

# RACCOON MATCH

Art. 6182233

## ENGLISH RACCOON MATCH

Raccoon Match has 30 cards. Each card depicts 6 animals. Each animal appears on another card only once. The size of the animal may vary from card to card. Raccoon Match can be played in 5 ways.

### Game 1: The Collector

All the cards are shuffled. Each player is dealt 1 card face up in front of him or her. The other cards are placed in a pile in the middle of the table. At the start of each round, the top card from the pile is turned over. The first person to see an item on his or her card that matches the item on the card in the middle shouts "match" and gets the card from the middle. Then the next round begins. This continues until there are no cards left in the pile in the middle of the table. The player with the most cards in his or her own pile wins the game.

### Game 2: The Issuer

This game is the opposite of game 1. All players start with a pile of cards in front of them. There is only 1 card in the middle. The player with no cards left in his or her pile wins the game.

### Game 3: Speedy

All players are dealt 1 card and turn it over at the same time, so that all players can see what is on your card. Tip: put it in your open hand.

The aim is to find an animal on another player's card that is also on your card. If you do, put your card on the table. This card is no longer in play.

The last player to hold a card in his or her hand must place it on his or her penalty pile. Repeat this until there are no more new cards. The player with the fewest penalty points wins the game.

### Game 4: The Egoist

All players are dealt 1 card. One card is placed face up in the middle of the table. The players turn over their cards at the same time, so that everyone can see their card. Everyone looks for a matching animal on one of the other players' cards and the card in the middle. Name the animal and place the other player's card on your score pile. 1 player can collect cards from different players in one round. When all the cards have been dealt, the players will be dealt a new card, and a new card will also be placed in the middle. When there are no cards left, the player with the most cards wins.

### Game 5: The Poisoned Gift

This game resembles game 1 "The Collector". The player who first matches an animal on his or her card with one in the middle, may give his or her card to a player of his or her choice. When there are no cards left in the pile in the middle, the player with the fewest cards wins.

## FRANÇAIS JEU DES DOUBLES RATON LAVEUR

Raccoon Match contient 30 cartes.

Sur chaque carte figurent 6 animaux. Chaque animal ne revient que 1 seule fois sur une autre carte. La taille de l'animal peut varier de carte en carte. Raccoon Match peut se jouer de 5 manières différentes.

### Jeu 1 : Le collectionneur

Mélangez les cartes. Tous les joueurs reçoivent 1 carte qu'ils placent face visible devant eux. Formez la pioche au centre de la table avec les autres cartes. À chaque tour, 1 carte de la pioche est renouvelée au centre de la table. Le joueur qui trouve l'animal commun à sa carte et à la carte du milieu en premier annonce le double et gagne la carte du milieu. Le deuxième tour peut alors commencer. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Le joueur qui a gagné le plus de cartes remporte la partie.

### Jeu 2 : Le distributeur

Ce jeu est le contraire de la variante 1. Tous les joueurs commencent avec un tas de cartes devant eux. Il n'y a que 1 seule carte au centre de la table. Le joueur qui finit son paquet en premier remporte la partie.

### Jeu 3 : Le rapide

Tous les joueurs reçoivent 1 carte et la retournent en même temps de manière à ce que tout le monde puisse voir chaque carte. Conseil : retournez la carte dans votre paume. Le but est de trouver un animal de votre carte qui se trouve également sur la carte d'un autre joueur. Si vous êtes le ou la plus rapide, posez votre carte sur la table : elle n'est plus en jeu. Le dernier joueur à avoir une carte en main pose sa carte sur son paquet malus. Le tour suivant peut ensuite commencer, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de nouvelles cartes. Le joueur qui a le moins de cartes malus remporte la partie.

### Jeu 4 : L'égoïste

Tous les joueurs reçoivent 1 carte. Il y a une carte face visible au centre de la table. Les joueurs renvoient leur carte en même temps de manière à ce que tout le monde puisse voir chaque carte. Chaque joueur cherche un animal commun à la carte du centre et à une carte d'un autre joueur. Nommez l'animal et mettez la carte du joueur concerné sur votre paquet de cartes gagnées. Vous pouvez gagner plusieurs cartes de différents joueurs au même tour. Lorsque les cartes de tous les joueurs ont été gagnées, les joueurs piochent chacun une nouvelle carte et remplacent la carte du centre. Quand la pioche est épuisée, le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.

### Jeu 5 : Le cadeau empoisonné

Cette variante ressemble à la variante du « Collectionneur ». Le premier joueur à trouver l'animal commun à sa carte et à la carte du milieu peut donner sa carte à un autre joueur au choix. Lorsque la pioche est épuisée, le joueur qui a le moins de cartes remporte la partie.

## NEDERLANDS WASBEER MATCH

Raccoon Match bevat 30 kaarten. Op elke kaart staan 6 dieren afgebeeld. Elk dier komt slechts 1 keer terug voor op een andere kaart. De grootte van het dier kan per kaart verschillen. Raccoon Match kan op 5 manieren gespeeld worden.

