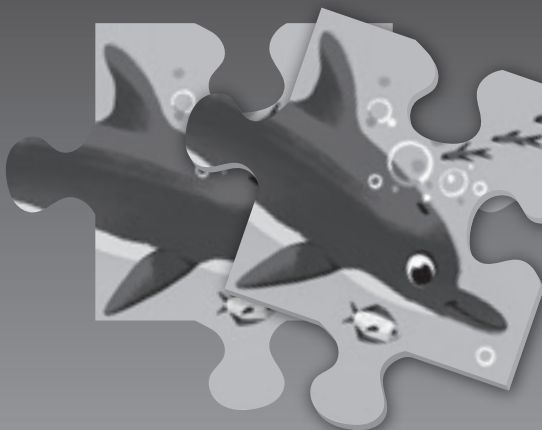


4+



memory[®]

PUZZLE



Ravensburger

memory[®]

PUZZLE



For 2 to 4 underwater fans aged 4 and over

Contents

- 80 jigsaw pieces, including:
 - 42 Underwater World pieces
 - 6 Captain Octopus pieces
 - 30 edge pieces
 - 2 Starfish pieces
- 1 puzzle template

Yippee, the submarine is diving down underwater! There are so many beautiful things to discover under the sea: turtles, seahorses, anemones, and lots of colorful fish. Can you find pairs of jigsaw pieces to make a brightly colored puzzle picture?

Object of the game

Whoever adds the most pairs of jigsaw pieces to the picture gets the most edge pieces and wins the game.

Setting up the game

Separate the edge pieces (marked with a star on the back) from the remaining pieces (memory[®] grid) and put them to one side **A**.

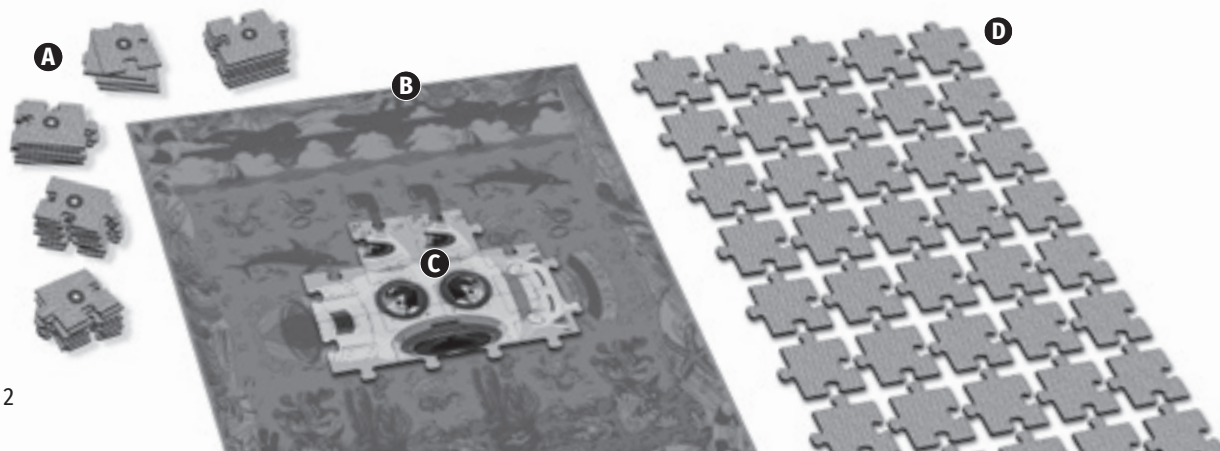


Place the puzzle template in the middle of the table so that everyone can easily reach it **B**.

Before you start the game, first make a starter picture to which you can later add the pairs of jigsaw pieces you have found. Below you can see a **suggestion** for a possible starter picture **C**.

Pick out the jigsaw pieces for the starter picture and put them together on the puzzle template as shown in the illustration. During the game, you add the pairs of jigsaw pieces you have found to this starter picture.

Turn the remaining jigsaw pieces over so they are face down, then mix them up. Now lay them out in an even grid **D**.



How to play

The game is played in a clockwise direction. The person who can make the best fish mouth starts.

1. Find pairs of jigsaw pieces

Turn over two jigsaw pieces that you think have the same picture underneath. "Same" means identical images as well as mirror images.

Do the jigsaw pieces have different pictures? Your turn is over. Remember which two pictures are hidden under the jigsaw pieces, then turn them back over.

Do the jigsaw pieces show two identical pictures or mirror images? You can turn over two more jigsaw pieces. Your turn continues until you can't find another identical or mirrored pair of jigsaw pieces.



2. Add pairs of jigsaw pieces to the picture

Before the next person takes their turn, see if you can add the pair of jigsaw pieces you have found to the picture.

Yes? – Can you add both jigsaw pieces to the picture? Well done! Take an edge piece as a prize.

If you find several pairs of jigsaw pieces when it's your turn and can add them to the picture straightaway. You get one edge piece per pair as a prize.

No? – Can you add just one or neither of the two jigsaw pieces? Then put them to one side until you can add them to the picture on one of your next turns. Only when you are able to add both pieces of the pair to the picture can you take an edge piece, which is your prize.

Special jigsaw pieces

Starfish: You're lucky, because the starfish brings you good luck! You can **immediately** turn over two more jigsaw pieces. Remove the starfish from the game.



Captain Octopus:

Hidden among the jigsaw pieces are some showing parts of Captain Octopus. These **6 jigsaw pieces** are used to create a second jigsaw for which the following rules apply:

- If you find a jigsaw piece showing a part of Captain Octopus, place it on the puzzle template on the back of the instructions.
- If you've found a part of Captain Octopus and a starfish in the same turn, you're in luck! Turn the jigsaw piece with Captain Octopus back over. Remember where it was!
- As soon as Captain Octopus is complete, the game is over.



Find the puzzle template on the back of the instructions!

End of the game

The game can end in two possible ways:

Either Underwater World is completed when the last pair of jigsaw pieces is added.

Or the sixth and final piece is added to the picture of Captain Octopus.

In both cases, the players now stack their edge pieces into towers. Whoever has the highest stack wins the game.

Complete the puzzle and add the edge pieces:

Finally, everyone completes the jigsaw puzzle together and adds the edge pieces that they have won.

TIP: Adapt the starter picture

You can make the game harder or easier using the starter picture.

Harder: At least these two pairs of jigsaw pieces must appear at the start.

