



Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per [Headu Tower Memo](#) o cerca il tuo prodotto tra le [migliori offerte di Giochi da tavolo e di società](#)



Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per [Headu Tower Memo](#) o cerca il tuo prodotto tra le [migliori offerte di Giochi da tavolo e di società](#)



TOWER MEMO

**A VISUAL
MEMORY
GAME!**



EN

This box contains a large tower-shaped puzzle of 6 pieces and 48 cards with 8 characters, which are repeated in 6 different colours, primary and secondary (green, red, yellow, blue, purple, orange). There are two game modes.

Challenge your friends (4 players)

After reassembling the puzzle, shuffle the cards and place 24 of them face up on the tower windows (set aside the rest). Each player chooses a vertical row of 6 characters and observes it for 30 seconds, trying to memorize the colour of the subjects and their position. After 30 seconds, turn all the tiles so that they are face down and start playing. The player who has chosen the first column on the left starts, he/she will say aloud the name and colour of the depicted character on the top left card (for example: "Red Witch!") and turns it. If the player has guessed correctly, he/she leaves the card facing up, otherwise the card has to be turned face down. The turn passes to the next player who tries to remember the subject of the top card on the first column to the right of the preceding one. The other players proceed in this way guessing the details of the top card of their respective columns. In this way, the characters of each floor are gradually discovered, all the way down to the lowest level of the tower. When you get to the bottom cards, the game ends and the player who guessed the most characters wins. In case of a tie, the victory will be shared. If the players are 2 or 3, 12 or 18 cards can be used, in order to play with two or three columns of characters.

Cooperative game

Shuffle the cards and place them on the tower just like in the previous game mode. Each player observes the characters of the cards for 30 seconds, trying to remember those of a certain portion of the tower (a column or a floor, and so on). Once the 30 seconds are up, the cards are covered and the game begins. Each player, in turn, pronounces the name and colour of a character represented on any tile and turns it over. If he/she guesses correctly, the card is left uncovered and the turn passes to the next player, who in turn tries to guess the character of another card. If, on the other hand, the player makes a mistake, all the cards are turned facing down and the game starts over. You can give hints to the other players during the game. You win all together if all the subjects are uncovered before making 5 mistakes.

IT

La scatola contiene un grande puzzle a forma di torre di 6 tasselli e 48 carte con 8 personaggi, che si ripetono in 6 colori differenti, primari e secondari (verde, rosso, giallo, blu, viola e arancione). Ci sono due modalità di gioco.

Sfida i tuoi amici (4 giocatori)

Dopo aver ricomposto il puzzle, mischiare le tessere e posizionarne 24 scoperte sulle finestre della torre (le altre vengono messe da parte). Ogni giocatore sceglie una fila verticale di 6 personaggi e la osserva per 30 secondi, cercando di memorizzare il colore dei soggetti e la posizione. Dopo 30 secondi, girare tutte le tessere in modo che siano coperte per iniziare il gioco. Inizia il giocatore che ha scelto la prima colonna a sinistra, il quale pronuncia ad alta voce il nome e il colore del personaggio raffigurato sulla prima carta in alto a sinistra (ad esempio: "Strega rossa!") e la scopre. Se ha indovinato, lascia la carta scoperta, altrimenti la ricopre. Il turno passa al giocatore successivo, che cerca di ricordare il soggetto della prima carta della colonna immediatamente a destra. Quindi giocano allo stesso modo anche gli altri giocatori con la prima carta delle rispettive colonne. In questo modo si scoprono via via i personaggi di un piano alla volta, fino al piano più basso della torre. Arrivati al piano più basso, la partita termina e vince il giocatore che ha indovinato più personaggi. In caso di parità la vittoria sarà condivisa. Se i giocatori sono 2 o 3 si possono usare 12 o 18 carte, in modo da giocare con due o tre colonne di personaggi.

Gioco cooperativo

Si mischiano le tessere e si dispongono sulla torre allo stesso modo della modalità di gioco precedente. Ogni bambino osserva per 30 secondi i personaggi delle carte, cercando di ricordare quelli di una determinata porzione della torre (una colonna o un piano). Trascorso il tempo, si coprono le carte e inizia il gioco. Ciascun giocatore, a turno, pronuncia il nome e il colore di un personaggio rappresentato su una tessera qualsiasi e la scopre. Se indovina, la carta viene lasciata scoperta e il turno passa al giocatore successivo, che prova a indovinare a sua volta il personaggio di un'altra carta. Se, invece, sbaglia si ricoprono tutte le carte e si ricomincia da capo. È possibile darsi suggerimenti durante il gioco. Si vince, tutti insieme, se vengono scoperti tutti i soggetti prima di commettere 5 errori.