### Spel 1: De Verzamelaar

Alle kaarten worden geschud. Iedere speler krijgt 1 kaart zichtbaar voor zich. De andere kaarten komen op een stapel in het midden van de tafel. Per ronde wordt er 1 kaart van de stapel omgedraaid.

Wie als eerste een item op zijn kaart ziet dat overeenstemt met het item op de kaart in het midden, meldt de overeenkomst en krijgt de kaart uit het midden. Dan begint de volgende ronde. Dit gaat net zo lang door tot wanneer de stapel in het midden van de tafel op is. Wie de meeste kaarten op zijn eigen stapel heeft liggen, wint het spel.

### Spel 2: De Uitgever

Dit spel is het omgekeerde van spel 1. Alle spelers starten met een stapel kaarten voor zich. In het midden ligt slechts 1 kaart. De speler die als eerste een lege stapel heeft, wint het spel.

### Spel 3: De Snelle

Alle spelers krijgen 1 kaart en draaien deze tegelijkertijd om, zodat alle spelers kunnen zien wat er op jouw kaart staat. Tip: doe dat op je open hand. De bedoeling is om een dier te vinden op de kaart van een andere speler dat ook op jouw kaart staat. Als dit lukt, dan leg je jouw kaart op tafel, deze kaart speelt niet meer mee. De speler die als laatste nog een kaart in zijn hand heeft, moet deze op zijn strafpuntenstapel leggen. Daarna begint de volgende ronde, tot er geen nieuwe kaarten meer zijn. De speler met de minste strafpunten wint het spel.

### Spel 4: De Egoist

Alle spelers krijgen 1 kaart. In het midden ligt een open kaart. De spelers draaien hun kaart tegelijk om, zodat iedereen hun kaart kan zien. Iedereen zoekt een overeenkomstig dier op één van de kaarten van de andere spelers één de kaart in het midden. Benoem het dier en leg de kaart van de tegenspeler op je scorestapel. 1 speler kan dus in een ronde kaarten van verschillende spelers verzamelen. Als alle kaarten verdeeld zijn, krijgen de spelers een nieuwe kaart en komt er ook een nieuwere kaart in het midden te liggen. Als er geen kaarten meer zijn, wint de speler met de meeste kaarten.

### Spel 5: Het Vergiftigd Geschenk

Dit spel lijkt op spel 1 'De Verzamelaar'. Wie als eerste het overeenkomstige dier ziet tussen zijn kaart en die in het midden, mag zijn kaart aan een speler naar keuze geven. Als de stapel in het midden leeg is, wint de speler met de minste kaarten.

## DEUTSCH WASCHBÄRSPIEL

Das Waschbärspiel enthält 30 Karten. Auf jeder Karte sind sechs Tiere

abgebildet. Jedes Tier kommt nur einmal auf einer anderen Karte vor. Die Größe des Tieres kann von Karte zu Karte variieren. Das Waschbärspiel kann auf fünf verschiedene Arten gespielt werden.

### Spiel 1: Der Sammler

Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält eine Karte, die er offen vor sich hinlegt. Die anderen Karten werden auf einen Stapel in der Mitte des Tisches gelegt. Pro Runde wird eine Karte des Stapels aufgedeckt. Wer zuerst ein Objekt auf seiner Karte sieht, das mit dem Objekt auf der Karte in der Mitte übereinstimmt, meldet die Übereinstimmung und bekommt die Karte aus der Mitte. Dann beginnt die nächste Runde.

### Spiel 2: Der Herausgeber

Dieses Spiel ist das Gegenteil von Spiel 1. Alle Spieler beginnen mit einem Kartentapfel vor sich. In der Mitte liegt nur eine Karte. Der Spieler, der als erster einen leeren Stapel hat, gewinnt das Spiel.

### Spiel 3: Der Schnelle

Alle Spieler erhalten eine Karte und drehen sie gleichzeitig um, so dass jeder Spieler sehen kann, was auf deiner Karte steht. Tipp: Leg die Karte offen in deine Hand. Das Ziel ist es, ein Tier auf der Karte eines anderen Spielers zu finden, das sich auch auf deiner Karte befindet. Wenn dies gelingt, legst du deine Karte auf den Tisch, diese Karte spielt dann nicht mehr mit. Der Spieler, der als letzter noch eine Karte in der Hand hat, muss diese auf seinen Strafpunktestapel legen. Dann beginnt die nächste Runde, bis es keine neuen Karten mehr gibt. Der Spieler mit den wenigen Strafpunkten gewinnt das Spiel.

### Spiel 4: Der Egoist

Jeder Spieler erhält eine Karte. In der Mitte liegt eine offene Karte. Die Spieler decken ihre Karten gleichzeitig auf, so dass jeder alle Karten sehen kann. Jeder sucht ein entsprechendes Tier auf einer der Karten der anderen Spieler und der Karte in der Mitte. Nenne das Tier und lege die Karte des Gegners auf deinen Punkte-Stapel. So kann ein Spieler in einer Runde Karten von verschiedenen Spielern sammeln.