Easier: Expand the starter picture with as many pairs of jigsaw pieces as you like.



memory®

PUZZLE



Für 2 bis 4 tauchfreudige Unterwasser-Fans ab 4 Jahren

Inhalt

- 80 Puzzleteile, davon:
 - 42 Puzzleteile „Unterwasserwelt“
 - 6 Puzzleteile „Kapitän Krake“
 - 30 Puzzleteile, um den Rand zu puzzeln (Randpuzzleile)
 - 2 Puzzleile „Seestern“
- 1 Puzzlevorlage

Jippie, das U-Boot geht auf Tauchgang. Unterwasser gibt es so viele schöne Dinge zu entdecken: Schildkröten, Seepferdchen, Anemonen und jede Menge bunte Fische. Wer findet viele Kartenpaare und hilft mit, nach und nach das kunterbunte Puzzlebild entstehen zu lassen?

Ziel des Spiels

Wer die meisten Puzzleile-Paare ans Bild anpuzzeln kann, erhält die meisten Randpuzzleile und gewinnt am Ende das Spiel.

Spieldaufbau

Trennt die Randpuzzleile (rückseitig mit einem Stern gekennzeichnet) von den restlichen Puzzleileilen (memory® Raster) und legt sie zunächst zur Seite **A**.

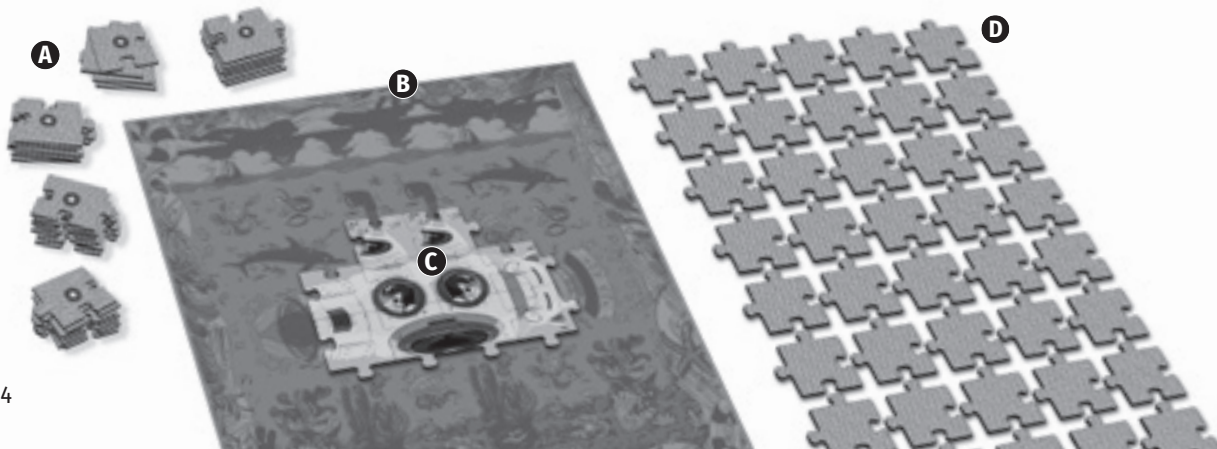


Legt die Puzzlevorlage so in die Tischmitte, dass alle sie gut erreichen können **B**.

Vor Spielbeginn puzzelt ihr gemeinsam zunächst ein Startbild, an das ihr später eure gefundenen Puzzleileil-Paare anlegen könnt. Unten seht ihr einen **Vorschlag** für ein mögliches Startbild **C**.

Sucht die Puzzleileile des Startbilds heraus und legt sie direkt auf der Puzzlevorlage so zusammen, wie die Abbildung zeigt. An dieses Startbild puzzelt ihr im Verlauf des Spiels die gefundenen Puzzleileil-Paare an.

Die restlichen Puzzleileile dreht ihr um, sodass sie mit der Bildseite nach unten liegen, und mischt sie gut durch. Legt sie nun zu einem gleichmäßigen Raster aus **D**.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer den schönsten Fischmund machen kann, beginnt.

1. Puzzleteil-Paare finden

Decke zwei Puzzleteile auf, von denen du glaubst, dass sich gleiche Bildmotive darunter verbergen. „Gleich“ kann sowohl identische als auch gespiegelte Motive bedeuten.

Die beiden Puzzleteile zeigen verschiedene Motive? Dein Zug ist zu Ende. Merke dir gut, welche beiden Motive sich unter den Puzzleteilen versteckt haben, bevor du diese wieder umdrehst.

Die Puzzleteile zeigen zwei gleiche bzw. gespiegelte Motive?

Du darfst sofort zwei weitere Puzzleteile aufdecken.

Du bleibst so lange am Zug, bis du kein weiteres gleiches oder gespiegeltes Puzzleteil-Paar mehr finden kannst.



2. Puzzleteil-Paare an das Bild anpuzzeln

Bevor die nächste Person am Zug ist, schaut du, ob du das gefundenen Puzzleteil-Paar an das ausliegende Bild anpuzzeln kannst.

Ja? – Du kannst beide Puzzleteile direkt anpuzzeln! Gut gemacht! Nimm dir ein Randpuzzleteil als Gewinn.

Findest du in deinem Zug gleich mehrere Puzzleteil-Paare, die du sofort ans Bild anpuzzeln kannst, erhältst du pro Paar ein Randpuzzleteil als Gewinn.

Nein? – Du kannst nur eines oder keines der beiden Puzzleteile anpuzzeln? Dann lege sie zunächst zur Seite, bis du sie in einem deiner nächsten Züge anpuzzeln kannst. Erst wenn du beide Puzzleteile des Paares anpuzzeln konntest, darfst du dir ein Randpuzzleteil nehmen, das dann dein Gewinn ist.

Besondere Puzzleteile

Seestern: Du bist ein Glückskind, denn der Seestern ist ein Glücksbringer. Du darfst **sofort** zwei weitere Puzzleteile aufdecken. Der Seestern geht nun aus dem Spiel.