FR

La boîte contient un grand puzzle de 6 pièces en forme de tour et 48 cartes sur lesquelles les 8 mêmes personnages sont représentés 6 fois sur un fond de couleur différente primaires et secondaires : vert, rouge, jaune, bleu, violet et orange. Il existe deux modes de jeu différents.

Lance un défi à tes amis (4 joueurs)

Après avoir assemblé le puzzle, mélangez les cartes et placez-en 24, faces visibles, sur les fenêtres de la tour (on mettra les cartes restantes de côté). Chacun des joueurs choisit une des colonnes et observe les 6 personnages qui la compose pendant 30 secondes en essayant de mémoriser la couleur des sujets et leur position. Une fois les 30 secondes écoulées, retournez toutes les cartes et... la partie peut commencer ! Le joueur qui a choisi la première colonne à gauche commence. Il énonce à haute voix le nom et la couleur du personnage qui selon lui est représenté sur la première carte située en haut à gauche (par exemple : « sorcière rouge ! ») puis il retourne la carte. S'il a deviné, il laisse la carte face visible et dans le cas contraire, il la retourne. Le tour passe au joueur qui a choisi la colonne suivante, c'est-à-dire celle située à droite de la première. On procède de la sorte jusqu'à ce que tous les joueurs aient tenté de deviner la première carte de leur propre colonne. On découvre ainsi à chaque tour les personnages d'un même étage jusqu'à ce qu'on arrive au premier niveau de la tour. La partie prend fin une fois que les joueurs ont atteint le niveau le plus bas. Celui qui aura découvert le plus grand nombre de personnages remportera la partie. Lorsque deux joueurs ou plus ont obtenu le même nombre de cartes, ils sont ex-aequo. Lorsque l'on joue à 2 ou 3 joueurs, il est possible d'utiliser 12 ou 18 cartes afin qu'il y ait autant de colonnes que de joueurs.

Mode coopératif

Mélangez les cartes et placez-les sur les fenêtres de la tour comme pour le mode défi. Les joueurs observent les cartes et tentent de mémoriser les personnages représentés sur une portion de la tour (une colonne ou un étage et ainsi de suite). Une fois le temps d'observation écoulé, retournez les cartes. Chacun leur tour, les joueurs énoncent le personnage et la couleur représentés sur une carte de leur choix. Lorsqu'ils devinent, ils laissent la carte face visible, dans le cas contraire ils retournent toutes les cartes et recommencent. Les joueurs peuvent s'aider les uns les autres tout au long de la partie. Les joueurs gagnent tous ensemble s'ils réussissent à deviner tous les sujets en faisant moins de 5 erreurs.

ES

La caja contiene un gran puzzle con forma de torre de 6 piezas y 48 cartas con 8 personajes, que se repiten en 6 colores diferentes, primarios y secundarios (verde, rojo, amarillo, azul, violeta, naranja). Hay dos modalidades de juego.

Reta a tus amigos (4 jugadores)

Tras montar el puzzle, mezclar las tarjetas y colocar 24 descubiertas sobre las ventanas de la torre (las demás se apartan). Cada jugador escoge una fila vertical de 6 personajes y la observa durante 30 segundos, tratando de memorizar el color de los sujetos y su posición. Después de 30 segundos, girar todas las tarjetas de tal manera que queden tapadas para empezar el juego. Empieza el jugador que ha escogido la primera columna de la izquierda, que pronuncia en voz alta el nombre y el color del personaje representado en la primera carta arriba a la izquierda (por ejemplo: “¡Bruja roja!”) y la destapa. Si ha adivinado, deja la carta descubierta, de lo contrario, vuelve a darle la vuelta. Entonces le toca al siguiente jugador, que intenta recordar el sujeto de la primera carta de la siguiente columna a la derecha. Después juegan de la misma manera los demás jugadores también, con la primera carta de sus respectivas columnas. De esta manera, se van descubriendo poco a poco los personajes de los diferentes pisos de uno en uno, hasta llegar a la planta más baja de la torre. Al llegar a la planta más baja, la partida termina y gana el jugador que haya adivinado más personajes. En caso de empate, la victoria se compartirá. Si los jugadores son 2 o 3 se pueden usar 12 o 18 cartas, para jugar con dos o tres columnas de personajes.