Wenn alle Karten verteilt sind, erhalten die Spieler eine neue Karte und es wird eine neue Karte in die Mitte gelegt. Wenn keine Karten mehr da sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

### Spiel 5: Das vergiftete Geschenk

Dieses Spiel ähnelt dem Spiel 1 „Der Sammler“. Wer zuerst ein Tier sieht, das mit dem Tier auf der Karte in der Mitte übereinstimmt, darf seine Karte einem beliebigen Spieler geben. Wenn der Stapel in der Mitte leer ist, gewinnt der Spieler mit den wenigen Karten.

## ITALIANO ACCOPPIA GLI ANIMALI

Accoppia gli animali contiene 30 carte. Ogni carta raffigura 6 animali. Ogni animale appare anche solo su un'altra carta. Le dimensioni dell'animale possono variare da carta a carta. Il gioco può essere giocato in 5 varianti.

### Gioco 1: Il collezionista

Mischiai tutte le carte. Ogni giocatore riceve 1 carta scoperta davanti a sé. Le altre carte formeranno un mazzo che viene messo al centro del tavolo. All'inizio di ciascun giro viene scoperta la prima carta del mazzo. Il primo giocatore che vede sulla carta al centro del tavolo una figura presente anche sulla sua carta esclama "coppia" e prende la carta. Inizia quindi il giro successivo. Il gioco prosegue finché il mazzo al centro del tavolo non ha più carte. Vince il giocatore che ha raccolto più carte.

### Gioco 2: L'eliminatore

Il gioco è il contrario della variante 1. Tutti i giocatori iniziano con un mazzo di carte davanti a sé e c'è una sola carta al centro del tavolo. Il giocatore che resta senza carte nel suo mazzo vince.

### Gioco 3: Velocità

Ogni giocatore riceve 1 carta e tutti lo scoprano contemporaneamente, in modo che tutti possano vedere cosa c'è sopra. Consiglio: tenerle nella mano aperta. Lo scopo è trovare sulla carta di un altro giocatore un animale che è raffigurato anche sulla propria. Se lo trovi, metti sul tavolo la tua carta che viene eliminata dal gioco. L'ultimo che rimane con una carta in mano deve metterla sul proprio mazzo penalità. Il gioco prosegue finché non ci sono più carte nuove.

Il giocatore che ha raccolto meno punti penalità vince.

### Gioco 4: L'eigoista

Ogni giocatore riceve 1 carta e una viene messa scoperta al centro del tavolo. Tutti i giocatori scoprano contemporaneamente le loro carte, in modo che tutti possano vederle. Ognuno deve cercare lo

stesso animale sulle carte degli altri giocatori e la carta al centro. Una volta trovato, indica l'animale e poggia la carta dell'altro giocatore sul proprio mazzo punti. Lo stesso giocatore può raccogliere carte da diversi giocatori in uno stesso giro. Quando tutte le carte sono state tolte, i giocatori riceveranno una nuova carta e una nuova sarà messa anche al centro del tavolo. Finite tutte le carte, il giocatore che ne ha raccolte di più vince.

### Gioco 5: Il dono avvelenato

Il gioco riprende in parte la variante 1 "Il collezionista". Il giocatore che per primo trova nella carta al centro un animale che è anche sulla sua carta, può dare la propria carta a un altro giocatore a scelta. Finite tutte le carte del mazzo al centro, vince il giocatore che ha meno carte.

## ESPAÑOL JUEGO DE CARTAS DE MAPACHE

Raccoon Match tiene 30 cartas. Cada carta representa 6 animales. Cada animal aparece en otra carta solo una vez. El tamaño del animal puede variar de una carta a otra. Raccoon Match se puede jugar en 5 formas.

### Juego 1: El coleccionista

Se barajan todas las cartas. A cada jugador se le reparte 1 carta boca arriba que se pone frente a él o ella. Las otras cartas se ponen en un mazo en medio de la mesa. Al inicio de cada ronda, se da la vuelta a la carta superior del mazo. La primera persona que vea un elemento en su carta que coincida con el elemento de la carta del medio gritará "match" y obtendrá la carta del medio. Entonces se inicia la siguiente ronda.

Esto continúa hasta que no queden cartas en el mazo del medio de la mesa. El jugador con más cartas en su propio mazo gana el juego.

### Juego 2: The Issuer

Este juego es lo opuesto al juego 1. Todos los jugadores empiezan con un mazo de cartas frente a ellos. Solo hay 1 carta en el medio. El jugador que se quede sin cartas en su mazo gana el juego.

### Juego 3: Speedy

A todos los jugadores se les reparte 1 carta y se les da la vuelta al mismo tiempo, para que todos los jugadores puedan ver lo que

hay en tu carta. Consejo: ponla en tu mano abierta. El objetivo es encontrar un animal en la carta de otro jugador que también esté en tu carta. Si lo encuentras, pon tu carta sobre la mesa. Esta carta ya no está en juego. El último jugador en tener una carta en su mano debe ponerla en su mazo de penalizaciones. Repetir esto hasta que no haya más cartas nuevas. El jugador con la menor cantidad de puntos de penalización gana el juego.