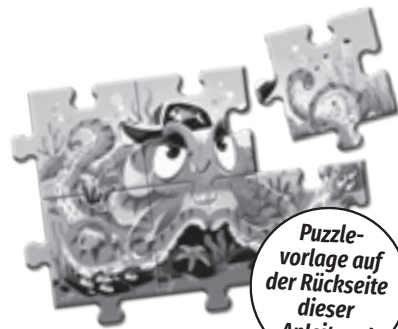


Kapitän Krake:

Unter den Puzzleteilen verbergen sich welche, die Bildausschnitte von Kapitän Krake zeigen. Aus diesen

6 Puzzleteilen entsteht ein zweites Puzzle, für das folgende Regeln gelten:

- Deckst du ein Puzzleteil auf, das einen Bildausschnitt von Kapitän Krake zeigt, legst du dieses auf die Puzzlevorlage, die sich auf der Rückseite dieser Anleitung befindet.
- Deckst du im selben Zug sowohl ein Puzzleteil mit Kapitän Krake als auch eines mit einem Seestern auf, hast du noch Mal Glück gehabt: Drehe das Puzzleteil mit Kapitän Krake wieder um. Merkt euch alle gut, wo es gelegen hat!
- Sobald Kapitän Krake komplett ist, endet das Spiel sofort.



**Puzzle-
vorlage auf
der Rückseite
dieser
Anleitung!**

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

Entweder das Unterwasser-Puzzle wird vervollständigt, indem das letzte Puzzleteil-Paar angepuzzelt wird.

Oder aber dem Puzzlebild von Kapitän Krake wird das sechste und damit letzte Teil angepuzzelt.

In beiden Fällen werden jetzt die gewonnenen Randpuzzle-teile zu Türmen gestapelt. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt das Spiel.

Puzzlebild vervollständigen und Randpuzzleteile ergänzen:

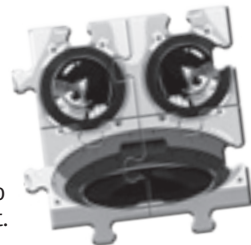
Zum Schluss vervollständigen alle gemeinsam noch die Puzzlebilder und fügen ihre gewonnenen Randteile hinzu.

TIPP: Startbild anpassen

Über das ausliegende Startbild könnt ihr das Spiel schwerer oder leichter machen.

Schwerer: Es müssen zum Start mindestens diese zwei Puzzleteil-Paare ausliegen.

Leichter: Erweitert das Startbild um so viele Puzzleteil-Paare, wie ihr möchtet.



memory[®]

PUZZLE



Pour 2 à 4 fans de vie sous-marine à partir de 4 ans

Contenu

- 80 pièces de puzzle, dont ...
 - 42 pièces de puzzle Monde sous-marin
 - 6 pièces de puzzle Capitaine Poulpe
 - 30 pièces de puzzle Bord
 - 2 pièces de puzzle Étoile de mer
- 1 modèle de puzzle

Youpy le sous-marin plonge sous les flots ! Il y a tant de belles choses à voir sous la mer : des tortues, des hippocampes, des anémones et plein de poissons colorés. Pouvez-vous trouver toutes les paires et compléter l'illustration ?

But du jeu

Le joueur qui ajoute le plus de paires de pièces de puzzle à l'illustration et remporte ainsi le plus de pièces Bord sera déclaré vainqueur.

Mise en place

Séparer les pièces Bord (marquées d'une étoile au dos) des autres pièces et les mettre de côté **A**.

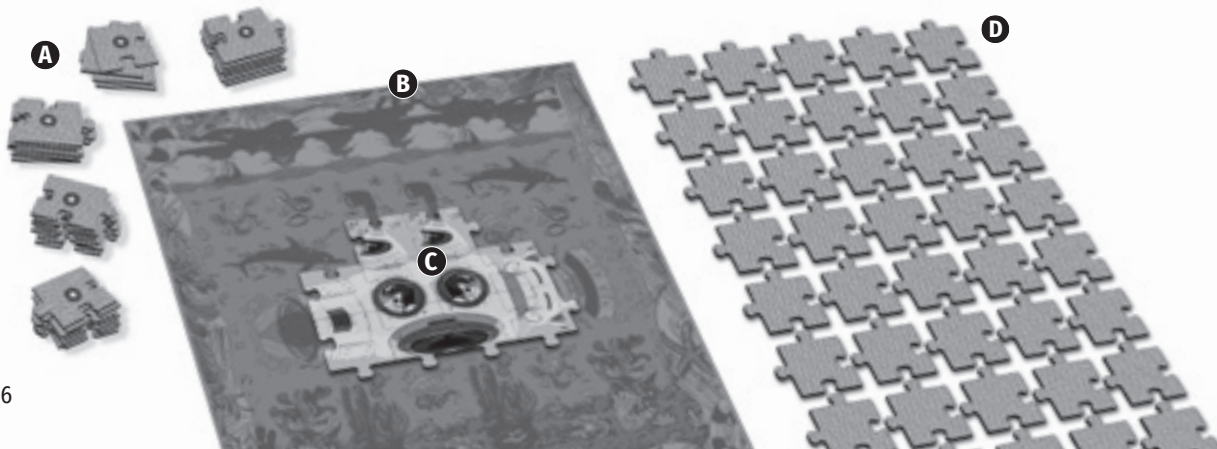


Placer le modèle de puzzle au centre de la table de façon à ce qu'il soit accessible à tous les joueurs **B**.

Avant le début de la première partie, faire une image de départ sur laquelle seront ajoutées les paires de pièces de puzzle trouvées. Ci-dessous se trouve une **suggestion** d'image de départ possible **C**.

Prendre les pièces de puzzle de l'image de départ et les assembler sur le modèle de puzzle comme montré. Pendant la partie, les paires de pièces trouvées sont ajoutées à cette image de départ.

Retourner les autres pièces de puzzle face cachée, et les mélanger. Puis les disposer de manière régulière **D**.



Comment jouer

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne qui peut imiter le mieux un poisson commence.

1. Trouver des paires de pièces

Retournez deux pièces de puzzle et vérifiez si c'est la même image. « Même image » signifie identique ou symétriquement opposée.

Les pièces de puzzle ont-elles des images différentes ?

Votre tour est terminé. Souvenez-vous quelles images se trouvent sous ces pièces avant de les remettre face cachée.

Les pièces de puzzle ont-elles des images identiques ou symétriquement opposées ? Vous pouvez retourner deux pièces de puzzle de plus. Continuez ainsi jusqu'à révéler 2 pièces de puzzle avec des images différentes.



2. Ajouter les paires de pièces de puzzle à l'illustration

Avant que le tour du prochain joueur ne commence, voyez si vous pouvez ajouter vos paires de pièces à l'illustration.

Oui ? Vous pouvez ajouter les deux pièces à l'illustration ? Bien joué ! Prenez une pièce Bord en récompense.

