

KAREMO  
KAPEMO



**goki**





Searching for the complete picture  
Karemo is a game for 2-4 players.

### **Rules of the game:**

Each picture is divided into 4 equal parts. Before you start the game, the cards have to be shuffled and put in rows on the table with the faces of the cards turned towards the table. The first player turns any two cards around so that the other players can see the pictures on the cards. If the two cards shown are parts of the same picture the player is allowed to keep them and places them on the table in front of him.

If the cards don't match the cards are turned round again and put back on the same place. All players try to remember on which place which part of which picture is lying. Now the second player turns two cards over, keeps them if they match and puts them back if they don't. It's the aim of the game that each player tries to get as many complete pictures as possible.

But be careful! If a player has already got two parts of one picture and another player turns two cards over and finds the third part, he can keep the latter and gets the two cards of the other player as well. The second card he had is put back on its place. If he finds the last two parts, the complete picture belongs to him.

In this way the parts of the picture can move from one player to the other until they are complete. So each player has the opportunity of winning the game, if he is attentive and remembers where the parts of pictures are lying. Although a player might have many parts of pictures he can easily lose them during the game.

Winner is the player, who was able to get most complete pictures.

## **D** KAREMO

Die Suche nach dem kompletten Bild  
Karemo – ein Spiel für 2-4 Personen.

### **Spielregeln:**

Jedes Bild ist in vier gleiche Teile aufgeteilt. Die Karten werden gut gemischt mit der Rückseite nach oben in Reihen auf den Tisch gelegt.

Der erste Spieler deckt zwei beliebige Karten auf, so daß die anderen Spieler die Motive der Karten gut sehen können.

Passen zwei aufgedeckte Karten zueinander, darf der Spieler sie behalten und vor sich auf den Tisch legen. Passen sie nicht zusammen, werden die Karten wieder an dieselbe Stelle mit der Rückseite nach oben zurückgelegt.

Alle Mitspieler müssen sich nun merken, an welcher Stelle diese Motive liegen.

Der nächste Spieler deckt nun zwei weitere Karten auf und verfährt ebenso.

Ziel des Spieles ist, daß jeder Spieler möglichst viele komplette Bilder zusammenlegen kann.

Aber Vorsicht! Wenn ein Spieler schon zwei Karten zu einem Bild hat und ein anderer Spieler beim Aufdecken von zwei Karten eine Karte findet, die zu diesem Bild paßt, darf er sie behalten und das angefangene Bild des Mitspielers dazu.

Die andere Karte legt er wieder zurück. Findet er beim Aufdecken gleich die beiden passenden Teile, gehört das komplette Bild ihm. Auf diese Weise können die Bilder hin und her wandern, bis sie vollständig sind. Jeder hat also die Chance das Spiel zu gewinnen, wenn er nur aufpaßt und sich merkt, wo sich die Bilderteile verbergen! Denn wer während des Spieles schon viele Teilbilder hat, kann sie dennoch verlieren!

Gewinner ist, wer die meisten kompletten Bilder zusammengelegt hat.

## F KAREMO

De chercher l'image complète

Karémo est un jeu pour 2-4 personnes.

Les règles du jeu:

Chaque image est composée de 4 cartes avec la même grandeur. Vous battez les cartes et les placez dans des rangées sur la table avec ses faces tournées en bas.

Le premier joueur découvre deux cartes au choix et les montre aux autres joueurs. Si les deux cartes sont de la même image, le joueur les garde et les place devant lui sur la table. Si les cartes ne sont pas de la même image, il les tourne encore une fois et les replace sur le même endroit des rangées.

Tous les joueurs essaient de se rappeler où les cartes des images différentes se trouvent. Ensuite le deuxième joueur découvre deux cartes, les garde, s'ils sont de la même image, et les replace, s'ils ne sont pas de la même image. Tous les joueurs essaient d'obtenir autant des images que possible.

Mais faites attention! Si un joueur a déjà deux cartes d'une image et un autre joueur trouve la troisième carte en découvrant deux cartes, il reçoit les deux cartes du premier joueur et aussi la troisième carte et garde toutes les trois. S'il trouve les deux dernières cartes d'une image, il reçoit l'image complète. De cette manière, une image peut mouvoir d'un joueur à l'autre jusqu'au moment, où elle est complète. Chaque joueur a la possibilité de gagner le jeu, quand il fait attention et se rappelle où les cartes des images se trouvent. Bien qu'un joueur a plusieurs cartes de plusieurs images, il peut légèrement les perdre pendant le jeu.

Le joueur qui a la plupart des images complètes est le vainqueur.

