PENGUIN MATCH

Art. 6182234

ENGLISH PENGUIN MATCH

Penguin Match has 36 cards.
Each card shows a penguin with all kinds of swimming gear by the sea. The swimming gear differs on each playing card in terms of colour, pattern, and more.
The aim of the game is to find one or more matching items. So the items must have the same colour and/or pattern. These can be the swimming shorts, swimming ring, shoes, surfboard, goggles or the fish that swim in the goggles.
Note: It is also possible for 2 cards to have no items that match. In that case, put the card(s) aside to use in the next round.
Note: If you say an incorrect match, you are not allowed to answer in the next round.

Game 1: 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 on your open hand.
The aim is to find an item on another player's card that is also on your card. If you do, then put your card on the table.
Any players who do not find a match must place this card on their penalty pile. Repeat this until there are no more new cards.
The player who has the most penalty points loses the game.

Game 2: The Collector
Shuffle all the cards. 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. Each round, turn over 1 card from the pile. The first player to see an item on his or her card that matches the item on the card in the middle shouts "match" and takes 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 3: The Egoist
All players are dealt 1 card. 1 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. Each player looks for a matching item on one of the other players' cards and the card in the middle, but not on their own cards. Name the item and place the other player's card on your score pile. 1 player can collect cards from different players in one round. When everything has been found, the remaining cards are placed at the bottom of the pile, the players are dealt a new card, and a new card is also placed in the middle.
When there are no cards left, the player with the most cards wins.

FRANÇAIS JEU DES DOUBLES PINGOUIN

Penguin Match est un jeu d'observation et de rapidité super chouette.
Le jeu contient 36 cartes.
Sur chaque carte figure un pingouin super équipé pour aller nager en mer. En fonction de la carte, son équipement change de couleur, de motif...
Le but du jeu est de trouver un ou plusieurs objets identiques. Ces objets doivent donc avoir la même couleur et/ou motif. Il peut s'agir d'un short de bain, d'une bouée, de sandales, d'une planche de surf, de lunettes de plongée ou de poissons qui nagent dans les lunettes.
Attention : il peut arriver qu'aucun objet ne corresponde entre les 2 cartes. Dans ce cas, laissez les cartes sur la table : elles compteront au prochain tour.
Attention : si vous vous trompez, vous ne pourrez pas jouer au prochain tour.

Jeu 1 : 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 objet 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.
Le ou les joueurs qui ne trouvent pas de point commun mettent leur carte dans leur paquet de cartes 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 finit avec le plus de cartes malus est le perdant de la partie.

Jeu 2 : 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 retournée au centre de la table. Le joueur qui trouve le point commun entre sa carte et la carte du milieu en premier annonce l'objet doublon 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 3 : L'égoïste
Tous les joueurs reçoivent 1 carte. Il y a une carte face visible au centre de la table. Les joueurs retournent leur carte en même temps de manière à ce que tout le monde puisse voir chaque carte. Chaque joueur cherche un point commun entre la carte du centre et une carte d'un autre joueur (attention, pas la sienne !). Nommez l'objet doublon et ajoutez la carte du joueur concerné à votre paquet de cartes gagnées. Vous pouvez gagner plusieurs cartes de différents joueurs au même tour. Lorsque tous les doubles ont été trouvés, les cartes restantes retournent dans le bas de la pioche. Les joueurs piochent chacun une nouvelle carte et placent une autre carte au centre. Quand la pioche est épuisée, le joueur avec le plus de cartes remporte la partie.

NEDERLANDS PINGUÏN MATCH

Penguin Match bevat 36 kaarten. Op elke kaart staat een penguïn met allerlei zwemuitrusting aan zee afgebeeld. De zwemuitrusting verschilt per speelkaart van kleur, patroon,… De bedoeling van het spel is om één of meerdere overeenkomstige items te zoeken. De items moeten dus dezelfde kleur en/of patroon hebben. Dit kunnen zijn: de zwemshort, zwemband, schoenen, surfplank, duikbril of de visjes die in de duikbril zwemmen.
Let op: het kan ook voorkomen dat er tussen 2 kaarten geen enkel item overeenstemt. In dat geval leg je de kaart(en) even opzij en tellen ze mee voor de volgende ronde.
Let op: bij het zeggen van een foute overeenkomst, mag je de volgende ronde niet mee antwoorden.

Spel 1: 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 item te vinden op een kaart van een andere speler dat ook op jouw kaart staat. Als dit lukt, dan leg je jouw kaart op tafel. De speler(s) die geen overeenkomst vinden, moeten deze kaart op hun strafpuntenstapel leggen. De volgende ronde begint, tot er geen nieuwe kaarten meer zijn.
Wie de meeste strafpunten heeft, is de verliezer van het spel.