### Juego 4: The Egoist

Todos los jugadores reciben 1 carta. Una carta se pone boca arriba en medio de la mesa. Los jugadores dan la vuelta a sus cartas al mismo tiempo, para que todos puedan ver su carta. Todos buscan un animal que coincida en una de las cartas de los otros jugadores y la carta en el medio. Nombra al animal y pon la carta del otro jugador en tu mazo de puntuación. 1 jugador puede recoger cartas de diferentes jugadores en una ronda. Cuando se hayan repartido todas las cartas, los jugadores recibirán una nueva carta y también se pondrá una nueva en el medio.

Cuando ya no quedan cartas, gana el jugador con más cartas.

### Juego 5: The Poisoned Gift

Este juego se parece al juego 1 'El coleccionista'. El jugador que primero empareja un animal en su carta con una en el medio, debe dar su carta a un jugador de su elección. Cuando ya no quedan cartas en el mazo del medio, gana el jugador con menos cartas.

### Paiñón 1: Ο Συλλέκτης

Όλα τα χαρτιά ανακατεύονται. Σε κάθε παικτή μοιράζεται 1 φύλλο ανοιχτό μπροστά του. Τα άλλα φύλλα τοποθετούνται σε μία στοίβα στη μέση του τραπεζιού. Στην αρχή κάθε γύρω, το πάνω φύλλο από τη στοίβα αναποδογυρίζεται. Το πάνω άτομο που βρέπει ένα στοιχείο στην κάρτα του που ταιριάζει με το στοιχείο της κάρτας στη μέση, φωνάει (ταίριασμα) και παιρίζει την κάρτα από τη μέση. Τότε ξεκινά ο επόμενος γύρος. Ο παικτής που δεν έχει αφήσει φύλλα στη στοίβα μπορεί να πάρει ένα άτομο που τοποθετείται στη μέση της στοίβας του. Ο παικτής που δεν έχει αφήσει φύλλα στη στοίβα του, κερδίζει και το παιχνίδι.

### Paiñón 2: Ο Εκδότης

Αυτό το παιχνίδι είναι το αντίθετο του παιχνιδιού 1. Όλοι οι παικτές έχουν μία στοίβα από χαρτιά μπροστά τους. Υπάρχει μόνο 1 κάρτα στο κέντρο του τραπεζιού. Ο παικτής που δεν έχει αφήσει φύλλα στη στοίβα του, κερδίζει παιχνίδι.

### Paiñón 3: Ο Τάχυς

Σε όλους τους παικτές μοιράζεται 1 φύλλο και αναποδογυρίζεται ταυτόχρονα. Είσαι ώστε όλοι οι παικτές να μπορούν να δουν τι υπάρχει στη στοίβα σας. Συμβουλή: βάλτε το στην ανοιχτό σας χέρι. Ο στόχος είναι να βρέψετε ένα ςώμα στη κάρτα ενώ άλλοι παικτή που βρίσκεται επίσης στην κάρτα σας. Εάν το κάνετε, τοποθετήστε την κάρτα σας στο τραπέζι. Αυτή η κάρτα δεν παιζει πλέον. Ο τελευταίος παικτής που κρατά ένα φύλλο στο χέρι του πρέπει να το τοποθετήσει στη στοίβα του ήπαλτα. Επαναλαβετε αυτό το παιχνίδι.

### Paiñón 4: Ο Εγιωτής

Σε όλους τους παικτές μοιράζεται 1 φύλλο. Ένα φύλλο, στραμμένο προς τα πάνω, τοποθετείται ανοιχτό στη μέση του τραπεζιού. Οι παικτές αναποδογυρίζουν τα χαρτιά τους ταυτόχρονα. Είσαι ώστε όλοι να μπορούν να δουν την κάρτα τους. Όλοι αναζητούν ένα ςώμα που ταιριάζει με από τα φύλλα τους. Άλλων παικτών και με το φύλλο στη μέση του τραπεζιού. Ονομάστε της βαθμολογίας σας. Ένας παικτής μπορεί να συλλέξει κάρτες από διαφορετικούς παικτές σε έναν γύρο. Όταν μοιραστούν όλα τα φύλλα, στους

mesa de jogo. O jogador com o maior número de cartas ganha.

### Jogo 2: O Emissor

Este jogo é o oposto do primeiro. Todos os jogadores começam com o mesmo número de cartas distribuídas. Existe apenas 1 carta no centro da mesa de jogo para começar. Desta vez, quem tiver colocado todas as suas cartas no centro primeiro, ganha o jogo.

### Jogo 3: Rapidez

Todos os jogadores começam com uma carta cada um e é virada ao mesmo tempo, de forma a que todos os jogadores vejam as cartas todas ao mesmo tempo. Dica: mantém a carta na tua mão aberta.

### Jogo 4: Speedy

O objetivo é encontrar um animal na carta de outro jogador que esteja também na tua carta. Se encontrares, põe a tua carta na mesa de jogo. Esta já não está em jogo. O último jogador a segurar a sua carta deve colocá-la na sua pilha de penalidade.