## **E** KAREMO

En búsqueda del motivo completo

Karemo – un juego para 2-4 personas

### **Reglas de juego:**

Cada figura está dividida en cuatro partes iguales. Primero, colocar todas las cartas sobre la mesa de juego con la cara hacia abajo y mezclarlas bien. Luego, colocarlas todas en forma de líneas. El primer jugador tiene que voltear dos cartas cualquiera, así que los demás jugadores puedan ver los motivos de las dos cartas. En caso de que las dos cartas volteadas sean parte de la misma figura, el jugador puede quedarse con ellas y colocarlas delante suyo. Si no pertenecen a la misma figura, tienen que ser colocadas de vuelta en el mismo sitio con la cara hacia abajo. Todos los jugadores tienen que memorizar el lugar en que se encuentran los motivos de determinadas figuras. Ahora le toca voltear dos cartas al siguiente jugador, el cual tiene que hacer lo mismo que el jugador anterior.

La idea del juego es juntar el máximo de figuras completas posible.

¡Pero cuidado! Si un jugador ya posee dos cartas de una figura y otro jugador voltear una carta que también es parte de la misma figura, este último puede quedarse con ella y además quitarle las otras dos cartas al primer jugador. La segunda carta que volteó la tiene que volver a colocar en su sitio cara abajo. En caso de encontrar las otras dos partes de la figura a la vez, puede quedarse definitivamente con la figura completada.

De esta manera las figuras pueden cambiar varias veces de dueño hasta ser completadas. Cada jugador tiene la oportunidad de ganar el juego si presta la atención suficiente y se memoriza el sitio en que se encuentran cartas correspondientes. ¡El jugador que ya haya acumulado varias partes de figuras no necesariamente gana el juego, ya que puede volver a perderlas en el transcurso del juego!

Ganador del juego es el jugador con el mayor número de figuras completas.

Zoeken naar de complete afbeelding  
Karemo – een spel voor 2-4 personen

### **Spelregels**

Elke afbeelding is verdeeld in vier gelijke delen. De kaarten worden goed gemengd en met de rugzijde naar boven in rijen op de tafel gelegd. De eerste speler draait twee willekeurige kaarten om, zodat de andere spelers goed kunnen zien wat er op de kaarten staat.

Passen twee omgedraaide kaarten bij elkaar, dan mag de speler ze houden en voor zich op de tafel leggen. Passen ze niet samen, dan worden de kaarten weer op dezelfde plaats met de rugzijde naar boven teruggelegd. Alle spelers moeten nu proberen onthouden waar deze kaarten liggen. De volgende speler draait dan op zijn beurt twee kaarten om en gaat precies hetzelfde te werk.

Het doel van het spel is dat elke speler zo veel mogelijk complete afbeeldingen vormt.

Maar let op! Als een speler al twee kaarten van een afbeelding heeft en een andere speler bij het omdraaien van twee kaarten een kaart vindt die bij deze afbeelding past, dan mag hij deze kaart houden en krijgt hij bovendien ook de begonnen afbeelding van de andere speler. De andere kaart legt hij terug. Vindt hij bij het omdraaien meteen de beide passende delen, dan is de complete afbeelding van hem. Op deze manier kunnen de afbeeldingen heen en weer gaan, tot ze volledig zijn. Iedereen maakt dus kans om het spel te winnen, als men maar goed oplet en onthoudt waar de verschillende delen van de afbeeldingen liggen. Want wie tijdens het spel al vele afbeeldingen gedeeltelijk in zijn bezit heeft, kan ze toch nog verliezen!

De winnaar is wie de meeste complete afbeeldingen heeft verzameld.



Saml et helt billede.

Karemo er et spil for 2-4 spillere.

### Spilleregler:

Hvert billede består af 4 brikker. Før spillet startes skal brikkerne blandes og lækkes i rækker på bordet med billedsiden nedad. Den første spiller vender 2 brikker, så de andre spillere kan se dem. Hvis de 2 viste brikker er en del af det samme billede, må spilleren beholde dem og dernæst lægge dem foran sig på bordet. Hvis brikkerne ikke passer sammen, vendes de om igen og lægges tilbage på den samme plads.

Alle spillere skal prøve at huske placeringen af brikkerne. Den næste spiller vender 2 brikker og beholder dem hvis de passer sammen og lægger dem tilbage hvis de ikke passer sammen.

Det gælder om at hver spiller prøver at samle så mange hele billeder som muligt.

### Men pas på!

Hvis en spiller allerede har 2 brikker af et billede og en anden spiller vender 2 kort og finder den 3. brik, kan denne beholde den 3. brik og derudover tage de 2 brikker fra den anden spiller. Den brik som ikke passede, lægges tilbage på bordet, Hvis samme spiller finder den sidste brik er billede hans. Brikkerne kan således flytte sig fra spiller til spiller indtil billedet er samlet helt.

