

GERD HAHNS  
**SORGEN  
FRESSER**



# MEMO



# Memo

Der Spieleklassiker für 2–6 **SORGENFRESSER**-Fans  
ab 5 Jahren



## Inhalt

72 **SORGENFRESSER**-Kärtchen  
(36 Paare)

## Ziel des Spiels

Wo verstecken sich Saggo, Polli, Flint & Co?  
Jetzt ist ein gutes Gedächtnis gefragt.  
Sieger ist, wer am Schluss die meisten  
**SORGENFRESSER**-Kartenpaare gefunden hat.

## Spielvorbereitung

Bevor ihr das Spiel zum ersten Mal spielt,  
löst ihr die einzelnen Kärtchen vorsichtig  
aus den Stanztafeln.

Zu Beginn eines Spiels werden alle  
Kärtchen mit der Bildseite nach unten  
auf den Tisch gelegt, gut gemischt und  
in Form eines Rechtecks angeordnet.

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und deckt  
zwei beliebige Kärtchen auf. Zeigen  
die beiden aufgedeckten Kärtchen  
**nicht** das **gleiche Motiv**, dreht er sie  
wieder um, und der nächste Spieler  
im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe.

Zeigen beide Kärtchen das **gleiche  
Motiv**, darf der Spieler dieses Paar  
zu sich nehmen und zwei weitere  
Kärtchen aufdecken. Wenn sich auch  
hier ein passendes Paar ergibt, darf  
er diese beiden Kärtchen ebenfalls  
behalten und weitermachen bis er  
kein passendes Paar mehr aufdeckt.  
Dann geht es mit dem nächsten Spieler  
weiter.

Es heißt also, sich die aufgedeckten  
Kärtchen gut zu merken!

## Spielende

Das Spiel endet, wenn keine verdeckten  
Karten mehr auf dem Tisch liegen. Der  
Spieler mit den meisten Paaren gewinnt  
das Spiel.



# Mémo

Le jeu classique pour 2 à 6 fans d'AVALE-SOUCIS  
à partir de 5 ans



## Contenu du jeu

72 cartes d'AVALE-SOUCIS (36 paires)

## But du jeu

Mais où se cachent Saggo, Polli, Flint & Co ?  
Il s'agit maintenant d'avoir une bonne  
mémoire, car le gagnant est celui qui  
arrive à réunir le plus grand nombre  
de paires d'AVALE-SOUCIS.

## Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois,  
détachez soigneusement les cartes des  
planches prédécoupées.

Au début d'une partie, toutes les cartes  
sont posées sur la table, face cachée, puis  
mélangées et disposées sous forme de  
carré.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence  
et retourne 2 cartes quelconques.  
Si les deux cartes retournées **n'ont pas**  
le **même motif**, il les retourne de  
nouveau et c'est alors au tour du  
joueur suivant, dans le sens des  
aiguilles d'une montre.

Si les deux cartes indiquent le **même motif**,  
le joueur prend alors ces deux cartes, les  
met devant lui et a le droit d'en retourner  
deux autres. S'il a alors de nouveau la  
chance de réunir deux cartes du même motif,  
il prend ces deux cartes, les met devant  
lui et recommence à tourner deux cartes,

jusqu'à ce que les motifs soient différents.  
Après quoi, c'est au tour du joueur suivant.

Il s'agit, par conséquent, de bien se souvenir  
de l'endroit où se trouvent les cartes qui  
ont déjà été retournées !

## Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsqu'il n'y a plus de carte  
à retourner sur la table. Le joueur ayant  
rassemblé le plus de paires gagne.



# Memo

Il classico gioco di memoria per 2-6 fan dei MANGIAPENSIERI da 5 anni in su



## Contenuto

72 carte MANGIAPENSIERI (36 coppie)

## Scopo del gioco

Dove si nascondono Saggio, Polli, Flint & Co.? Per trovarli, ci vuole memoria. Vince chi alla fine riesce a formare il maggior numero di coppie di MANGIAPENSIERI.

## Preparativi del gioco

Prima di giocare per la prima volta, staccate cautamente le singole carte dalle tavole tratteggiate.

All'inizio del gioco, si mettono sul tavolo tutte le carte con il lato illustrato coperto, si mischiano bene e si dispongono a forma di un rettangolo.

## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane scoprendo due carte a scelta. Se sulle due carte scoperte **non** è raffigurato lo **stesso motivo**, le gira nuovamente e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Se sulle due carte è raffigurato lo **stesso motivo**, il giocatore può prendersi la coppia e scoprire altre due carte. Se anche questa volta trova la coppia corrispondente, conquista le due carte e può continuare fino a quando sbaglia. In questo caso il turno passa al giocatore successivo.