### Jogo 5: O Egoísta

Distribui uma carta a cada jogador. Uma carta é colocada virada para cima no centro da mesa de jogo. Todos os jogadores viram a sua carta ao mesmo tempo, de forma a que todos vejam as cartas ao mesmo tempo. Todos tentam encontrar um animal correspondente a uma das cartas dos opositores e da carta ao centro. Nomeia o animal e coloca a carta do outro jogador na tua pilha de pontos. O jogador pode recolher cartas de diferentes jogadores na tua pilha de pontos. O jogador com menos cartas na sua pilha de penalidade ganha o jogo.

### Jogo 6: O Presente Envenenado

Este jogo é semelhante ao primeiro "O Colecionador". O jogador que descobrir primeiro um animal correspondente com a carta da pilha do meio, deve entregar a sua carta a um jogador a sua escolha. Quando não restarem cartas na pilha da mesa de jogo, o jogador com menos cartas ganha.

## ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΑΓΩΝΑΣ

To Raccoon Match éχει 30 κάρτες. Κάθε κάρτα απεικονίζει 6 ζώα. Κάθε ζώο φιλονίζεται σε άλλη κάρτα μόνο μία φορά. Το μέγεθος του ζώου μπορεί να διαφέρει από κάρτα σε κάρτα. To Raccoon Match μπορεί να παιχτεί με 5 τρόπους.

</

paikteči theta moiariasteči éva vœo fùllo kai éva vœo fùllo theta totothetaetthetaeši epifiaši sti meoš. Otaran éxoum apotmeinevi fùlla, o paikteči mea theta perišošteta po fùlla, kerdiši.

#### Paixnidí 5: To ñðlæptriarasméno ðwro

Autó theta paixnidí moiácei mea theta paixnidí 1 "O Sùlæktnc". O paikteči pou theta taipriádei pròtouo éva ñzo stiñ káptu ou mea éva sti meoš, mpoorei va dòwsei tpu káptu ou se éván paikteči theta epiløgou tpu. Otaran teileiowoum ta fùlla apó theta tñtia ñto ñtia to kùntro tu trapezioú, o paikteči mea laiñtøtera fùlla, kerdiši.

## POLSKI SPOSTRZEGAWCZOŚĆ SZOPA

Spostrzegawczość Szopa to super fajna gra obserwacyjna, w której szybkość jest bardziej ważna. W zestawie znajdują się 30 kart. Każda karta przedstawia 6 zwierząt. Każde zwierze pojawia się na karcie tylko raz. Roznica zwierzęcia może się różnić w zależności od karty. Spostrzegawczość Szopa można rozegrać na 5 sposobów. Ta gra stymuluje umiejętności takie jak percepcja wzrokowa i koncentracja.

#### Wariant 1: Zbieracz

Wszystkie karty są tasowane. Każdy gracz otrzymuje 1 kartę i kładzie przed sobą rysunek do gry. Pozostałe karty układane są w stos na środku stołu. Na poczatkú každej rundy odkrywana jest wierzchnia karta ze stosu. Pierwsza osoba, która widzi na swojej karcie zwierzę, który pasuje do zwierzątku na karcie ze stosu, krzyżczy nazwę dopasowanego zwierzątka np.: "OSIOŁ" i zabiera kartę ze środka. Wtedy zaczyna się następna runda. Trwa to tak dugo, aż w stosie pośrodku stolu nie zostaną żadne karty. Gracz z największą liczbą wygranych kart wygrywa.

#### Wariant 2: Eliminacja

Ta gra jest przeciwieństwem 1 wariantu gry. Wszyscy gracze zaczynają ze stosem kart przed sobą. Na środku jest tylko 1 karta. Gracz, który nie ma żadnych kart na swoim stosie, wygrywa.

#### Wariant 3: Reflex

Wszyscy gracze otrzymują po 1 kartę i odwracają ją w tym samym czasie, tak aby wszyscy gracze mogli zobaczyć, co jest na każdej karcie. Położ kartę na dłoni rysunkiem do gry tak, aby wszyscy gracze ją widzieli. Celem jest znalezienie zwierzęcia na karcie innego

gracza, która również znajduje się na Twojej karcie. Jeśli tak, położ swoją kartę na stole. Ta karta nie jest już w grze. Ostatni gracz, który trzyma kartę w ręce, musi umieścić ją na swoim stosie kart. Powtarzaj to, dopóki nie będzie już więcej nowych kart. Gracz z największą liczbą karnych kart wygrywa.

#### Wariant 4: Egoista

Wszyscy gracze otrzymują po 1 karcie. Jedną kartę kładzie się odkrytą na środku stolu. Gracze odwracają swoje karty w tym samym czasie, aby każdy mógł zobaczyć wszystkie karty graczy. Każdy szuka pasującego zwierzęcia na kartach jednego z graczy i na karcie pośrodku. Nazwij zwierzę i umieść kartę drugiego gracza na swoim stosie punktacji. 1 gracz może zbierać karty od różnych graczy w jednej rundzie. Kiedy wszyskie karty zostaną rozdane, gracze otrzymają nową kartę, a nowa karta również zostanie umieszczona na środku. Gdy nie ma już kart, wygrywa gracz z największą liczbą kart.