Si vous trouvez plusieurs paires de pièces que vous pouvez placer, vous recevez une pièce Bord par paire de pièces.

Non ? Vous pouvez ajouter une seule ou aucune de vos pièces ? Alors mettez-les de côté en attendant de pouvoir les ajouter lors d'un autre de vos tours. Vous ne recevrez une pièce Bord en récompense que lorsque vous pourrez ajouter les deux pièces de la paire.

Pièces de puzzle spéciales

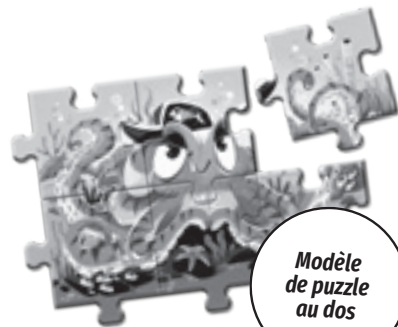
Étoile de mer : Vous êtes en veine, car l'étoile de mer porte chance ! Vous pouvez retourner **immédiatement** deux pièces de puzzle de plus. L'étoile de mer est ensuite retirée de la partie.



Capitaine Poulpe :

Cachées parmi les pièces de puzzle, se trouvent des pièces avec des fragments du Capitaine Poulpe. Ces **6 pièces de puzzle** constituent un second puzzle pour lequel s'appliquent les règles suivantes :

- Si vous trouvez une pièce montrant un fragment du Capitaine Poulpe, placez-la sur le modèle de puzzle, au dos de cette notice.
- Si, durant le même tour, vous trouvez à la fois une pièce du Capitaine Poulpe et une pièce Étoile de mer, quelle chance ! Remettez la pièce Capitaine Poulpe face cachée. Souvenez-vous où elle se trouve !
- Dès que le Capitaine Poulpe est complété, la partie est terminée.



*Modèle
de puzzle
au dos*

Fin de la partie

La partie peut se finir de deux façons :

Soit Monde sous-marin est achevé par l'ajout de la dernière paire de pièces.

Soit la sixième et dernière pièce du Capitaine Poulpe est ajoutée à son puzzle.

Dans les deux cas, les joueurs empilent leurs pièces Bord. Le joueur avec la pile la plus haute l'emporte.

Compléter l'illustration et ajouter les pièces Bord

Enfin, les joueurs complètent l'illustration tous ensemble et ajoutent leurs pièces Bord.

Astuce : adapter l'image de départ

Vous pouvez rendre le jeu plus facile ou plus difficile en fonction de l'image de départ.

Difficile : au moins ces deux paires de pièces de puzzle doivent être présentes au départ.

Facile : faites une image de départ aussi grande qu'il vous plaira.



memory[®]

PUZZLE



Voor 2 tot 4 onderwaterfans van 4 jaar en ouder

Inhoud

- 80 puzzelstukjes, waaronder ...
 - 42 Onderwaterwereld-stukjes
 - 6 Kapitein Octopus-stukjes
 - 30 stukjes voor de rand (randstukjes)
 - 2 zeester-stukjes
- 1 puzzelvoorbeeld

Jippie, de onderzeeër duikt onder water! Onder water zijn heel veel mooie dingen te zien: schildpadden, zeepaardjes, anemonen en heel veel kleurrijke vissen. Lukt het jou om zoveel mogelijk dezelfde puzzelstukjes te vinden om een kleurrijk puzzelplaatje te maken?

Doel van het spel

Wie de meeste paren puzzelstukjes aan de afbeelding toevoegt, krijgt de meeste randstukjes en wint het spel.

Het spel opzetten

Scheid de randstukjes (gemarkeerd met een ster op de achterkant) van de andere stukjes (memory[®]-raster) en leg ze aan de kant **A**.

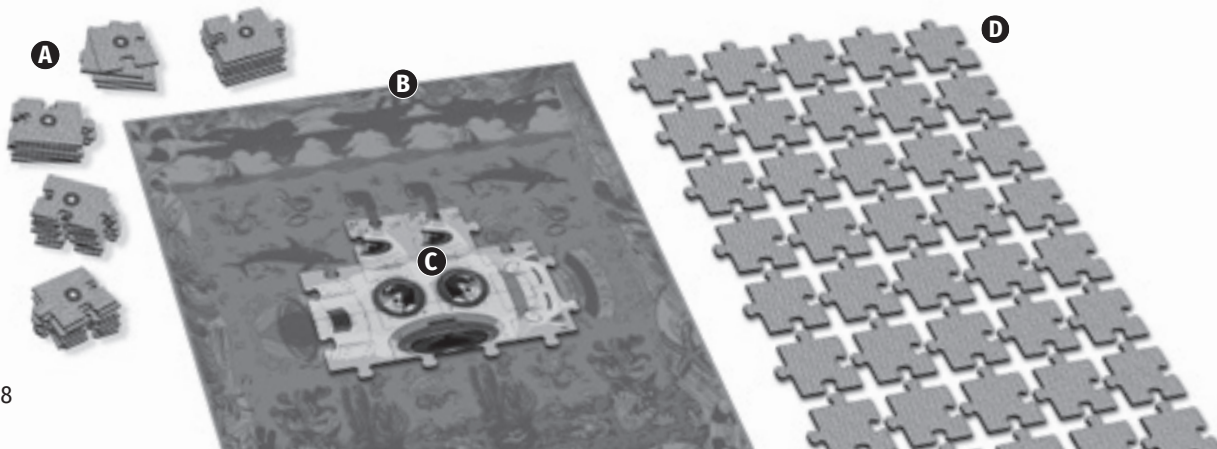


Leg het puzzelvoorbeeld in het midden van de tafel zodat iedereen er gemakkelijk bij kan **B**.

Voordat je het spel begint, maken jullie eerst samen een startafbeelding, waar je later de gevonden paren puzzelstukjes aan kunt leggen. Hieronder vind je een **suggestie** voor een mogelijke startafbeelding **C**.

Kies de puzzelstukjes voor de startafbeelding en leg ze in elkaar op het puzzelvoorbeeld zoals afgebeeld. In de loop van het spel voeg je de paren puzzelstukjes die je hebt gevonden aan deze startafbeelding toe.

Draai de overgebleven puzzelstukjes om zodat ze met het plaatje naar beneden liggen en hussel ze goed door elkaar. Leg ze nu netjes in rijen en kolommen **D**.