Il gioco consiste dunque nel tenere a mente il motivo illustrato sulle varie carte di volta in volta scoperte!

## Fine del gioco

Il gioco termina quando non ci sono più carte coperte sul tavolo. Vince la partita il giocatore che ha formato il maggior numero di coppie.



GERD HAHNS

SORGEN  
FRESSER!

# Memo

The classic game for 2-6 WORRY EATER fans  
from 5 years of age



## Contents

72 WORRY EATER cards (36 pairs)

## Object of the game

Where have Saggo, Polli, Flint & Co. got to? What you need now is a good memory. The player to have found the most WORRY EATER pairs of cards at the end of the game is the winner.

## Preparing to play

Before you play the game for the first time, carefully remove the individual cards from the punched boards.

At the beginning of the game, place all the cards face-down on the table and shuffle well, and arrange them in a rectangle.

## How to play

The youngest player begins, and turns over any two cards. If the two uncovered cards do **not** have the **same motif**, he turns them back over and it is the turn of the next player in a clockwise direction.

If both cards have the **same motif**, the player gets to keep this pair and to turn over two more cards. If these two cards are also a matching pair, he also gets to keep these two cards and continues until he no longer uncovers a matching pair. It is then the turn of the next player.

This means you need to remember what is on each uncovered card!

## End of the game

The game comes to an end when there are no more cards lying face-down on the table. The player with the most pairs is the winner.



# Memo

El juego clásico para 2 a 6 amantes de **SORGENFRESSER**  
a partir de 5 años



## Contenido

72 tarjetitas SORGENFRESSER (36 pares)

## Objetivo del juego

¿Dónde se esconden Saggo, Polli, Flint & Co? Lo que se necesita ahora es buena memoria. Gana aquel jugador que encuentra al final el mayor número de pares de tarjetas SORGENFRESSER.

## Preparación del juego

Antes de jugar el juego por primera vez, hay que soltar cuidadosamente cada una de las tarjetitas de las tablas estampadas.

Al comienzo del juego se colocan todas las tarjetitas en la mesa con la cara indicando hacia abajo, se mezclan bien y se disponen de tal manera que forman un rectángulo.

## Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven y enseña libremente dos de las tarjetitas. En caso que las tarjetitas enseñadas **no muestren el mismo motivo**, debe voltearlas nuevamente y sigue el siguiente jugador sentado en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando ambas tarjetitas muestren el **mismo motivo**, el jugador se puede quedar con este par y seguir enseñando otras dos tarjetitas. En caso que nuevamente haya encontrado un par que coincide, se puede quedar también con este par y seguir hasta enseñar dos tarjetitas que no coinciden. Entonces sigue jugando el siguiente jugador.

¡Es decir, es de suma importancia memorizar las tarjetitas enseñadas!

## Fin del juego

El juego termina cuando en la mesa ya no quedan tarjetas con la cara indicando hacia abajo. Gana aquel jugador con el mayor número de pares.



# Memo

De spelklassieker voor 2-6 ZORGENVRIENDJES-fans  
vanaf 5 jaar



## Inhoud

72 ZORGENVRIENDJES-kaartjes (36 paar)

## Doel van het spel

Waar hebben Saggo, Polli en Flint & Co zich verstopt? Hiervoor is een goed geheugen nodig. De winnaar is diegene die aan het einde de meeste ZORGENVRIENDJES-kaartparen heeft gevonden.

## Spelvoorbereiding

Voordat het spel voor de eerste keer begint, moeten voorzichtig alle kaartjes uit de houders worden losgemaakt. Voor het begin van het spel worden alle kaartjes met de afbeelding naar onderen op de tafel gelegd, goed geschud en in de vorm van een rechthoek neergelegd.

## Verloop van het spel

De jongste speler begint en draait twee kaartjes naar keuze om. Als de beide open kaartjes **niet dezelfde afbeelding** weergeven, draait hij de kaartjes weer om en de volgende speler die met de klok mee aan de beurt is, draait twee kaartjes om.

Als de beide kaartjes **dezelfde afbeelding** weergeven, mag de speler dit paar pakken en twee andere kaartjes omdraaien. Als ook deze dezelfde afbeelding hebben, mag hij ook deze kaartjes pakken en

verdergaan tot hij geen passende kaartjes meer omdraait. Dan gaat de volgende speler verder.

Het is dus belangrijk om goed op de omdraaide kaartjes te letten!

## Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen afgedekte kaartjes meer op de tafel liggen. De speler met de meeste paren wint het spel.



GERD HAHNS  
**SORGENFRESSER**



© 2014 Helle Freude GmbH und Co. KG

**WE EAT YOUR WORRIES!**



Art.-Nr. 40562

[www.sorgenfresser.com](http://www.sorgenfresser.com)

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