#### Wariant 5: Zatruta karta

Gra ma poczatek jak wariant nr 1 „Zbieracz”. Gracz, który jako pierwszy dopasuje zwierzę do swojej karcie do zwierzęcia pośrodku, może oddać swoją kartę wybranemu przez siebie graczowi. Jest wówczas kiedy w stosie pośrodku nie ma żadnych kart ale wygrywa gracz z największą liczbą kart.

## ČEŠTINA ZÁVODY MEDVÍDKA MÝVALA

Závody medvídká mývala je ohromně zábavná, napínává hra, ve které rozhoduje rychlosť. Hra obsahuje 30 hráčských karet. Každá karta zobrazuje 6 různých zvířat odlišných velikostí. Velikost stejněho zvířete na dvou kartách se rovněž může lišit. Hru je možno hrát 5 různými způsoby.

#### Hra 1: Hamoun

Karty se zamíchají. Každý hráč dostane po jedné kartě, obrázkem vzhůru. Ostatní karty jsou umístěné na kupě uprostřed stolu. Na začátku každého kola se horní karta z kupy otočí obrázkem vzhůru. Kdo první uvidí stejně zvířátko na své kartě a na otočené kartě, řekne jméno zvířete a získává kartu z kupy. Poté začíná nové kolo. Hra pokračuje, dokud nejsou z kupy odebrány všechny karty. Hráč, který získal nejvíce karet, vyhrává hru.

#### Hra 2: Studna

Tato hra je opakem první hry. Karty se rozdělí do stejně velkých koupíček mezi hráče, uprostřed zůstane jediná karta obrázkem vzhůru. Na povl všichni hráči otočí horní karty ze svých koupíček obrázkem vzhůru. Hráč, který první objeví shodu, odloží svou kartu doprostřed. Vítězí hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

#### Hra 3: Rychlik

Na začátku hry každý hráč dostane jednu kartu. Zbylé karty tvoří kupa. Na povl hráči otočí své karty obrázkem vzhůru tak, aby na ně všichni viděli. Tip: dír svou kartu na dlaní.

Cílem je co nejrychleji najít stejně zvíře na své kartě a na kartě libovolného soupeře. Ten, komu se to povede, odloží svou kartu a kolo po něj skončí. Hráč, kterému v kole zůstane poslední karta, si ji ponechá jako trestnou. Hra pokračuje, dokud se neminou karty z kupy.

Vyhrává hráč, který má nejméně trestných karet.

#### Hra 4: Zloděj

Každý hráč dostane jednu kartu. Jedna karta se umísťí doprostřed stolu obrázkem vzhůru. Ostatní karty tvoří kupa. Hráč na povl otočí své karty obrázkem vzhůru a hledají stejně zvíře na kartě uprostřed a kartách protihráčů. Komu se to povede, pojmenuje zvíře a kartu si od soupeře vezme. V jednom kole lze vzt karty vícerou soupeřem. Kolo koní zahraničím všech karet, které měli hráči v rukou. Pak každý hráč dostane novou kartu a doprostřed stolu se rovněž umísťí nová karta obrázkem vzhůru.

Hra pokračuje, dokud se neminou karty z kupy. Vítězí hráč, který si od soupeřu vzal nejvíce karet.

#### Hra 5: Nechýtrý dárček

Tato hra připomíná první hru (Hamouna). Hráč, který první najde shodu mezi svou kartou a kartou z koupíčky, však kartu z koupíčky odevzdá některému ze svých protihráčů (může si zvolit, komu). Vyhrává hráč, kterému zůstane nejméně karet.

#### Hra 6: Gyorsaság

Minden játékos 1 lapot kap és egyszerre megfordítják. Tipp: tedd a nyitott kezedbe. A cél az, hogy megtalálód az állatot egy másik játékos kártyáján. Ha megtaláltad, tedd ezt a kártyát az asztalra. Ez a kártya már nem játszik.

Annak a játékosnak, aki utoljára tart egy lapot a kezében, azt a büntetőkupáráca kell helyeznie. Addig folytatások, amíg már

môže byt v rozličných veľkostiach. Hru je možné hrať 5 spôsobmi. Rovzja vizuálne vnímanie a koncentráciu.

#### Hra 1: Zbierac

Karty zamiešajte. Každý hráč má pred sebou na stole jednu kartu obrázkom hore. Ostatné karty sú v kope v strede medzi hráčmi. Na začiatku hry otočia vŕchnú kartu. Ak niektorý z hráčov vidí na svojej karte zvieratko, ktoré sa nachádza aj na karte v strede medzi hráčmi, povie meno zvieratka nahlas a vezme si kartu z kopy. Potom nasleduje ďalšie kolo. Hra pokračuje až do vyčerpania všetkých kariet z kopy medzi hráčmi. Hru vyhráva hráč, ktorý získal najviac kariet.

#### Hra 2: Prihadzovač

Táto hra je opakom prvej hry. Všetci hráči majú pred sebou kôpku kariet a v strede medzi nimi sa nachádza len jedna karta. Hru vyhráva hráč, ktorému sa podarí umiestniť všetky svoje karty na karty v strede medzi hráčmi.