Spel 2: 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 3: De Egoïst
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 item op één van de kaarten van de andere spelers én de kaart in het midden, maar niet op hun eigen kaart. Benoem het item en leg de kaart van je tegenspeler op je scorestapel. 1 speler kan dus in een ronde kaarten van verschillende spelers verzamelen. Als alles gevonden is, gaan de overige kaarten onderaan de stapel, krijgen de spelers een nieuwe kaart en komt er ook een nieuwe kaart in het midden te liggen. Als er geen kaarten meer zijn, wint de speler met de meeste kaarten.

DEUTSCH PINGUINSPIEL

Das Pinguinspiel enthält 36 Karten. Jede Karte zeigt einen Pinguin mit Schwimmausrüstung am Meer. Die Schwimmausrüstung unterscheidet sich pro Spielkarte in Farbe, Muster etc. Das Ziel des Spiels ist es, einen oder mehrere identische Gegenstände zu finden. Die Gegenstände müssen also die gleiche Farbe und/oder das gleiche Muster haben. Dies können die Badeshorts, der Schwimmreifen, die Schuhe, das Surfbrett, die Taucherbrille oder die Fische sein, die in der Taucherbrille schwimmen.
Hinweis: Es kann auch passieren, dass bei zwei Karten kein Gegenstand übereinstimmt. In dem Fall legst du die Karte(n) auf die Seite und sie zählen für die nächste Runde mit.
Hinweis: Wenn du eine falsche Übereinstimmung sagst, musst du in der nächsten Runde aussetzen.

Spiel 1: Der Schnelle
Alle Spieler erhalten eine Karte und drehen sie gleichzeitig um, so dass jeder Spieler sehen kann, was auf deiner Karte steht. Tipp: Lege die Karte offen in deine Hand. Das Ziel ist es, einen Gegenstand auf der Karte eines anderen Spielers zu finden, der sich auch auf deiner Karte befindet. Wenn das gelingt, legst du deine Karte auf den Tisch. Ein Spieler, der keine Übereinstimmung findet, muss diese Karte auf seinen Strafpunktestapel legen. Die nächste Runde beginnt, bis es keine neuen Karten mehr gibt.
Wer die meisten Strafpunkte hat, verliert das Spiel.

Spiel 2: 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.
Dies geht so lange weiter, bis der Stapel in der Mitte des Tisches zu Ende ist. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spiel 3: 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 einen entsprechenden Gegenstand auf den Karten der anderen Spieler und der Karte in der Mitte. Nenne den Gegenstand und lege die Karte des Gegners auf deinen Punkte-Stapel. So kann ein Spieler in einer Runde Karten von verschiedenen Spielern sammeln. Wenn alles gefunden ist, kommen die anderen Karten unter den Stapel, 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.

ITALIANO LE COPPIE DI PINGUINI

Le coppie di pinguini contiene 36 carte. Ogni carta raffigura un pinguino con diverse attrezzature da nuoto. Su ogni carta, gli oggetti sono diversi per colore, motivo o altro. Scopo del gioco è trovare uno o più oggetti uguali. Gli oggetti devono quindi essere dello stesso colore e/o avere lo stesso motivo. Può trattarsi del costume da bagno, salvagente, scarpe, tavola da surf, maschera o persino del pesce che nuota nella maschera.
Nota È anche possibile che 2 carte non abbiano nessun oggetto uguale. In questo caso, metti le carte da parte e usale in una mano successiva.
Nota Se dici un nome di coppia sbagliato, non puoi parlare alla mano successiva.

Gioco 1: Veloce
Ogni giocatore riceve 1 carta e tutti le scoprono contemporaneamente, in modo che tutti possano vedere cosa c'è sopra. Consiglio: tenerle nella mano aperta.
Lo scopo è trovare un oggetto sulla carta di un altro giocatore che sia anche sulla propria carta. Se lo trovi, metti la tua carta sul tavolo.
I giocatori che non trovano una coppia uguale devono mettere la carta nel loro mazzo penalità.
Il gioco prosegue finché non ci sono più carte nuove.
Il giocatore che ha raccolto più punti penalità perde.