Spelverloop

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Maak jij de beste vissenbek? Dan begin jij.

1. Zoek paren puzzelstukjes

Draai twee puzzelstukjes om waarvan je denkt dat er hetzelfde plaatje op staat. Met “hetzelfde” bedoelen we zowel identieke plaatjes als spiegelbeelden.

Staan er verschillende plaatjes op de puzzelstukjes? Jouw beurt is voorbij. Onthoud welke twee plaatjes er onder de puzzelstukjes verstopt zitten voordat je ze weer omdraait.

Hebben de puzzelstukjes twee dezelfde resp. gespiegelde plaatjes? Je mag nog twee puzzelstukjes omdraaien. Jouw beurt is voorbij als je geen identiek of gespiegeld paar puzzelstukjes meer kunt vinden.



2. Paren puzzelstukjes aan de afbeelding puzzelen

Kijk voordat de volgende speler aan de beurt is of je het gevonden paar puzzelstukjes aan de afbeelding kunt puzzelen.

Ja? – Kun je beide puzzelstukjes aan de afbeelding puzzelen? Super! Neem een randstukje als prijs.

Als je meerdere paren puzzelstukjes vindt tijdens je beurt en ze meteen aan de afbeelding kunt aanleggen, krijg je per paar een randstukje als prijs.

Neer? – Kun je maar één of geen van de twee puzzelstukjes aanleggen? Leg ze dan opzij totdat je ze in een van je volgende beurten aan de afbeelding kunt toevoegen. Pas als je beide stukjes van het paar aan de afbeelding kunt aanleggen, krijg je een randstukje als prijs.

Speciale puzzelstukjes

Zeester: Jij boft, want de zeester brengt geluk! Je mag **meteen** nog twee puzzelstukjes omdraaien. De zeester verlaat nu het spel.



Kapitein Octopus:

Verborgen tussen de puzzelstukjes zitten enkele stukjes waarop delen van Kapitein Octopus te zien zijn. Deze **6 puzzelstukjes** worden gebruikt om een tweede puzzel te maken waarvoor de volgende regels gelden:

- Als je een puzzelstukje met een deel van Kapitein Octopus vindt, leg je die op het puzzelvoorbeeld, dat zich aan de achterkant van deze handleiding bevindt.
- Draai je in dezelfde beurt een puzzelstukje met Kapitein Octopus én één met een zeester, dan heb je geluk gehad: draai het puzzelstukje met Kapitein Octopus weer om. Onthoud goed waar het ligt!
- Het spel is afgelopen zodra Kapitein Octopus compleet is.



Puzzel-voorbeeld op de achterkant

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

Of de Onderwaterwereld-puzzel wordt voltooid wanneer het laatste paar puzzelstukjes eraan wordt gelegd.

Of het zesde en laatste stukje wordt aan de puzzel van Kapitein Octopus gelegd.

In beide gevallen maken de spelers torens van hun randstukjes. Wie de hoogste toren heeft, wint het spel.

Maak de puzzel af en voeg de randstukjes toe:

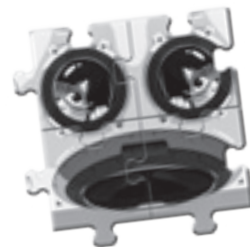
Tot slot maakt iedereen samen de puzzel af en voegt de gewonnen randstukjes toe.

TIP: begin met een andere startafbeelding

Je kunt het spel moeilijker of makkelijker maken door de startafbeelding te veranderen.

Moeilijker: Deze twee paren puzzelstukjes moeten op zijn minst in de startafbeelding verschijnen.

Makkelijker: Breid de startafbeelding uit met zoveel paren puzzelstukjes als je maar wilt.



memory[®]

PUZZLE



Per 2-4 appassionati del mondo sommerso, dai 4 anni in su

Contenuto

- 80 tasselli da puzzle, tra cui ...
 - 42 Mondo sommerso
 - 6 tasselli per il puzzle di Capitan Polpo
 - 30 tasselli della cornice
 - 2 Stelle marine
- 1 plancia di riferimento

Evviva, il sottomarino s'immerge sott'acqua! Ci sono così tante fantastiche cose da scoprire in fondo al mare: tartarughe, cavallucci marini, anemoni e tanti pesci colorati. Riesci a trovare coppie di tasselli per creare un puzzle dai colori vivaci?

Scopo del gioco

Chi aggiunge il maggior numero di coppie di tasselli all'immagine ottiene più tasselli della cornice e vince la partita.

Preparazione del gioco

Separa i tasselli della cornice (contrassegnati con una stella sul retro) dagli altri tasselli (che formeranno la griglia memory[®]) e mettili da parte **A**.

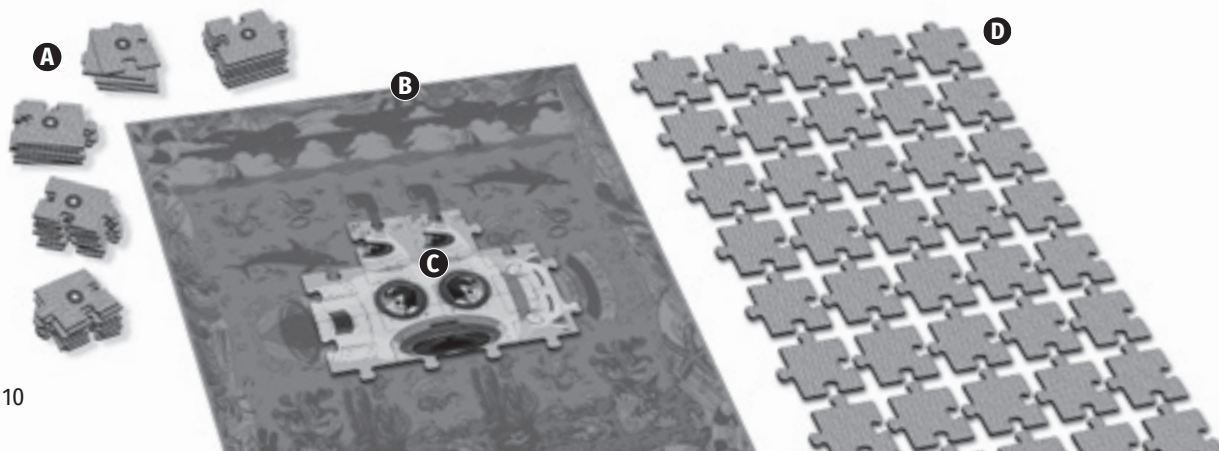


Posiziona la plancia di riferimento al centro del tavolo, in modo che tutti possano raggiungerla facilmente **B**.