#### Hra 3: Na rychlost

Každý z hráčov dostane jednu kartu. Všetci naraz otočia svoju kartu obrázkom nahor, aby videli kartu protihráčov. Tip: držte kartu v otvorennej ruke. Cielom hráčov je najist na karte protihráča zvieratko, ktoré sa nachádza aj na ich karte. Ak niektorý z hráčov nájdje hľadané zvieratko na karte niektorého protihráča, položí svoju kartu na stôl a v tomto kole hrá končí. Hráč, ktorému ostala v ruke posledná karta, musí túto kartu položiť na svoju trestnú kopu. Hra pokračuje do vyčerpania všetkých kariet hráčov. Hru vyhráva hráč s najmäsiom počtom trestných kariet.

#### Hra 4: Zloděj

Každý hráč obdrží jednu kartu. Na stole medzi hráčmi sa nachádza jedna karta obrázkom nahor. Všetci naraz otočia svoju kartu obrázkom nahor, aby každý videl kartu protihráčov. Cielom hráčov je najist rovnaké zvieratko na karte niektorého z protihráčov a na karte v strede medzi nimi. Ak niektorý hráč nájdje takýto pári zvieratiek, pomenuje ich a vezme si kartu z kopy protihráča na svoju vitálnu kopu. V jednom kole môže hráč zobrať kartu aj viacerým protihráčom. Keď hráč v jednom kole vyzbiera všetky karty, každý z nich obdrží ďalšiu kartu. Rovnako sa umiestni jedna karta do stredu medzi hráčov.

Koniec hry: Ak už nie sú v hre žiadne karty, vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac kariet.

#### Hra 5: Nechcený darček

Táto hra je podobná hre 1 (Zberač). Hráč, ktorý ako prvý najde rovnaké zvieratko na svojej karte a na karte v strede medzi hráčmi, umiestni túto kartu zo stredu na kopu ktorého koholvek protihráča. Koniec hry: Ak už nie sú v kope medzi hráčmi žiadne karty, vyhráva hráč s najmäsiom počtom kariet.

## MAGYAR MOSÓMACI PÁRKERESŐ

A Mosómaci párkereső egy szuper szórakoztató megfigyelési játék, ahol a gyorsaság nagyon fontos. A játéknak 30 db kártyája van. minden kártya 6 állatot ábrázol. minden állat csak egyszer jelenik meg egy másik kártyán. Az állat mérete kártyának változhat. A Mosómaci párkereső játékok 5 módon lehet lejátszani. Ez a játek fejleszti a vizuális érzékelést és a koncentrációt.

#### 1. Játék: A gyűjtő

Megkeverjük a kártyákat. minden játékos kap egy lapot képpel felfele fordítva. A többi kártya az asztal közepén egy halomba kerül. minden kör elején a pakli felül lapját megfordítjuk. Az első játékos, aki látt egy olyan állatot a kártyáján, amely meggyezik a kártyás kártyán lévővel, azt kiáltja: "Pár" és középről elveszi a kártyát. Akkor kezdődik a következő kör.

Ez addig folytatódik, amíg nem marad kártya az asztal közepén. Ez a kártya már nem játszik.

#### 2. Játék: Az kiosztó

Ez a játek az ellenkezje az első játéknak. minden játékos egy halom kártyával kezdi. Csak 1 kártya van közepén. Az a játékos nyeri meg a játéket, akinek nem maradt kártyája.

#### 3. Játék: Gyorsaság

Minden játékos 1 lapot kap és egyszerre megfordítják. Tipp: tedd a nyitott kezedbe. A cél az, hogy megtalálód az állatot egy másik játékos kártyáján. Ha megtaláltad, tedd ezt a kártyát az asztalra. Ez a kártya már nem játszik.

#### 4. Játék: Gyorsaság

Minden játékos 1 lapot kap. Egy kártyát képpel felfelé tegyétek az asztal közepére. A játékosok egyszerre fordítják meg a lapjaikat, hogy mindenki láthassa a kártyákat. mindenki keres egy megfelelő állatot a többi játékos kártyáján és az asztal közepére helyezett kártyán. Keresd meg az állatot és helyezd el a kártyákat az asztalra egy halomban. Egy játékos más játékosuktól gyűjthet több kártyát egy körben. A következő körben a játékosok új lapot kapnak, és egy új kártyát helyeznek közepre. Ha nem maradt kártya, akkor a legtöbb lappal rendelkező játszik nyeri a játéket.

#### 5. Játék: A mérgezett ajándék

Ez a játek hasonlít első játékhöz, a „gyűjtőhöz”. Az a játékos, aki először hálája meg az azonos állatot a kártyáján az asztal közepén lévővel, odaadhatja a kártyáját egy általa választott játékosnak. Ha nem maradt kártya az asztal közepén, az a játékos nyeri, akinek

#### Spéle 1: Kolekcionárs

Visas kartícas fej sajauktas. Kartas spéletájs sajem 1 kartícu un noliek to sev priekš ar attēlu uz augšu. Pārējās kartícas noliek galda vidū un katrā spēles raundiā vērā tiek apgrīzta. Pirmajam spēletājam, kuram attēli uz savas un apgrīztašas kartícas sakrit, zino par to un paņem kartícu pie sevis. Tad sākas nākamais raundi. Spēle turpinās līdz tam brīdim, kamēr galda vidū nebeigties kartícas. Spēle uzvarētās, kuram būs lielākais kartícu skaits.