Gioco 2: Il collezionista
Mescolare 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. Ad ogni turno, scoprire 1 carta dal mazzo. Il primo giocatore che vede sulla sua carta un oggetto che coincide con l'oggetto sulla carta al centro del tavolo esclama "coppia" e prende la carta dal centro. 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 3: L'egoista
Ogni giocatore riceve 1 carta e 1 viene messa scoperta al centro del tavolo. Tutti i giocatori scoprono contemporaneamente le loro carte, in modo che tutti possano vederle. Ogni giocatore cerca un oggetto uguale su una delle carte degli altri giocatori e la carta al centro, ma non sulla propria. Chi lo trova, dichiara l'oggetto e poggia la carta dell'altro giocatore sul proprio mazzo punti. Lo stesso giocatore può raccogliere carte da diversi giocatori in uno stesso giro. Trovati tutti gli oggetti uguali, le carte rimaste vengono messe in fondo al mazzo; i giocatori ricevono una nuova carta e una nuova viene messa scoperta al centro del tavolo.
Finite tutte le carte, il giocatore che ne ha raccolte di più vince.

ESPAÑOL JUEGO DE PINGÜINOS

Penguin Match tiene 36 cartas. Cada carta muestra un pingüino con todo tipo de equipos de natación junto al mar. El equipo de natación difiere en cada carta de juego en términos de color, diseño, etc. El objetivo del juego es encontrar uno o más elementos coincidentes. Por lo que los elementos deben tener el mismo color y/o diseño. Estos elementos pueden ser los shorts de baño, el flotador, los zapatos, la tabla de surf, las gafas o los peces que nadan en las gafas.
Nota: También es posible que 2 cartas no tengan elementos que coincidan. En ese caso, deja la(s) carta(s) a un lado para usarla(s) en la siguiente ronda.
Nota: Si dices una coincidencia incorrecta, no puedes responder en la siguiente ronda.

Juego 1: 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 elemento en la carta de otro jugador que también esté en tu carta. Si lo encuentras, pon tu carta sobre la mesa.
Los jugadores que no encuentren una coincidencia deben poner esta carta en su mazo de penalizaciones.
Repetir esto hasta que no haya más cartas nuevas.
El jugador con más puntos de penalización pierde el juego.

Juego 2: El coleccionista
Baraja 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. En cada ronda, da la vuelta a 1 carta del mazo. El primer jugador 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 3: 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. Cada jugador busca un elemento que coincida en una de las cartas de los otros jugadores y la carta en el medio, pero no en sus propias cartas. Nombra el elemento 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 ha encontrado todo, las cartas restantes se ponen en la parte inferior del mazo, los jugadores reciben una nueva carta y también se pone una nueva carta en el medio.
Cuando ya no quedan cartas, gana el jugador con más cartas.

PORTUGUÊS JOGO DO PINGUIM

O Jogo do Pinguim tem 36 cartas. Cada carta tem um pinguim com todos os tipos de utensílios de mergulho no mar. Estes utensílios diferem em cada carta de jogo em termos de cor, padrões e mais.
O objectivo do jogo é encontrar 1 ou mais itens correspondentes. Portanto, que tenham a mesma cor e/ou padrão. Podem ser os calções de banho, a bóia, os sapatos, a prancha de surf, os óculos de mergulho ou os peixes que nadam dentro dos óculos.
Nota: Se disseres uma correspondência incorrecta, não podes responder na próxima ronda.

Jogo 1: 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.
O objectivo é encontrar uma correspondência numa carta de outro jogador com a tua carta. Se encontrares, põe a tua carta na mesa.
Todos os jogadores que não encontrarem correspondência colocam a carta na sua pilha de penalidades. Repitam as rondas até não sobrarem mais cartas.,O jogador que tiver mais cartas na sua pilha de penalidades perde o jogo.

Jogo 2: O Colecionador
Baralha as cartas. Distribui 1 carta a cada jogador virada para cima na mesa de jogo, cada uma à sua frente. As restantes são colocadas numa pilha ao centro. O primeiro jogador a encontrar um item correspondente da carta ao centro com a sua grita "encontrei!" (ou o item correspondente) e tira a carta do centro. Começa então a próxima rodada. Continua até não restarem cartas ao centro da mesa de jogo.
O Jogador com o maior número de cartas ganha o jogo.

Jogo 3: O Egoísta
É distribuída 1 carta a todos os jogadores. Coloca-se outra ao centro da mesa de jogo. Os jogadores viram a sua carta ao mesmo tempo, de forma a que todos vejam todas as cartas em simultâneo. Todos tentam encontrar uma correspondência numa carta dos seus opositores e com a carta ao centro, mas não com a sua. Nomeia o item e coloca a carta do outro jogador na tua pilha de pontos. Um jogador pode recolher cartas de diferentes jogadores na mesma ronda. Quando encontrarem todas as correspondências, as cartas restantes são colocadas no fim da pilha, os jogadores recebem uma nova carta e é colocada outra ao centro. Quando não restarem mais cartas, o jogador com o maior número de cartas vence.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ PENGUIN MATCH