Prima di iniziare, realizza un'immagine di partenza alla quale si aggiungeranno poi le coppie di tasselli da puzzle che vengono trovate. Di seguito è riportato un **suggerimento** per una possibile immagine di partenza **C**.

Scegli i tasselli per l'immagine di partenza e sovrapponili insieme sulla plancia di riferimento come mostrato in figura. Durante il gioco, le coppie di tasselli trovate verranno aggiunte a questa immagine di partenza.

Gira i tasselli rimanenti in modo che siano a faccia in giù, dopodiché mescolali. Ora disponili in una griglia uniforme **D**.



Come giocare

Il gioco si svolge in senso orario. Inizia la persona che riesce a fare la bocca a pesce migliore.



1. Trova le coppie di tasselli del puzzle

Gira due tasselli che secondo te hanno la stessa immagine sotto. "Stessa" significa immagini identiche o speculari.

I tasselli hanno immagini diverse? Il tuo turno è finito. Ricorda quali sono le due immagini nascoste sotto i due tasselli, prima di rigirarli.

I tasselli mostrano due immagini identiche o speculari?

Puoi girare altri due tasselli. Il tuo turno continua finché non smetti di trovare altre coppie di tasselli identici o speculari.



2. Aggiungi le coppie di tasselli all'immagine

Prima di passare il turno, prova a vedere se riesci ad aggiungere le coppie di tasselli che hai trovato all'immagine.

Sì? – Puoi aggiungere entrambi i tasselli all'immagine? Ben fatto! Prendi un tassello della cornice come premio.

Se durante il tuo turno trovi diverse coppie di tasselli e riesci ad aggiungerle subito all'immagine, riceverai in premio tassello della cornice per ogni coppia.

No? – Puoi aggiungere solo uno o nessuno dei due tasselli? Allora tienili da parte fino a quando non potrai aggiungerli all'immagine in uno dei prossimi turni. Solo quando riuscirai ad aggiungere entrambi i tasselli della coppia all'immagine potrai prendere un tassello della cornice come premio.

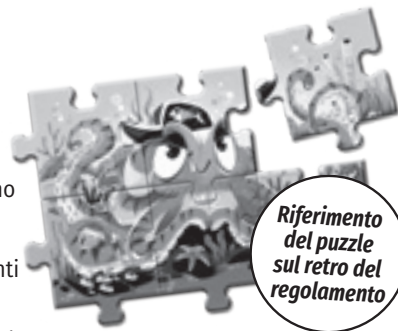
Tasselli speciali del puzzle

Stella marina: Ottimo, la stella marina ti porta fortuna! Puoi girare subito altri due tasselli del puzzle. La stella marina lascia poi la partita.



Capitan Polpo:

Nascosti tra i tasselli del puzzle ce ne sono alcuni che mostrano le parti del Capitan Polpo. Questi **6 tasselli** vengono utilizzati per creare un secondo puzzle per il quale valgono le seguenti regole:



- Se si trova un pezzo del puzzle con una parte del Capitan Polpo, va messo sull'immagine di riferimento presente sul retro di questo regolamento.
- Se nello stesso turno trovi un tassello con il Capitan Polpo e un tassello con la stella marina, hai avuto fortuna: capovolgi il tassello con il Capitan Polpo. Ricorda dov'era!
- Non appena il puzzle di Capitan Polpo viene completato, la partita finisce.

Fine della partita

La partita può concludersi in due modi:

O il puzzle del Mondo sommerso viene completato aggiungendo l'ultima coppia di tasselli.

Oppure il sesto e ultimo tassello viene aggiunto al puzzle di Capitan Polpo.

In entrambi i casi, i giocatori impilano i loro tasselli della cornice per formare delle torri. Chi ha la torre più alta vince la partita.

Completa il puzzle e aggiungi i tasselli della cornice:

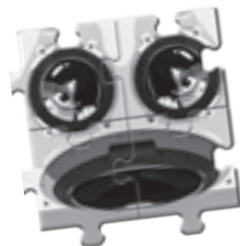
Infine, tutti completano insieme il puzzle e aggiungono i tasselli della cornice che hanno vinto.

CONSIGLIO: Adatta l'immagine di partenza

È possibile rendere il gioco più difficile o più facile modificando l'immagine di partenza.

Più difficile: Almeno queste due coppie di pezzi del puzzle devono essere visibili a inizio partita.

Più facile: Espandi l'immagine di partenza con tutte le coppie di tasselli che vuoi.



memory[®]

PUZZLE



Para 2-4 fanáticos del mar a partir de 4 años

Contenido

- 80 piezas de puzzle, que incluyen...
 - 42 piezas de mundo subacuático
 - 6 piezas del capitán Pulpo
 - 20 piezas de borde del puzzle
 - 2 piezas de estrella de mar
- 1 plantilla de puzzle

¡Yupi, el submarino va a sumergirse bajo el agua! El fondo del océano alberga animales la mar de bonitos: tortugas, caballitos de mar, anémonas y peces de todos los colores. ¿Quién puede encontrar muchas parejas de piezas de puzzle para ayudar a montar poco a poco la colorida ilustración del puzzle?

Objetivo del juego

Quien añada más parejas de piezas de puzzle a la ilustración recibirá el mayor número de piezas de borde y ganará la partida.

Preparativos

Separad las piezas de borde (marcadas con una estrella en el reverso) de las otras piezas (cuadrícula de memory[®]) y dejadlas a un lado **A**.