Juego cooperativo

Se mezclan las tarjetas y se colocan en la torre de la misma manera que en la modalidad de juego anterior. Cada niño observa durante 30 segundos los personajes de las cartas, tratando de recordar los de una determinada porción de la torre (una columna o una planta o así). Cuando haya pasado el tiempo, se giran las cartas y empieza el juego. Cada jugador, por turnos, pronuncia el nombre y el color de un personaje representado sobre una cualquiera de las tarjetas y la destapa. Si adivina, la carta se deja descubierta y el turno pasa al siguiente jugador, que intenta también adivinar el personaje de otra carta. En cambio, si se equivoca, se vuelven a tapar todas las cartas y se vuelve a empezar desde el principio. Los jugadores pueden darse sugerencias durante el juego. Se gana, todos juntos, si se descubren todos los sujetos antes de cometer 5 errores.

DE

Das Spiel enthält ein großes Puzzle in Turmform mit 6 Teilen und 48 Karten mit 8 Figuren, die sich in 6 verschiedenen Farben (Primär- und Sekundärfarben: Grün, Rot, Gelb, Blau, Violett, Orange) wiederholen. Es sind zwei Spielvarianten möglich.

Fordere deine Freunde heraus (4 Spieler)

Nach dem Zusammensetzen des Puzzles werden die Bildkarten gemischt und 24 davon aufgedeckt auf die Turmfenster gelegt (die übrigen Karten werden beiseitegelegt). Jeder Spieler wählt eine senkrechte Reihe mit 6 Figuren aus und betrachtet sie 30 Sekunden lang aufmerksam, um sich die Farbe und die Position der Motive einzuprägen. Nach Ablauf der 30 Sekunden werden alle Bildkarten umgedreht, damit sie verdeckt sind, um das Spiel zu beginnen. Der Spieler, der die erste senkrechte Reihe links gewählt hat, beginnt das Spiel. Er nennt mit lauter Stimme den Namen und die Farbe der Figur, die seiner Meinung nach auf der ersten Karte oben links abgebildet ist (zum Beispiel: „Rote Hexe!“), und deckt die Karte auf. Hat er richtig geraten, lässt er die Karte aufgedeckt, andernfalls dreht er sie wieder um. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser versucht, sich an das Motiv der ersten Karte in der senkrechten Reihe direkt rechts von der vorherigen zu erinnern. Danach spielen auch die anderen Spieler auf die gleiche Weise weiter, ein jeder mit der ersten Karte der entsprechenden senkrechten Reihe, danach mit der zweiten Karte usw. So werden die Figuren ein Stockwerk nach dem anderen aufgedeckt, bis zum untersten Turmstockwerk. Wenn das unterste Stockwerk erreicht ist, endet das Spiel. Der Spieler, der die meisten Figuren erraten hat, gewinnt. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich viele Figuren erraten, wird der Sieg geteilt. Bei 2 bzw. 3 Mitspielern können 12 bzw. 18 Karten verwendet werden, um mit zwei oder drei senkrechten Reihen von Figuren zu spielen.

Kooperatives Spiel

Die Bildkarten werden auf die gleiche Weise wie bei der vorherigen Spielvariante gemischt und auf dem Turm verteilt. Jedes Kind betrachtet 30 Sekunden lang aufmerksam die Figuren auf den Karten und versucht, sich diejenigen in einem bestimmten Teil des Turms (eine senkrechte Reihe oder ein Stockwerk usw.) einzuprägen. Nach Ablauf der Zeit werden die Karten umgedreht und das Spiel beginnt. Nun nennen die Spieler der Reihe nach den Namen und die Farbe einer Figur, die ihrer Meinung nach auf einer beliebigen Karte abgebildet ist, und decken die jeweilige Karte auf. Hat der Spieler am Zug richtig geraten, bleibt die Karte aufgedeckt und der nächste Spieler ist dran, der seinerseits versucht, die Figur einer anderen Karte zu erraten. Wenn jedoch ein Spieler falsch rät, werden alle Karten wieder umgedreht und das Spiel beginnt von vorne. Es ist erlaubt, sich während des Spiels gegenseitig Tipps zu geben. Die Spieler gewinnen alle gemeinsam, wenn alle Figuren aufgedeckt werden, bevor 5 Fehler gemacht wurden.