Το Penguin Match έχει 36 κάρτες. Κάθε κάρτα δείχνει έναν πιγκουίνο με όλα τα είδη εξοπλισμού κολύμβησης, δίπλα στη θάλασσα. Τα εργαλεία κολύμβησης διαφέρουν σε κάθε κάρτα παιχνιδιού, όσον αφορά το χρώμα, το μοτίβο και άλλα. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να βρείτε ένα ή περισσότερα αντικείμενα που ταιριάζουν. Επομένως, τα αντικείμενα πρέπει να έχουν το ίδιο χρώμα ή / και μοτίβο. Αυτά μπορεί να είναι τα σορτς κολύμβησης, κολύμπι, παπούτσια, σανίδα του σερφ, γυαλιά ή τα ψάρια που κολυμπούν στα γυαλιά.
Σημείωση: Είναι επίσης δυνατό για 2 κάρτες να μην έχουν στοιχεία που να ταιριάζουν. Σε αυτήν την περίπτωση, αφήστε τα φύλλα στην άκρη για χρήση στον επόμενο γύρο.
Σημείωση: Εάν πείτε μια εσφαλμένη αντιστοιχία, δεν επιτρέπεται να απαντήσετε στον επόμενο γύρο.

Παιχνίδι 1: Ο Ταχύς
Σε όλους τους παίκτες μοιράζεται 1 φύλλο και αναποδογυρίζεται ταυτόχρονα, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να δουν τι υπάρχει στην κάρτα σας. Συμβουλή: βάλτε το στο ανοιχτό σας χέρι.
Ο στόχος είναι να βρείτε ένα στοιχείο στην κάρτα ενός άλλου παίκτη, που βρίσκεται επίσης και στην δική σας κάρτα. Εάν το βρείτε, τότε τοποθετήστε την κάρτα σας στο τραπέζι. Όποιοι παίκτες δεν βρουν κοινό στοιχείο, θα πρέπει να τοποθετήσουν το συγκεκριμένο φύλλο πάνω στην στοίβα των ποινών τους.

Επαναλάβετε μέχρι να μην υπάρχουν πλέον νέες κάρτες. Ο παίκτης που έχει τους περισσότερους πόντους από ποινές, χάνει το παιχνίδι.

Παιχνίδι 2: Ο Συλλέκτης

Ανακατέψτε όλες τις κάρτες. Σε κάθε παίκτη μοιράζεται 1 φύλλο ανοιχτό μπροστά του. Τα υπόλοιπα φύλλα τοποθετούνται σε μία στοίβα στη μέση του τραπεζιού. Σε κάθε γύρο, γυρίστε 1 φύλλο από την στοίβα. Ο πρώτος παίκτης που βλέπει ένα στοιχείο στην κάρτα του το οποίο ταιριάζει με το στοιχείο της κάρτας που βρίσκεται στη μέση, φωνάζει «ταίριασμα» και παίρνει την συγκεκριμένη κάρτα. Τότε ξεκινά ο επόμενος γύρος. Αυτό συνεχίζεται έως ότου δεν υπάρχουν άλλα φύλλα στη μέση του τραπεζιού. Ο παίκτης με τα περισσότερα φύλλα στην δική του στοίβα, κερδίζει το παιχνίδι.

Παιχνίδι 3: Ο Εγωιστής

Σε όλους τους παίκτες μοιράζεται 1 φύλλο. Ένα φύλλο τοποθετείται ανοιχτό στη μέση του τραπεζιού. Οι παίκτες αναποδογυρίζουν τις κάρτες τους ταυτόχρονα, έτσι ώστε όλοι να μπορούν να δουν την κάρτα τους. Κάθε παίκτης αναζητά ένα αντίστοιχο στοιχείο σε ένα από τα φύλλα των άλλων παικτών και στο φύλλο στη μέση του τραπεζιού, αλλά όχι στα δικά του φύλλα. Ονομάστε το αντικείμενο και τοποθετήστε την κάρτα του άλλου παίκτη στην στοίβα σας. Ένας παίκτης μπορεί να συλλέξει κάρτες από διαφορετικούς παίκτες σε έναν γύρο. Όταν όλα έχουν βρεθεί, τα υπόλοιπα φύλλα τοποθετούνται στο κάτω μέρος της στοίβας, στους παίκτες μοιράζεται από ένα νέο φύλλο και ένα νέο φύλλο τοποθετείται επίσης στη μέση του τραπεζιού. Όταν δεν έχουν απομείνει άλλες κάρτες, κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα φύλλα.

