brikkerne. Når spilleren vender en brik, skal han eller hun efterligne de lyde, som dyret på brikken laver (men uden at sige dyrets navn). Hvis spilleren vender et par, skal han eller hun vise det til de andre spillere og derefter efterligne de bevægelser, som dyret på brikken laver. Spilleren følger derefter parret til sin stak. Hvis de vendte brikker ikke udgør et par, er det næste spillers tur. Spillet slutter, når alle par er fundet. Spilleren, der samler flest par, vinder.



MEMOS MOVE AND PLAY

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 find pairs of identical animals – try imitating noises and movements of the animals shown on respective pieces.

2. Memos Classic

The objective of the game is to collect as many pairs of pieces as possible. The pieces 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 Move and Play

Place all the pieces on the table, with the images facing down. The youngest player starts – they flip two pieces (first one, then the other) in a way so that the other players can't see what's on them. When flipping each piece, the player has to imitate noises made by the animals shown on the pieces (but without saying their names). If the player flips a pair, they show it to the other players, and then imitate movements of the animal in the picture. The player adds such a pair to their stack. If the pieces flipped aren't a pair, another player begins their turn. The game ends when all pairs have been found. The player who gathers the most pairs wins.



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, Paare mit identischen Tieren zu finden – imitiere dabei die Laute und Bewegungen Tiere, die auf den Teilen abgebildet sind.

2. Memos Classic

Das Ziel des Spiels ist, so viele Paare zu finden wie möglich. Die Teile 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 Move and Play

Alle Teile werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Der jüngste Spieler beginnt – er dreht zwei Teile (zuerst das eine, dann das andere) so um, dass die anderen Spieler nicht sehen können, welches Bild sich darauf befindet. Beim Umdrehen eines Teils ahmt der Spieler die Laute des Tiers nach, das auf dem Teil zu sehen ist (ohne den Namen zu sagen). Wenn der Spieler ein Paar umdreht, zeigt er es den anderen Spielern und ahmt dann die Bewegungen der Tiere auf den Bildern nach. Danach legt er das Paar auf seinen Stapel. Wenn die umgedrehten Teile kein Paar darstellen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden. Der Spieler, der die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



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 du jeu est de trouver toutes les paires d'animaux identiques, essayez d'imiter les bruits et les mouvements des animaux représentés sur les pièces.

2. Memos Classic

L'objectif du jeu est de rassembler autant de paires de pièces que possible. Les pièces sont placées sur la table face cachée puis 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 Move and Play

Placez toutes les pièces sur la table avec les images cachées. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne deux pièces (l'une après l'autre) sans les montrer aux autres joueurs. À chaque fois qu'il retourne une pièce, le joueur doit imiter le bruit que fait l'animal apparaissant sur la pièce (sans prononcer son nom). Si le joueur trouve une paire, il la montre aux autres joueurs puis imite les mouvements de l'animal apparaissant sur l'image. Le joueur peut ensuite ajouter la paire à sa pile. Si les pièces retournées ne forment pas une paire, c'est au tour du joueur suivant. La partie se termine lorsque toutes les paires ont été retrouvées. Le joueur qui rassemble le plus de paires a gagné.



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.

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 trovare le tessere con lo stesso animale, provando a imitarne il verso e i movimenti.

2. Memos Classic

Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero possibile di coppie di tessere. Le tessere 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 Move and Play

Posizionare tutte le tessere sul tavolo con le immagini rivolte verso il basso. Il giocatore più giovane inizia. Può voltare due tessere (prima una, poi l'altra) in modo che gli altri giocatori non vedano l'immagine. Una volta girate, il giocatore deve imitare il verso degli animali raffigurati (ma senza dire il nome). Se il giocatore trova una coppia, deve mostrarla agli altri e imitare i movimenti dell'animale raffigurato. Il giocatore aggiunge la coppia al proprio mazzo. Se le tessere rivolte verso l'alto non formano una coppia, il turno passa al giocatore successivo. Il gioco finisce quando sono state associate tutte le coppie di tessere. Il giocatore che raccoglie più coppie vince.



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 encontrar parejas de animales idénticos: intenta imitar los sonidos y movimientos de los animales que se muestran en las respectivas piezas.

2. Memos Classic

El objetivo del juego es hacer las máximas parejas posibles. Las piezas 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 Move and Play

Colocad todas las piezas en la mesa, con las imágenes bocabajo.. Empieza el jugador o jugadora de menor edad: deberá girar dos piezas (primero una y después la otra) para que los demás jugadores puedan ver qué hay en ellas. Al girar cada una de las piezas, el jugador o jugadora tiene que imitar los sonidos que realizan los animales que aparecen en las piezas (pero sin decir sus nombres). Si el jugador gira una pareja, la mostrará a los demás jugadores, y después imitará los movimientos del animal de la foto. El jugador o jugadora añadirá esa pareja a su montón. Si las piezas que ha girado no forman una pareja, comienza el turno del jugador o la jugadora siguiente. El juego terminará cuando se hayan encontrado todas las parejas. Ganará quien consiga el mayor número de parejas.



INHOUD: 36 stukjes, instructies

Moeilijker 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 paren van identieke dieren te vinden. Probeer de geluiden en bewegingen die de dieren op de plaatjes maken, te imiteren.

2. Memos Classic

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk dezelfde paren te vinden. Je schudt de plaatjes 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 Move and Play

Plaats alle plaatjes op tafel met de beeldzijde naar beneden. De jongste speler mag beginnen. Deze draait twee plaatjes om (eerst één, daarna de ander), zonder dat de andere spelers kunnen zien wat erop staat. Bij het omdraaien van elk plaatje moet de speler de geluiden imiteren die de dieren op de plaatjes maken (zonder hun namen te verklappen). Als de speler een paar omdraait, laat deze het aan de andere spelers zien, waarna deze de bewegingen van het afgebeelde dier moet imiteren. De speler voegt een dergelijk paar toe aan de eigen stapel. Als de omgedraaide plaatjes geen paar vormen, is de volgende speler aan de beurt. Het spel stopt wanneer alle paren gevonden zijn. De speler die de meeste paren verzamelt, wint.



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

متغيرات اللعبة:

1. لأصغر الأطفال

ضع كل القطع على الطاولة، حيث تكون الصور وجهاً لأعلى. الهدف من اللعبة هو العثور على أزواج تحمل حيوانات متطابقة - جرب تقليد أصوات الحيوانات الظاهرة في القطع المعنية وحركاتها.

2. Memos Classic

الهدف من اللعبة هو جمع أكبر عدد ممكن من أزواج القطع. يتم وضع القطع 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 Move and Play

ضع كل القطع على الطاولة، حيث تكون الصور وجهاً لأسفل. يبدأ اللاعب الأصغر - يقلب قطعتين (الأولى، ثم الثانية) بطريقة خفية دون أن يلاحظ اللاعبون الآخرون ما على القطع. عند قلب كل قطعة، يتعين على اللاعب تقليد أصوات الحيوانات الظاهرة على القطع (ولكن دون الإفصاح عن أسمائها). إذا قلب اللاعب زوجًا، فإنه يظهره للاعبين الآخرين ثم يقلد حركات الحيوان الظاهر في الصورة. يضيف اللاعب هذا الزوج إلى كومته. إذا كانت القطع التي تم قلبها ليست زوجًا، سيبدأ لاعب آخر دوره. تنتهي اللعبة عندما يتم العثور على كل الأزواج. ويفوز اللاعب الذي يجمع أكبر عدد من الأزواج.

