

LET'S
BUILD



RINGErkids is a brand by **RINGER**. The brand is dedicated to raising awareness about careers in construction, with a special focus on formwork and scaffolding design and assembly.

Through this memory game, children can explore roles such as construction site manager, architect, formwork and scaffolding specialist, welder, forklift operator, and concrete mixer driver.

Get to know our
company RINGER



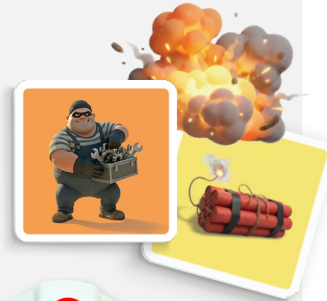
RINGO's memo Game rules

with a
twist!

Included languages:



RINGER
KIDS



Check the
game rules
online:



BASIC GAME PLAY for Ringo's memo game

 **ENGLISH** Shuffle all tiles thoroughly and place them face down on the table, either arranged in a grid (e.g., 6 × 6) or scattered randomly.

Gameplay

The youngest player goes first, and play proceeds clockwise. On your turn, flip over any two tiles:
- If the images match: Keep the pair and take an extra turn (flip two more tiles).
- If the images do not match: Flip them back face down in their original positions. Play then passes to the next player.

End of the Game

The game ends when there are no tiles left on the table. The player with the most pairs wins. In case of a tie, the players share the victory.

Variant for Younger Children

To adjust the difficulty (e.g., when playing with 4-year-olds), you can reduce the number of tiles and use only 8–10 pairs instead of the full set.

 **DEUTSCH** Mischte alle Kärtchen gut durch und legt sie verdeckt auf dem Tisch aus – entweder geordnet in einem Raster (z. B. 6 × 6) oder frei verteilt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, deckt zwei beliebige Kärtchen auf:

- Wenn die Bilder übereinstimmen: Du behältst das Paar und darfst als Belohnung einen weiteren Zug machen (zwei neue Kärtchen aufdecken).
- Wenn die Bilder nicht übereinstimmen: Drehe die Kärtchen wieder um, sodass sie wieder verdeckt an ihren Plätzen liegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn keine Kärtchen mehr auf dem Tisch liegen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren. Bei einem Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Variante für jüngere Kinder

Um den Schwierigkeitsgrad anzupassen (z. B. beim Spielen mit 4-Jährigen), könnt ihr die Anzahl der Kärtchen reduzieren und nur 8–10 Paare statt des gesamten Sets verwenden.

 **HRVATSKI** Dobro promiješajte sve pločice i rasporedite ih po stolu okrenute prema dolje – u obliku mreže (npr. 6 × 6) ili slobodno rasporedene.

Tijek igre

Igru započinje najmlađi igrač, a igra se odvija u smjeru kazaljke na satu. Igrač na potezu okreće bilo koje dvije pločice:

- Ako se slike podudaraju: Igrač zadržava par i za nagradu igra dodatni potez (okreće dvije nove pločice).

- Ako se slike ne podudaraju: Pločice okreće natrag u početni položaj (tako da su ponovno okrenute prema dolje). Potez zatim nastavlja sljedeći igrač.

Kraj igre

Igra završava kada na stolu više nema pločica. Pobjednik je igrač s najviše prikupljenih parova. U slučaju izjednačenja, igrači dijele pobjedu.

Varijanta za mlađu djecu

Za prilagodbu težine (npr. pri igri s četvorogodišnjacima) možete smanjiti broj pločica i koristiti samo 8–10 parova umjesto cijelog seta.

 **SRPSKI** Dobro promešajte sve pločice i rasporedite ih po stolu okrenute nadole – u obliku mreže (npr. 6 × 6) ili ih slobodno rasporedite.

Tok igre

Igru započinje najmlađi igrač, a igra se odvija u smeru kazaljke na satu. Igrač na potezu okreće bilo koje dve pločice:

- Ako se slike podudaraju: Igrač zadržava par i za nagradu igra dodatni potez (okreće dve nove pločice).
- Ako se slike ne podudaraju: Pločice okreće nazad u početni položaj (tako da ponovo budu okrenute nadole). Potez zatim nastavlja sledeći igrač.

Kraj igre

Igra se završava kada na stolu više nema pločica. Pobjednik je igrač sa najviše sakupljenih parova. U slučaju izjednačenja, igrači dele pobjedu.

Varijanta za mlađu decu

Za prilagođavanje težine (npr. kada igrate sa četvorogodišnjacima) možete smanjiti broj pločica i koristiti samo 8–10 parova umesto celog seta.

 **SLOVENSKO** Vse ploščice dobro premešajte in jih obrnjene navzdol razporedite po mizi, razporejene v mrežo (npr. 6 × 6), ali prosto razporejene.

Potek igre

Igro začne najmlajši igralec, igranje pa poteka v smeri urinega kazalca. Igralec na potezi obrne poljubni dve ploščici:

- Če se sliki ujemata: Igralec par odbrži in za nagrado odigra dodatno potezo (obrne novi dve ploščici).
- Če se sliki ne ujemata: Ploščici obrne nazaj v prvotni položaj (tako da sta spet obrnjeni navzdol). Potezo nato nadaljuje naslednji igralec.

Konec igre

Igra se zaključi, ko na mizi zmanjka ploščic. Zmagovalec je igralec z največ zbranimi pari. V primeru izenačenja si igralci zmagoto delijo.