POLSKI GRA KARCIANA – ZNAJDŹ PINGWINA

Gra Znajdź Pingwina to super fajna gra obserwacyjna, w której szybkość jest bardzo ważna. W grze jest 36 kart. Każda karta przedstawia pingwina z wszelkiego rodzaju sprzętem do pływania nad morzem. Sprzęt do pływania różni się na każdej karcie do gry pod względem koloru, wzoru i nie tylko. Celem gry jest znalezienie jednego lub więcej pasujących przedmiotów. Zatem przedmioty muszą mieć ten sam kolor i / lub wzór. Mogą to być spodenki do pływania, koło do pływania, buty, deska surfingowa, maska lub ryba pływająca w okularach. Uwaga: Możliwe jest również, że 2 karty nie będą miały pasujących elementów. W takim przypadku odłóż kartę (y) na bok, aby użyć ich w następnej rundzie. Uwaga: jeśli powiesz niepoprawne dopasowanie, nie możesz odpowiedzieć w następnej rundzie.

Wariant 1: Refleks

Wszyscy gracze otrzymują po 1 karcie i odwracają ją w tym samym czasie, tak aby wszyscy gracze mogli zobaczyć, co jest na każdej karcie u graczy. Wskazówka: połóż kartę na otwartej dłoni rysunkiem do góry. Celem jest znalezienie przedmiotu na karcie innego gracza, który jest również na Twojej karcie. Jeśli tak, połóż swoją kartę na stole. Każdy gracz, który nie znajdzie dopasowania, musi umieścić tę kartę na swoim „karnym stosie kart". Powtarzaj to, dopóki nie będzie już więcej nowych kart. Gracz, który ma najwięcej karnych kart na swoim stosie, przegrywa.

Wariant 2: Zbieracz

Potasuj wszystkie karty. Każdy gracz otrzymuje po 1 karcie i kładzie ją przed sobą rysunkiem do góry. Pozostałe karty układane są w stos na środku stołu. W każdej rundzie odwróć 1 kartę ze stosu. Pierwszy gracz, który zobaczy na swojej karcie przedmiot, który pasuje do pozycji na karcie pośrodku, krzyczy nazwę dopasowanego przedmiotu np.: „DESKA" i zabiera kartę ze środka. Wtedy zaczyna się następna runda. Trwa to tak długo, aż w stosie pośrodku stołu nie zostaną żadne karty. Gracz z największą liczbą kart na swoim stosie wygrywa.

Wariant 3: Egoista

Wszyscy gracze otrzymują po 1 karcie. 1 kartę należy umieścić odkrytą na środku stołu. Gracze odwracają swoje karty w tym samym czasie, aby każdy mógł zobaczyć swoją kartę. Każdy gracz szuka pasującego elementu na kartach jednego z innych graczy i na karcie pośrodku, ale nie na swoich własnych kartach. Nazwij przedmiot i umieść kartę drugiego gracza na swoim stosie punktacji. 1 gracz może zbierać karty od różnych graczy w jednej rundzie. Kiedy wszystko zostanie znalezione, pozostałe karty są umieszczane na dole stosu, gracze otrzymują nową kartę, a także nową kartę umieszcza się na środku. Gdy nie ma już kart, wygrywa gracz z największą liczbą kart.

ČEŠTINA ZÁVODY TUČŇÁKŮ

Závody tučňáků je ohromně zábavná hra, ve které je důležitá rychlost. Hra obsahuje 36 hracích karet. Každá karta zobrazuje tučňáka s plaveckou výbavou na pláži. Plavecká výbava se na kartách liší barvou, vzorem, atp. Cílem hry je najít jednu nebo i vícero shodných věcí. Ty se musí shodovat barvou a/nebo vzorem. Porovnávej plavecké šortky, nafukovací kruhy, boty, surfy, potápěčské brýle nebo rybičky, které v nich plavou.

Pozor: může se stát, že na dvou kartách žádnou shodu nenajdeš. V takovém případě dej tyto karty bokem a použij je v dalším kole.

Pozor: pokud se spleteš, v příštím kole nehraješ.

Hra 1: Rychlík

Na začátku hry každý hráč dostane jednu kartu. Zbylé karty tvoří odebírací balíček. Na povel hráči otočí své karty obrázky vzhůru tak, aby na ně všichni viděli.

Tip: drž svou kartu na dlani.

Cílem je co nejrychleji najít stejnou věc na své kartě a na kartě libovolného soupeře. Pokud se ti to povede, polož svou kartu na stůl. Hráč, který žádnou shodu nenašel, si svou kartu ponechá jako trestnou kartu. Poté začíná nové kolo. Hra končí, pokud jsou použity všechny karty z odebíracího balíčku. Vyhrává hráč, který má nejméně trestných karet.