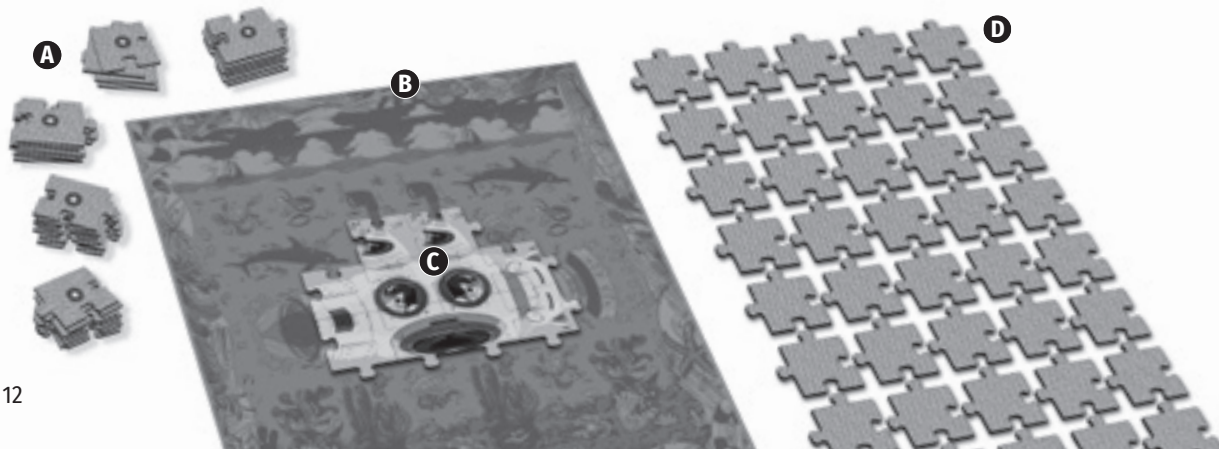


Colocad la plantilla de puzzle en el centro de la mesa para que todo el mundo llegue a ella fácilmente **B**.

Antes de empezar la partida, montad una ilustración inicial a la que añadiréis las piezas de puzzle que vayáis encontrando. Aquí abajo podéis ver una **propuesta** de ilustración inicial **C**.

Escoged las piezas para la ilustración inicial y montadlas sobre la plantilla, como se muestra en la imagen. Durante la partida, iréis añadiendo las piezas del puzzle que encontréis a esta ilustración inicial.

Girad las piezas restantes para que estén boca abajo y mezcladlas. Luego, colocadlas en forma de cuadrícula **D**.



Cómo jugar

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza la persona que sepa hacer la mejor boca de pez.



1. Encuentra parejas de piezas del puzzle

Gira dos piezas del puzzle que creas que tienen la misma imagen debajo, ya sean imágenes idénticas o imágenes reflejadas.

¿Las piezas del puzzle tienen imágenes distintas? Se acaba tu turno. Recuerda qué dos imágenes tenían estas dos piezas antes de volver a ponerlas boca abajo.

¿Las piezas de puzzle tienen dos imágenes idénticas o reflejadas? Puedes girar dos piezas más. Tu turno continúa hasta que no encuentres otra pareja de piezas idénticas o reflejadas.



2. Añade las parejas de piezas a la ilustración

Antes de pasar el turno a la siguiente persona, mira si puedes añadir la pareja de piezas que has encontrado a la ilustración.

¿Sí?: ¿Puedes añadir ambas piezas a la ilustración?
¡Bien hecho! Coge una pieza de borde como premio.

Si encuentras varias parejas de piezas durante tu turno y puedes añadirlas al instante a la ilustración, recibirás una pieza de borde como premio por cada pareja.

¿No?: ¿Solo puedes añadir una de las dos piezas o ninguna de ellas? Entonces, déjalas a un lado hasta que puedas añadirlas a la ilustración durante uno de tus próximos turnos. Solo podrás coger una pieza de borde como premio si consigues añadir ambas piezas de la pareja a la ilustración.

Piezas de puzzle especiales

Estrella de mar: ¡Estás de suerte, porque la estrella de mar trae buena fortuna! Puedes girar **inmediatamente** dos piezas más. Luego elimina la estrella de mar del juego.



Capitán Pulpo:

Entre las piezas del puzzle se ocultan partes del capitán Pulpo.

Estas **6 piezas de puzzle** sirven para crear un segundo puzzle que sigue estas reglas:

- Si encuentras una pieza de puzzle con una parte del capitán Pulpo, colócala sobre la plantilla del puzzle del pulpo que encontrarás al dorso de estas instrucciones.
- Si en un mismo turno encuentras tanto una pieza del puzzle del capitán Pulpo como una pieza de la estrella de mar, has tenido suerte: vuelve a poner la pieza del capitán Pulpo boca abajo. ¡Recuerda dónde estaba!
- En cuanto el capitán Pulpo esté completo, la partida habrá terminado.



Fin de la partida

La partida puede terminar de dos formas distintas:

o bien completáis el mundo subacuático añadiendo la última pareja de piezas del puzzle,

o bien añadís la sexta y última pieza a la ilustración del puzzle del capitán Pulpo.

En ambos casos, los jugadores deben apilar sus piezas de borde. Quien tenga la pila más alta ganará la partida.

Completa la ilustración del puzzle y añade las piezas de borde:

Por último, todos deberéis completar las ilustraciones de los puzzles y colocar las piezas de borde que hayáis ganado.

CONSEJO: Adaptar la ilustración inicial

Podéis hacer que el juego sea más fácil o difícil mediante la ilustración inicial.

Más difícil: Al menos estas dos parejas de piezas de puzzle deben estar al principio.

Más fácil: Ampliad la ilustración inicial con tantas parejas de piezas como queráis.



memory[®]

PUZZLE



Para 2 a 4 fãs do mundo subaquático a partir dos 4 anos

Conteúdo

- 80 peças de puzzle, incluindo ...
 - 42 peças de puzzle do Mundo Subaquático
 - 6 peças de puzzle do Capitão Polvo
 - 30 peças de puzzle de borda
 - 2 peças de puzzle da Estrela-do-Mar
- 1 modelo de puzzle

Viva, o submarino está a submergir! Há tantas coisas bonitas para descobrir no fundo do mar: tartarugas, cavalos-marinhos, anêmonas e peixes coloridos. Consegues encontrar pares de peças de puzzle para fazer um puzzle de cores vivas?

Objetivo do jogo

Quem adicionar mais pares de peças de puzzle à imagem obtém o maior número de peças de borda e ganha o jogo.

Preparação do jogo

Separa as peças de borda (marcadas com uma estrela no verso) das restantes peças (grelha do memory[®]) e coloca-as de lado **A**.

