

# Mein FRÖSCH Memospiel



erstes  
spielen

Suchen, Merken, Finden  
ab 3 Jahren

## Inhalt

- 20 Holzfrösche
- 10 Motivkarten
- Aufklappbares Spielbrett mit Froschteich
- Anleitung

## Spielvorbereitung

Sucht zuerst eine Motivkarte aus, mit der ihr spielen wollt. Dann legt ihr die Karte unter den Froschteich in das Spielbrett ein. Setzt nun alle Fröschelein in die Aussparungen im Froschteich und schon kann es losgehen!

## Spielablauf

Bist du das jüngste Kind in der Spielrunde, darfst du beginnen und hebst zwei beliebige Fröschelein hoch. Versuche nun dir die beiden Motive unter den Fröschen gut zu merken. Hast du zwei gleiche Motive gefunden, dann darfst du dir die beiden Frösche nehmen und bis zum Spielende behalten. Gleichen sich die beiden aufgedeckten Motive nicht, setzt du die Fröschelein zurück an ihren Platz im Teich. Du darfst immer nur zwei Frösche pro Runde aufdecken, danach ist das nächste Kind dran.

## Spielende

Das Kind, das die meisten Fröschelein sammeln konnte, gewinnt das Spiel und ist Froschkönig\*in.



# My First Frog Memory Game



Remember and find the  
matching patterns!  
From 3 years of age

## Contents

20 wooden frogs  
10 motif cards  
Foldable game board with frog pond  
Instructions



## Preparations for play

Start by choosing a motif card. Insert the chosen card into the game board by placing it underneath the frog pond. Place all the frogs into the holes in the pond, and then you're ready to play!

## Game rules

The youngest player goes first. The players take turns to lift two frogs from the board. Each player must try their best to remember the motif under each frog. If the two motifs are the same, the player can keep the frogs until the end of the game.

If the two motifs are different, the player must return the frogs to their original position in the pond. Each player can only uncover two frogs on each turn.

## End of the game

The player who collected the most frogs is the winner.

# Mon premier jeu de grenouille



Chercher, mémoriser,  
trouver.  
à partir de 3 ans



## Contenu

20 grenouilles en bois

10 cartes à motifs

Plateau de jeu rabattable avec mare aux grenouilles

Règles du jeu

## Préparation du jeu

Choisir d'abord une carte à motifs avec laquelle l'on souhaite jouer. Placer cette carte à motifs sous la mare aux grenouilles dans le plateau de jeu. Mettre toutes les petites grenouilles dans les emplacements prévus à cet effet sur la mare et c'est parti !

## Déroulement d'une partie

Le joueur le plus jeune commence en soulevant deux petites grenouilles. Tâchez de bien mémoriser les deux motifs apparaissant sous les grenouilles. Si vous trouvez deux motifs identiques, vous avez le droit de prendre les deux grenouilles et de les garder jusqu'à la fin de la partie.

Si les deux motifs découverts ne sont pas identiques, remettez les petites grenouilles à leur place dans la mare. Lorsque c'est votre tour, vous avez le droit de ne soulever que deux grenouilles, puis c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

L'enfant qui a réussi à recueillir le plus de grenouilles gagne la partie, c'est le roi ou la reine des grenouilles.

# Il mio gioco di memoria con rane



Cerca, ricorda, trova.  
A partire dai 3 anni di età

## Contenuto

20 rane in legno

10 carte con motivi

Tavolo da gioco apribile con laghetto per le rane

Istruzioni



## Preparazione del gioco

Per prima cosa scegli una carta con cui vuoi giocare. Quindi metti le carte sotto lo stagno delle rane sulla tavola da gioco. Ora posiziona tutte le piccole rane nei recessi dello stagno delle rane e il gioco ha inizio!

## Sequenza di gioco

Il bambino più piccolo del giro può iniziare raccogliendo due rane a scelta. A questo punto devi provare a ricordare i due motivi delle carte sotto le rane. Se hai trovato due motivi identici, puoi prendere le due rane e tenerle fino alla fine del gioco.

Se i due motivi rivelati non sono gli stessi, rimetti le rane al loro posto nello stagno. Puoi scoprire solo due rane per giro, dopodiché tocca al bambino successivo.

## Fine del gioco

Il bambino che colleziona più rane vince il gioco e diventa il re ranocchio.