Hra 2: 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 shodnou věc na této a na své kartě, pojmenuje ji a získává kartu z kupy. Poté začíná nové kolo. Hra pokračuje, dokud nejsou z kupy odebrány všechny karty. Hráč, který získal nejvíc karet, vyhrává hru.

Hra 3: Zloděj

Každý hráč dostane jednu kartu. Jedna karta se umístí doprostřed stolu obrázkem vzhůru. Zbylé karty tvoří kupu. Hráči na povel otočí své karty obrázky vzhůru a hledají shodnou věc na kartě uprostřed a kartě libovolného protihráče (ne však na své vlastní kartě). Komu se to povede, ten věc pojmenuje a kartu si od soupeře vezme. V jednom kole lze vzít kartu vícero soupeřům. Pokud na zbylých kartách není shoda, tyto se umístí dospodu kupy. Pak každý hráč obdrží novou kartu a doprostřed stolu se rovněž umístí nová karta obrázkem vzhůru. Hra pokračuje, dokud se nepoužijí všechny karty z kupy. Vítězí hráč, který získal nejvíc karet.

SLOVENČINA PRETEKY TUČNIAKOV

Hra Tučniak je založená na pozorovacích schopnostiach a rýchlosti hráčov. Hra obsahuje 36 kariet. Na každej karte je tučniak s rôznym plaveckým výstrojom. Plavecká výstroj na každej karte sa však líši napríklad farbou a/alebo vzorom. Môžu to byť plavky, kúpacie koleso, topánky, surfová doska, plavecké okuliare alebo ryby, plávajúce v okuliaroch. Dávajte pozor, nie je vždy pravidlo, že na dvoch kartách nájdete k sebe patriace predmety. V takom prípade odložte karty bokom pre hru v ďalšom kole. Ak hráč pomenuje nesprávny pár predmetov, v nasledujúcom kole nehrá.

Hra 1: Na rýchlosť

Každý z hráčov dostane jednu kartu. Všetci naraz otočia svoju kartu obrázkom nahor, aby videli kartu protihráčov. Tip: držte karty v otvorenej ruke. Cieľom hráčov je nájsť na karte protihráča predmet, ktorý sa nachádza aj na ich karte. Ak niektorý z hráčov nájde hľadaný predmet na karte niektorého protihráča, položí túto kartu na stôl. Hráč, ktorý nenašiel pár ku svojej karte, musí túto kartu položiť na svoju trestnú kopu. Hra pokračuje do vyčerpania všetkých kariet hráčov. Hru vyhráva hráč s najmenším počtom trestných kariet.

Hra 2: Zberač

Karty zamiešajte. Každý hráč má pred sebou jednu kartu obrázkom hore. Ostatné karty sú v kope v strede medzi hráčmi. Na začiatku každej hry hráči otočia vrchnú kartu. Ak niektorý z hráčov vidí na svojej karte predmet, ktorý sa nachádza na karte v strede medzi hráčmi, pomenuje ho a vezme si kartu zo stredu. Potom nasleduje ďalšie kolo. Takto hra pokračuje až do poslednej karty v strede medzi hráčmi. Hru vyhráva hráč s najväčším počtom kariet.

Hra 3: Zlodej

Každý hráč obdrží jednu kartu. Na stole medzi hráčmi sa nachádza jedna karta obrázkom nahor. Všetci naraz otočia svoju kartu obrázkom nahor, aby videli kartu protihráčov. Cieľom hráčov je nájsť rovnaký predmet na karte ktoréhokoľvek protihráča a na karte v strede, nie však na svojej. Ak niektorý hráč nájde takýto pár predmetov, pomenuje ich a môže si vziať kartu z kopy protihráča na svoju víťaznú kopu. V jednom kole môže hráč zobrať kartu aj viacerým protihráčom. Ak na zostávajúcich kartách hráči nenájdu zhodu, odložia sa na spodok kopy. Každý hráč 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.

MAGYAR PINGVIN PÁROSÍTÓ

A Pingvin Párosító játék egy szuper szórakoztató megfigyelési játék, ahol a gyorsaság nagyon fontos. A játéknak 36 lapja van. Minden kártyán egy pingvin különböző tengeri úszófelszerelése van. Az úszófelszerelés színe, mintázata stb. változik. A játék lényege, hogy megtalálj egy vagy több egyező elemet. Tehát a tárgyak színének és/vagy mintázatának azonosnak kell lennie. Ez lehet az úszónadrág, az úszógumi, a cipők, a szörfdeszka, a szemüveg vagy a szemüvegben úszó halak.

Megjegyzés: Az is lehetséges, hogy 2 kártya nem egyezik. Ebben az esetben tedd félre a kártyát(oka)t és használjátok a következő körben!