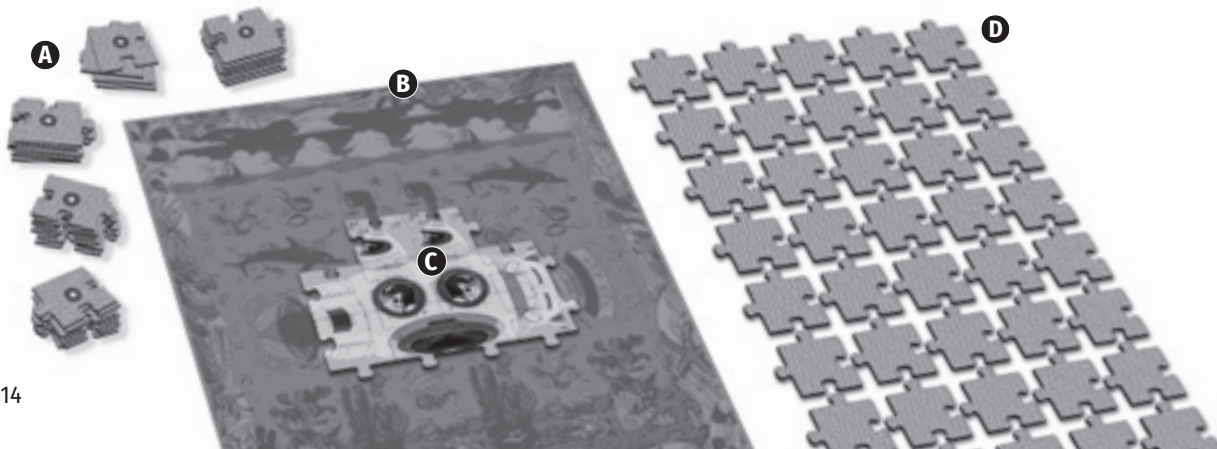


Coloca o modelo do puzzle no meio da mesa, ao alcance de todos **B**.

Antes de iniciares o jogo, começa por fazer uma imagem inicial à qual irás adicionar os pares de peças de puzzle que encontrares. Abaixo podes ver uma **sugestão** de imagem inicial **C**.

Escolhe as peças de puzzle para a imagem inicial e junta-as no modelo do puzzle, como mostra a ilustração. Durante o jogo, adiciona os pares de peças de puzzle que encontrares a esta imagem inicial.

Vira as restantes peças do puzzle com a face para baixo e, em seguida, baralha-as. Depois, coloca-as numa grelha regular **D**.



Como jogar

A partida desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio. A pessoa que conseguir imitar melhor uma boca de peixe começa.



1. Encontrar pares de peças de puzzle

Vira duas peças de puzzle que achas que têm a mesma imagem por baixo. “Mesma” significa imagens idênticas e imagens espelhadas.

As peças de puzzle têm imagens diferentes? A tua vez de jogar terminou. Procura memorizar as duas imagens e depois vira novamente as duas peças de puzzle com a face para baixo.

As peças de puzzle têm imagens idênticas ou imagens espelhadas? Então podes virar mais duas peças de puzzle. A tua vez de jogar continua até não conseguires encontrar um par de peças idênticas ou espelhadas.



2. Adicionar pares de peças de puzzle à imagem

Antes de passares a vez de jogar à pessoa seguinte, verifica se consegues adicionar o par de peças de puzzle que encontraste à imagem.

Sim? – Consegues adicionar as duas peças de puzzle à imagem? Muito bem! Tira uma peça de borda como prémio. Se encontrares vários pares de peças de puzzle no teu turno, e as conseguires juntar à imagem, recibes como prémio uma peça de borda por cada par.

Não? – Só consegues adicionar uma ou não consegues adicionar nenhuma das duas peças de puzzle? Então coloca-as de lado até que as possas adicionar à imagem num dos teus próximos turnos. Só quando conseguires adicionar as duas peças do par à imagem é que podes tirar uma peça de borda como prémio.

Peças de puzzle especiais

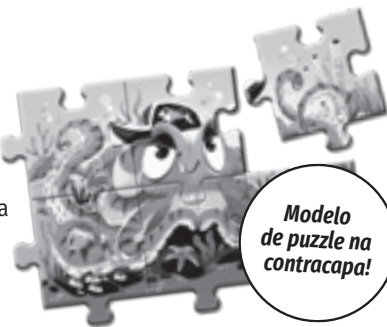
Estrela-do-mar: A estrela-do-mar traz-te boa sorte! Agora podes virar **imediatamente** mais duas peças de puzzle. Remove a estrela-do-mar da partida.



Capitão Polvo:

Escondidas entre as peças de puzzle estão algumas peças que mostram partes do Capitão Polvo. Estas **6 peças de puzzle** são utilizadas para criar um segundo puzzle ao qual se aplicam as seguintes regras:

- Se encontrares uma peça de puzzle que mostra uma parte do Capitão Polvo, coloca-a no modelo de puzzle que se encontra na contracapa destas instruções.
- Se encontraste uma peça com o Capitão Polvo e outra com uma estrela-do-mar no mesmo turno, tiveste sorte novamente: vira a peça o Capitão Polvo com a face para baixo. Lembra-te de onde estava!
- Assim que o puzzle do Capitão Polvo estiver concluído, a partida termina.



Fim da partida

A partida pode terminar de duas formas possíveis:

Ou O Mundo Subaquático é concluído ao adicionar-se o último par de peças de puzzle.

Ou é adicionada a sexta e última peça ao puzzle do Capitão Polvo.

Em ambos os casos, os jogadores empilham as suas peças de borda. Quem tiver a pilha mais alta ganha o jogo.

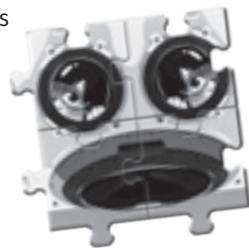
Resolver a imagem do puzzle e adicionar as peças da borda: por fim, todas as pessoas completam as imagens do puzzle e juntam as peças de borda que ganharam.

DICA: Adaptar a imagem inicial

Podes tornar o jogo mais difícil ou mais fácil modificando a imagem inicial.

Mais difícil: Pelo menos estes dois pares de peças de puzzle devem ser colocados no início.

Mais fácil: Expande a imagem inicial com os pares de peças de puzzle que quiseres.



Puzzle template for the octopus puzzle · Puzzlevorlage für das Kraken-Puzzle
Modèle de puzzle pour le puzzle du poulpe · Puzzelvoorbeeld voor de octopus-puzzel · Riferimento del puzzle del polpo
Plantilla del puzle del pulpo · Modelo do puzzle do polvo



© 2025

Illustration: Manuel Kilger
Graphic Design: Steffi Brockschläger
Game Development: Stefanie Fimpel
Technical Development: Bettina Fuchs
ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Ravensburger North America Inc. · PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park · Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB

241992

Ravensburger