Različica za mlajše otroke

Za prilagoditev težavnosti (npr. pri igri s 4-letniki) lahko zmanjšate število ploščic in uporabite le 8–10 parov namesto vseh.

The twist! ALTERNATIVE GAME PLAY for Ringo's memo game



 **ENGLISH** Setup and gameplay remain the same as in the basic game. However, special tiles introduce the following rules:

Special Tiles with unique effects

- **Dynamite:** The player who reveals this tile must thoroughly shuffle all remaining tiles on the table. They then continue their turn and can immediately flip over two new tiles.
- **Bandit:** The player who reveals this tile chooses any opponent and steals one of their already collected pairs. This ends the player's turn, and play passes to the next player.

Additional Notes

- Effect: The effect triggers immediately when a player flips over a special tile.
- No pairs: Special tiles do not form pairs; they act individually.
- Removal from play: Once the effect of a special tile is resolved, the player removes it from the game.
- Single use: Each special tile is activated only once during the game.

 **DEUTSCH** Spielvorbereitung und Grundablauf bleiben wie beim klassischen Spiel, die Sonderkärtchen bringen jedoch folgende zusätzliche Regeln mit sich:

Sonderkärtchen mit einem besonderen Effekt

- **Dynamit:** Der Spieler, der das Kärtchen aufgedeckt hat, muss alle verbleibenden Kärtchen auf dem Tisch gut durchmischen. Danach setzt er seinen Zug fort und darf sofort zwei neue Kärtchen aufdecken.
- **Bandit:** Der Spieler, der das Kärtchen aufgedeckt hat, wählt einen beliebigen Mitspieler und stiehlt ihm ein bereits gesammeltes Paar. Damit endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Zusätzliche Hinweise

- Effekt: Der Effekt wird sofort ausgelöst, sobald ein Spieler ein Sonderkärtchen aufdeckt.
- Kein Paar: Sonderkärtchen bilden keine Paare, sie wirken einzeln.
- Aus dem Spiel nehmen: Sobald der Effekt des Sonderkärtchens ausgeführt wurde, entfernt der Spieler dieses Kärtchen aus dem Spiel.
- Einmalige Nutzung: Jedes Sonderkärtchen wird somit nur einmal im Laufe des Spiels aktiviert.

 **HRVATSKI** Priprema i tijek igre ostaju isti kao i u osnovnoj igri, a posebne pločice donose još sljedeća pravila:

Pločice s posebnim učinkom

- **Dinamit:** Igrač koji je otkrio pločicu mora dobro promiješati sve preostale pločice na stolu, a zatim nastavlja svoj potez i može odmah okrenuti dvije nove pločice.
- **Bandit:** Igrač koji je otkrio pločicu bira suigrača po vlastitom izboru i krađe mu jedan već prikupljeni par pločica. Time se igračev potez završava, a na redu je sljedeći igrač.

Dodatno

- Učinak: Učinak se aktivira odmah čim igrač okrene pojedinu posebnu pločicu.
- Bez para: Posebne pločice međusobno ne tvore parove, već nastupaju pojedinačno.
- Uklanjanje iz igre: Kada se učinak posebne pločice izvrši, igrač tu pločicu uklanja iz igre.
- Jednokratna uporaba: Svaka posebna pločica se, dakle, aktivira samo jednom tijekom igre.

 **SRPSKI** Priprema i tok igre ostaju isti kao i u osnovnoj igri, a posebne pločice donose još sledeća pravila:

Pločice sa posebnim efektom

- **Dinamit:** Igrač koji je otkrio pločicu mora dobro promešati sve preostale pločice na stolu, a zatim nastavlja svoj potez i može odmah okrenuti dve nove pločice.
 - **Bandit:** Igrač koji je otkrio pločicu bira saigrača po sopstvenom izboru i krađe mu jedan već sakupljeni par pločica. Time se igračev potez završava, a na redu je sledeći igrač.
- Dodatno**
- Efekat: Efekat se aktivira odmah čim igrač okrene pojedinačnu posebnu pločicu.
 - Bez para: Posebne pločice međusobno ne tvore parove, već nastupaju pojedinačno.
 - Uklanjanje iz igre: Kada se efekat posebne pločice izvrši, igrač tu pločicu uklanja iz igre.
 - Jednokratna upotreba: Svaka posebna pločica se, dakle, aktivira samo jednom tokom igre.

 **SLOVENSKO** Priprava in potek igre ostaneta enaka kot pri osnovni igri, posebne ploščice pa prinašajo še naslednja pravila:

Ploščice s posebnim učinkom

- **Dinamit:** Igralec, ki je odkril ploščico, mora dobro premešati vse preostale ploščice na mizi, potem pa nadaljuje svojo potezo in lahko takoj obrne novi dve ploščici.
 - **Bandit:** Igralec, ki je odkril ploščico, izbere poljubnega suigralca in mu ukrade en že zbran par ploščic. S tem se igralčeva poteza zaključi, na vrsti pa je naslednji igralec.
- Dodatno**
- Učinek: Učinek se sproži takoj, ko igralec obrne posamezno posebno ploščico.
 - Brez para: Posebne ploščice med sabo ne tvorijo parov, nastopajo individualno.
 - Odstranitev iz igre: Ko se učinek posebne ploščice izvede, igralec to ploščico odstrani iz igre.
 - Enkratna uporaba: Svaka posebna ploščica se torej aktivira le enkrat tekom igre.