Det gælder derfor om at huske hvor brikkerne til billederne ligget på bordet. Vinderen af spillet er den som har nået at samle flest hele billeder.



## I KAREMO

Lo scopo del gioco è quello di cercare i pezzi che compongono un'immagine; karemo è un gioco per 2-4 giocatori.

### **Regole:**

Ogni immagine è divisa in 4 parti uguali; prima di iniziare il gioco le carte vanno mischiate e disposte a faccia in giù sul tavolo.

Il primo giocatore gira 2 carte in modo che anche gli altri possano vederle; se ha trovato due carte uguali il giocatore le tiene e le sistema sul tavolo davanti a sé. Se le carte non sono uguali vengono rimesse al loro posto.

Tutti i giocatori devono cercare di memorizzare la posizione delle carte che sono state scoperte; si procede a turno e ogni giocatore deve cercare di comporre più immagini possibili.

Ma attenzione!!! Se un giocatore ha già due parti di un'immagine e un altro giocatore trova la terza parte questo diventa proprietario anche delle due parti dell'avversario. In questo modo le figure possono appartenere a diversi giocatori prima che vengano completate; in questo modo tutti hanno l'opportunità di vincere se si fa attenzione e si ha buona memoria nel ricordare dove sono posizionati i pezzi di un'immagine; nello stesso modo un giocatore che ha quasi tutte le parti di una figura può perdere i suoi pezzi durante il gioco.

Il vincitore è quello che riesce a comporre più immagini.

## **P** KAREMO

Procura a imagem completa

Karemo – um jogo para 2-4 pessoas

### **Regras do jogo:**

Cada imagem está dividida em quatro imagens iguais. As cartas são bem baralhadas e colocadas sobre a mesa, em filas, com a face voltada para baixo.

O primeiro jogador vira duas cartas à sua escolha para cima, de forma a que os restantes jogadores possam ver a imagem nas cartas.

Quando são encontradas duas cartas que apresentem partes da mesma imagem, o jogador fica com elas. Se não forem partes da mesma imagem, as cartas permanecem no seu lugar e voltam a ser viradas para baixo. Os jogadores têm de memorizar em que local se encontram as cartas com as imagens já visualizadas. O jogador seguinte vira mais duas cartas e procede do mesmo modo.

O objectivo do jogo é juntar o maior número de imagens completas.

Mas cuidado!! Quando um jogador já possui duas cartas para a mesma imagem e outro jogador, ao virar duas cartas, encontra mais uma carta pertencente a essa imagem, fica com essa carta e com as cartas do colega que fazem parte da imagem, encontradas anteriormente. A outra carta permanece no seu lugar. Se, ao virar as cartas, o jogador encontrar imediatamente duas partes pertencentes à mesma imagem, a imagem completa pertence-lhe. Desta forma, as imagens vão passando entre os jogadores, até estarem completas. Todos têm a possibilidade de ganhar o jogo, se estiverem atentos e conseguirem memorizar os locais onde se escondem as diferentes partes da imagem! Quem vai arrecadando muitas partes das imagens durante o jogo, pode perdê-las a qualquer momento!

O vencedor é aquele que conseguir juntar o maior número de imagens completas.

Составление целого рисунка  
Каремо – игра для 2-4 человек.

### **Правила игры:**

Каждый рисунок разделён на четыре равные части. Карты хорошо перемешиваются рубашкой вверх и выкладываются рядами на стол.

Первый игрок открывает две любые карты так, чтобы другим игрокам был хорошо виден их сюжет.

Если две открытые карты подходят друг другу, игрок может оставить их себе, выложив на стол перед собою. Если они не подходят, карты укладываются на прежнее место рубашкой кверху.

Все игроки должны запомнить, на каком месте лежат эти сюжеты.

Следующий игрок также открывает две карты, поступая точно так же.

Цель игры заключается в том, чтобы каждый игрок сложил как можно больше полных рисунков.

Но будьте осторожны! Если один из игроков уже имеет две карты одного рисунка, а другой игрок, открыв две карты, находит такую, что подходит к этому рисунку, он может оставить её себе, а в придачу – начатый рисунок другого игрока.

Другую карту он кладет на место. Если, открывая карты, он найдёт обе подходящие части, весь рисунок будет принадлежать ему. Таким образом, рисунки могут переходить от одного игрока к другому, пока не будут составлены полностью. А значит, у любого есть шанс выиграть игру, внимательно наблюдая и запоминая, где скрываются элементы рисунков! Ведь даже тот, кто по ходу игры частично собрал несколько рисунков, легко может их потерять! Победителем становится тот, кто соберет больше всех рисунков.