#### Spéle 2: Izsniedzējs

Šī spēle ir preteja spēlei 1. Galda vidū noliek tikai vienu kartícu, parejās tiek sadalītas starp spēletājiem.

#### Uzvarēs spēli tas, kurš pirmsās atbrīvosies no visām kartíjam.

#### Spéle 3: Ātrais

Visi spēletāji sajem 1 kartícu un vienlaikus to apgrīz, lai katrs varētu to redzēt. Padoms: Dari to uz atvērtas plaukstas.

Spēles mērķis ir uz savas kartícas attēloši dzīvnieku atrast citu spēletāja kartíja. Ja tas izdodas, savu kartícu atliek malā un vairs ar viiju nespēlē.

Spēletājs, kuram kartíja ir palikusi uz rokām, noliek to pie savām soda punktu kartíjam. Tad sākas nākamais raundi. Spēle turpinās tik ilgi, kamēr nebeigties kartícas izdziļšanai. Spēli uzvarēs tas, kuram būs mazāk soda punktu kartícu.

#### Spéle 4: Egoists

Katrs spēletājs sajem 1 kartícu. Galda vidū noliek kartícu ar attēlu uz augšu. Spēletāji vienlaicīgi apgrīz savas kartícas, lai katrs varētu tās redzēt.

Visi spēletāji meklē lidzīgu dzīvnieku starp centra kartícu galda vidū un pārējo dalībnieku kartíjam.

Pirmais, kurš atrod lidzīgu dzīvnieku, to nosauc un paņem kartícu pie sevis. Tādējādi 1 spēletājs vienā raundi var savākt vairāku spēletāju kartíjas. Kad visas kartícas raundiā ir savāktas, spēletāji sajem jaunu kartíju, kār galda vidū tiek ievietota jauna kartíja.

Spēles beigas: Ja kartíjas ir beigušas, uzvar spēletājs, kuram ir lielākais kartícu skaits.

## Spéle 5: Saindēta dāvana

Šī spēle ir lidzīga spēlei 1: Kolekcionārs. Pirmais, kurš uz savas kartíjas atrod dzīvnieku, kas atbilst uz galda vidū esošās kartíjas var nodot savu kartíju jebkuram spēletājam.

Spēles beigas: Ja galda vidū vairs nav kartíju, uzvar spēletājs, ar vismazāko kartíju skaitu.

## 汉语

## 浣熊比赛

浣熊游戏是一个超级有趣的观察游戏，速度是非常重要的，游戏有30张卡片。

每张卡片描绘了6种动物，妹纸动物只出现在另一张卡片上一次。动物的大小可能因卡而异。浣熊游戏可以以5种方式进行游戏，该游戏刺激技能，如视觉感知和专注力。

#### 游戏1: 收藏家

所有卡片先打乱，每个玩家拿一张卡片在他/她面前。其他卡片放在桌子中间。每一局开始时，一堆卡片最上面的一张将翻过来。第一个看到他/她的卡片上的相同的图案指出来大喊找到动物的名字并且从中拿出卡片，然后下一轮开始。这种情况一直持续到桌子中间没有卡片。卡片最多的玩家赢得比赛。

#### 游戏2: 发行人

这个游戏与游戏1正好相反。所有的玩家从他们面前的一堆卡片开始。桌子中间只有一张卡片。没有卡片的玩家赢得了比赛。

#### 游戏3:速度

所有的玩家都得到一张卡，并在同一时间翻过来，以便所有玩家可以看到你的卡上有什么图案。提示：把卡片放在手上。

目的是在另一个玩家的卡上找到一只动物，它也出现在你的卡片上。如果你有，把你的卡片放在桌上，这张卡片游戏结束。

最后一个手里拿着一张卡片的玩家必须放在他/她的惩罚堆里。

重复这个步骤，直到没有新的卡片。

惩罚卡片最少的玩家赢得比赛。

#### 游戏4: 利己主义者

所有的玩家都得到一张卡，一张卡片正面朝上放在桌子中间。玩家同时将他们的卡片翻过来，因此每个人都可以看到其他玩家的卡片。每个人都将在其他玩家的卡片和中间的卡片上寻找相同的动物。喊出动物名字，并将其他玩家的卡放在你的记分堆里。1名球员可以在一轮中从不同的玩家处收集卡。当所有牌都处理好后，玩家将得到一张新卡，一张新卡片也将放在中间。

游戏结束：当没有卡片时，卡片最多的玩家获胜。

#### 游戏5: 有毒的礼物

这个游戏类似于游戏1“收藏夹”。首次将卡片上的动物与中间的动物匹配的玩家