Megjegyzés: Ha helytelen egyezést mondasz, a következő körben kimaradsz.

1. játék: Gyorsaság

Minden játékos kap 1 lapot és egyszerre megfordítják. Tipp: tedd a nyitott kezedbe. A cél az, hogy megtalálád 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 büntetőkupacára kell helyeznie. Addig folytassátok, amíg már nincsen több kártya. A legkevesebb büntetőponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

2. 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 felső lapját megfordítjuk. Az első játékos, aki lát egy olyan állatot a kártyáján, amely megegyezik a középső 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.

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a legtöbb lapot szerezte.

3. játék: Az egoista

Minden játékos 1 lapot kap. Egy kártyát képpel felfelé tegyétek az asztal közepére. A játékosok egyszerre fordítják meg a lapjaikat, hogy mindenki láthassa a kártyákát. 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 halomba. Egy játékos más játékosoktól gyűjthet több kártyát egy körben. A következő körben a játékosok új lapot kapnak, és egy új kártyát helyeznek középre.

A játék vége: Ha nem maradt kártya, akkor a legtöbb lappal rendelkező játékos nyeri a játékot.

РУССКИЙ ЯЗЫК МАТЧ ПИНГВИНОВ

Матч пингвинов это увлекательная игра-наблюдение, в которой скорость очень важна. В игре 36 карточек. На каждой карточке изображен пингвин на берегу моря с плавательными принадлежностями, которые различается по цвету, рисунку, ...

Цель игры - найти один или несколько одинаковых предметов. Поэтому предметы должны иметь одинаковый цвет и / или узор. Это могут быть плавки, спасательные круги, обувь, доска для серфинга, очки для дайвинга или плавающая рыбка в очках.

Примечание: также возможно, что на двух карточках не окажется ни одного одинакового предмета. В этом случае карточка (карточки) временно откладываются до следующего раунда.

Примечание: Если неправильно был назван одинаковый предмет, игрок пропускает следующий раунд.

Игра 1: Быстрый

Все игроки получают по 1 карточке и одновременно ее переворачивают, чтобы каждый мог видеть, что на ней. Совет: делай это на открытой ладони.

Цель игры в том, чтобы изображенный на своей карточке предмет найти на карточке другого игрока. Если это удается, своя карточка откладывается в сторону.

Игрок, который не находит нужный предмет, кладет ее к своим карточкам со штрафными очками.

Затем начинается следующий раунд. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки для раздачи. Победителем становится игрок с наименьшим количеством штрафных очков.

Игра 2: Коллекционер

Все карточки перемешиваются. Каждый игрок получает по 1 карточке и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. Остальные карточки кладутся в центр стола и во время каждого раунда одна переворачивается.

Первый, у кого изображения на своей и на перевернутой в центре стола карточках совпадут, сообщает об этом и забирает карточку себе. Затем начинается следующий раунд. Игра продолжается до тех пор, пока в центре стола не закончатся карточки. Выигрывает игру тот, кто соберет больше всего карточек.

Игра 3: Эгоист

Все игроки получают по 1 карточке. В центр стола кладется карточка лицевой стороной вверх.

Игроки одновременно переворачивают свои карточки, чтобы каждый мог видеть что на них.

Каждый ищет изображенный на карточке в центре стола и среди карточек других игроков одинаковый предмет, но не на своей.

Тот, кто находит одинаковый предмет у другого игрока, его называет и забирает карточку себе.

Таким образом, 1 игрок в каждом раунде может собрать несколько карточек от разных игроков. Когда все карточки просмотрены, оставшиеся собираются и кладутся под низ колоды. Затем игрокам и в центр стола кладутся новые карточки.

Побеждает игрок с наибольшим количеством карточек.

LATVIEŠU VALODA PINGVĪNU MAČS

Pingvīnu mačs ir ļoti jautra novērošanas spēle, kurā ātrums ir ļoti svarīgs.

Spēlē ir 36 kartiņas.

Katrā kartiņā ir redzams pingvīns pie jūras ar dažādu peldēšanas aprīkojumu, kurš atšķiras pēc krāsas, raksta, ...

Spēles mērķis ir atrast vienu vai vairākus vienādus priekšmetus. Tāpēc priekšmetiem jābūt vienādai krāsai un / vai rakstam. Tie varētu būt: peldbikses, peldriņķi, apavi, sērfošanas dēlis, niršanas brilles vai peldošās zivis ar brillēm.

Piezīme: iespējams, ka uz divām kartiņām nebūs neviena vienāda priekšmeta. Šajā gadījumā kartiņa (kartiņas) tiek atliktas līdz nākamajam raundam.

Piezīme: Ja nepareizi tika nosaukts vienāds priekšmets, spēlētājs izlaiž nākamo raundu.

