

## Pairs

The object of the game is to win the most pairs (2 identical cards). Shuffle all the cards and lay them face down in a square grid pattern, and don't peek! A randomly chosen player starts; the others follow playing clockwise. In turn, each player turns over two cards. If you turn over two identical cards then you can keep them and continue by turning over two more. If you turn over two different cards then they are replaced, face-down, and then it's the next player's turn. The game continues in this way until all the cards on the table have been taken. The player with the most pairs wins.

## Old Maid

The object of the game is not to have "Old Maid" in your hand at the end of the game. After shuffling, deal the cards in a clockwise direction to all players (it doesn't matter if one player has one card more or less than another). All the players look at their cards and place any pairs in the middle of the table. When all the players have thrown away all their pairs, the player to your left arranges all their remaining cards in their hand like a fan. The back of the cards is shown to the player on the left. That player then chooses one card and if it makes a pair then both cards are placed in the middle of the table. If the player isn't able to make a pair, then the card must be kept and the game continued by offering cards to the next player, always working clockwise. Players who are able to lose all their cards are 'saved' and can stop playing. The player left with the "Old Maid" card at the end of the game, loses the game.

## Memo Spiel

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Kartenpaaren (2 gleiche Abbildungen) zu sammeln. Alle Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt. Es wird ein(e) Startspieler(in) bestimmt, der/die das Spiel beginnt. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt. Du darfst 2 der verdeckt liegenden Karten aufdecken. Bilden beide Karten ein Paar nimmt er sie an sich und legt sie vor sich ab. Du darfst nun weitere 2 Karten aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen müssen sie wieder umgedreht werden, wobei man sich jedoch ihre Lage merken sollte. Der/die nächste Spieler(in) ist an der Reihe. Gespielt wird bis alle Kartenpaare entdeckt wurden. Wer die meisten besitzt, hat gewonnen.

## Freunde-Spiel

Ziel des Spiels ist, den „Besonderen Freund“ am Ende des Spiels in seinem Besitz zu haben. Die Karten werden gut gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt. Man hält die Karten so, dass die anderen sie nicht sehen können. Wer jetzt schon ein „Freunde-Paar“ (zwei gleiche Karten) hat, darf es offen auf den Tisch legen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, fängt an. Du ziehst bei der Person links neben dir eine Karte und schaust, ob du jetzt ein Freunde-Paar ablegen kannst. Dann ist der/die Nächste dran. Man kann den „Besonderen Freund“ nur erhalten, wenn man ihn von einem/einer Mitspieler(in) zieht. Wer den „Besonderen Freund“ zum Spielende im Besitz hat, hat gewonnen.



## Jeu de Mémoire

Le but du jeu est de ramasser le plus grand nombre de paires (2 cartes identiques). Les cartes sont battues et déposées sur la table face cachée. Le joueur qui commence est tiré au sort. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à lui de jouer, chaque joueur retourne 2 cartes de son choix, face visible. Si les 2 cartes retournées sont identiques, il les gagne et continue à jouer en retournant 2 autres cartes. Si les 2 cartes retournées sont différentes, il les replace sur la table à nouveau (face cachée), et c'est au joueur suivant de jouer. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes sur la table aient été gagnées. Celui qui a ramassé le plus de paires remporte la partie.

## Jeu du Mistigri

Le but est de ne pas avoir le « Mistigri » dans son jeu à la fin de la partie. Les cartes sont battues, puis distribuées aux différents joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre (peu importe si un joueur a une carte de plus qu'un autre). Chacun regarde son jeu et dépose au centre de la table toutes les paires qu'il possède dans sa main. Dès que les joueurs ont déposé toutes leurs paires, le joueur de gauche agence en éventail les cartes qui restent dans la main (face cachée). Ce dernier y choisit une carte et, s'il peut former une paire avec cette carte, il pose cette paire au centre de la table. Cependant, si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la place parmi ses propres cartes. Ensuite, il présente à son tour ses cartes à son voisin de gauche. Et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il est 'sauvé' et ne participe plus à la partie. Le joueur qui se retrouve avec le « Mistigri » à la fin de la partie, est le perdant.

## Memory

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere il maggior numero possibile di coppie di carte (2 carte con medesima figura). Mescolare bene tutte le carte e disporle sul tavolo con l'immagine rivolta verso il basso. Si stabilisce un/una giocatore(trice) di partenza che dia inizio al gioco. Dopodiché si gioca in senso orario. Si possono scoprire 2 delle carte posizionate a faccia in giù. Qualora le due carte formino una coppia, le si prende e le si posiziona di fronte a sé. A questo punto, si possono scoprire altre due carte. Se le due carte non si abbinano fra loro, vanno rigirate cercando di fissare mentalmente la loro posizione. Ora tocca al giocatore/alla giocatrice successivo(a). Si gioca fino a quando saranno state scoperte tutte le coppie di carte. Chi ne possiede di più, vince.

## Gioco degli amici

Lo scopo del gioco è quello di possedere al termine dello stesso l'“amico speciale”. Si mescolano bene le carte e le si distribuisce in cerchio ai giocatori. Le carte vanno tenute in modo che gli altri non le possano vedere. Chi ha già una “coppia di amici” (due carte uguali), le deve disporre apertamente sul tavolo. Si gioca in senso orario. Incomincia chi si trova a sinistra della persona che distribuisce le carte. Si estrae una carta dalla persona che siede alla propria sinistra e si guarda se è possibile scartare a questo punto una coppia di amici. Poi tocca al giocatore/alla giocatrice successivo(a). Si può ricevere l'“amico speciale” solo se lo si estrae da un giocatore/una giocatrice. Chi al termine del gioco possiede l'“amico speciale” ha vinto.