PT

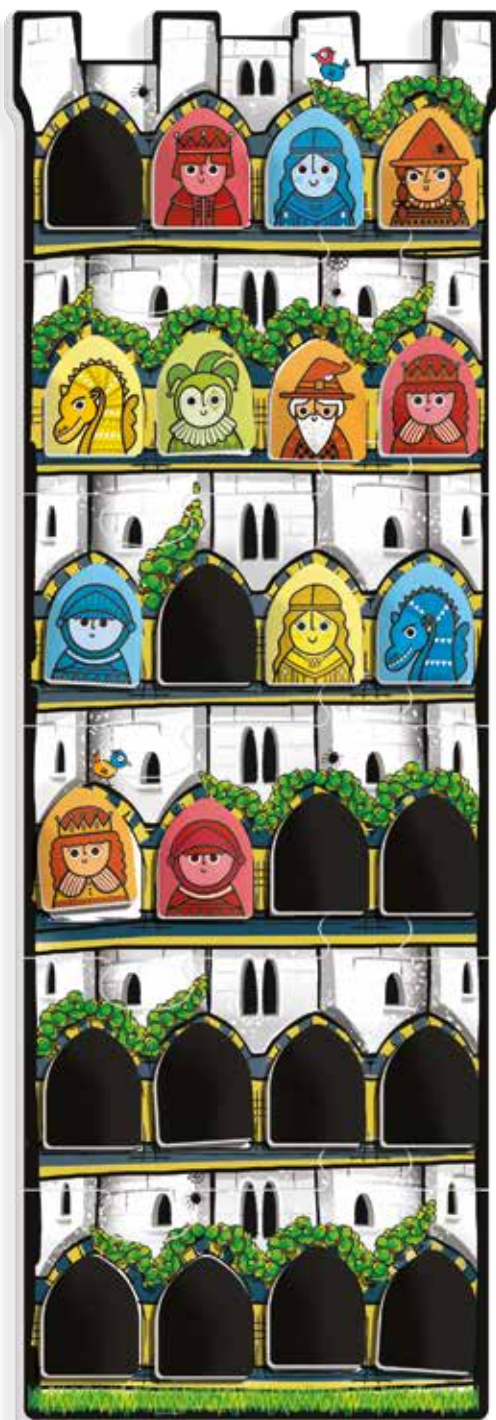
A caixa contém um grande puzzle em forma de torre de 6 peças e 48 cartões com 8 personagens, que se repetem em 6 cores diferentes, primárias e secundárias (verde, roxo, vermelho, azul, amarelo, laranja). Existem duas modalidades de jogo.

Desafia os teus amigos (4 jogadores)

Depois de montares o puzzle, baralha os cartões e posiciona 24 voltados para cima nas janelas da torre (os outros são deixados de lado). Cada jogador escolhe uma fila vertical de 6 personagens e observa-a durante 30 segundos, tentando memorizar a cor das figuras e a posição. Após 30 segundos, virar todos os cartões para que fiquem voltados para baixo e dar início ao jogo. Começa o jogador que escolheu a primeira coluna à esquerda, pronunciando em voz alta o nome e a cor da personagem representada no primeiro cartão no canto superior esquerdo (por exemplo: “Bruxa vermelha!”) e volta-o para cima. Se adivinhou, deixa o cartão voltado para cima; caso contrário, volta-o novamente para baixo. A vez passa para o próximo jogador, que tenta lembrar-se da figura na primeira carta da coluna imediatamente à direita. Em seguida, os outros jogadores jogam da mesma maneira com a primeira carta das respetivas colunas. Deste modo, descobrem-se gradualmente as personagens de um andar de cada vez, até se alcançar o andar mais baixo da torre. Chegados ao andar mais baixo, o jogo termina e vence o jogador que adivinhou mais personagens. Em caso de empate, a vitória será partilhada. Se os jogadores forem 2 ou 3, podem ser usados 12 ou 18 cartões para jogar com duas ou três colunas de personagens.

Jogo cooperativo

Baralham-se os cartões e posicionam-se na torre da mesma forma que na modalidade anterior de jogo. Cada criança observa durante 30 segundos as personagens dos cartões, tentando recordar-se da sua posição na torre (uma coluna ou um andar e assim por diante). Decorrido o tempo, os cartões são virados para baixo e o jogo começa. Cada jogador, à vez, pronuncia o nome e a cor de uma personagem representada num cartão e vira-o. Se adivinhar, o cartão é deixado virado para cima e a vez passa para o próximo jogador, que, por sua vez, tenta adivinhar a personagem de outra carta. Se, pelo contrário, errar, viram-se todos os cartões novamente para baixo e começa do início. É possível dar-se dicas durante o jogo. Ganham, todos juntos, quando todas as figuras forem descobertas antes de serem cometidos 5 erros.



King
Re
Roi
Rey
König
Rei



Queen
Regina
Reine
Reina
Königin
Rainha



Knight
Cavaliere
Chevalier
Caballero
Ritter
Cavaleiro



Jester
Giullare
Jongleur
Juglar
Hofnarr
Bobo



Wizard
Mago
Magicien
Mago
Zauberer
Mágico



Dragon
Drago
Dragon
Dragón
Drache
Dragão



Dame
Dama
Dame
Dama
Edelfrau
Dama



Witch
Strega
Sorcière
Bruja
Hexe
Bruxa