Spēle 1: Ātrais

Visi spēlētāji saņem 1 kartiņu un vienlaikus to apgriež, lai katrs varētu to redzēt. Padoms: Turi to uz atvērtas plaukstas.

Spēles mērķis ir uz savas kartiņas attēloto priekšmetu atrast cita spēlētāja kartiņā.

Ja tas izdodas, savu kartiņu atliek malā. Spēlētājs, kurš neatrod vajadzīgo priekšmetu, noliek to pie savām soda punktu kartiņām. Tad sākas nākamais raunds. Spēle turpināsies tik ilgi, kamēr nebeigsies kartiņas izdalīšanai.

Spēli uzvarēs tas, kuram būs mazāk soda punktu kartiņu.

Spēle 2: Kolekcionārs

Visas kartiņas tiek sajauktas. Katrs spēlētājs saņem 1 kartiņu un noliek to sev priekšā ar attēlu uz augšu. Pārējās kartiņas noliek galda vidū un katrā spēles raundā viena tiek apgriezta. Pirmajam spēlētājam, kuram attēli uz savas un apgrieztās kartiņas sakrīt, ziņo par to un paņem kartiņu pie sevis. Tad sākas nākamais raunds. Spēle turpinas līdz tam brīdim, kamēr galda vidū nebeigsies kartiņas. Spēlē uzvar tas, kuram būs lielākais kartiņu skaits.

Spēle 3: Egoists

Katrs spēlētājs saņem 1 kartiņu. Galda vidū noliek kartiņu ar attēlu uz augšu. Spēlētāji vienlaicīgi apgriež savas kartiņas, lai katrs varētu tās redzēt. Katrs meklē attēloto vienādu preikšmetu starp uz galda vidū uzliktās un citu spēlētāju kartiņām, bet ne uz savējās.

Tas, kurš atrod cita spēlētāja kartiņā vienādu priekšmetu, nosaucot to, paņem kartiņu pie sevis.

Tādā veidā 1 spēlētājs vienā raundā var savākt vairāku spēlētāju kartiņas. Kad visas kartiņas izskatītas, pārpalikušās tiek savāktas un noliktas kartiņu kavas apakšā. Pēc tam spēlētājiem un galda vidū noliek jaunas kartiņas.

Uzvarēs spēlētājs, kuram būs lielākais kartiņu skaits.

汉语 企鹅比赛

企鹅游戏是一个超级有趣的观察类游戏，速度是非常重要的。

每张卡片上都显示着一只在海边穿着各种游泳装备的企鹅。游泳装备在每张卡片上的颜色，图案等各不相同。

游戏的目的是找到一个或者多个相同的物品，因此物品必须有相同的颜色或者图案。这些可以是泳裤，游泳圈，鞋子，冲浪板或者泳镜里的小鱼。

注意：2张卡片也有可能没有相同的物品。在这种情况下，将卡片放在一边，以便下一轮游戏使用。

注意：如果你说了不正确的物品，则不允许在下一轮中回答。

游戏1:速度

所有的玩家得到一张卡片，并在同一时间翻过来，以便所有的玩家都能看到你的卡片上有什么。提示：把它放在你张开的手上。

目的是在另一个玩家的卡片上找到一个和你卡片上一样的物品。如果你找到了，那么将你的卡片放在桌上。

如果有玩家找不到相同的一个物品，那么必须将卡片放在惩罚堆里。

重复此步骤，直到不再有戏卡片。

惩罚堆里的卡片最多的玩家输了这场比赛。

游戏2:收藏夹

洗牌，每个玩家得到一张卡片正面朝上放在自己的前面。另外的卡片整理好放在桌子的中间。每一轮，从桌子中间的卡片堆里翻出一张卡片。第一个看到他或她的卡片上和桌子中间卡片上有相同的图案的喊出名字，并且拿走桌子中间的那张卡。然后新的一轮开始。

这种游戏一直持续到桌子中间没有卡片为止。

卡片最多的玩家赢得了游戏。

游戏3: 利己主义者

所有的玩家发一张卡片。一张卡片正面朝上放在桌子中间。玩家在同一时间打开自己的卡片。这样每个人都可以看到他们的卡片。任何一个玩家查看其他任何一个玩家的卡片和桌面当中的卡片寻找相同的图案，排除自己的卡片。说出相同的图案并将其她玩家的卡片放在记分卡堆里。在一轮游戏里1位玩家可以收集不同玩家的卡片。当一切被找到之后，剩下的卡片被放在底部，然后玩家重新发一张新的卡片，新的卡片放在桌子中间。

当没有卡片了，卡片最多的玩家赢得游戏。