

EN

INVENTIONS

Age: 7-99

Players: 2-6

Game Duration: 20 minutes

A game by: *Dave De Vega*

Contents: 52 cards; 1 chronological timeline chart; Rules

This game involves some important inventions that are key to our history. Among these we selected those attributed to one or two persons. The box contains 26 pairs of cards, matching the inventor(s) and the invention with its date.

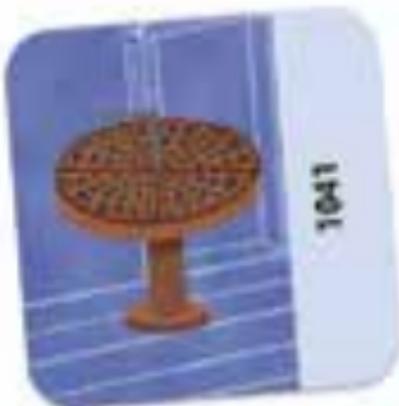
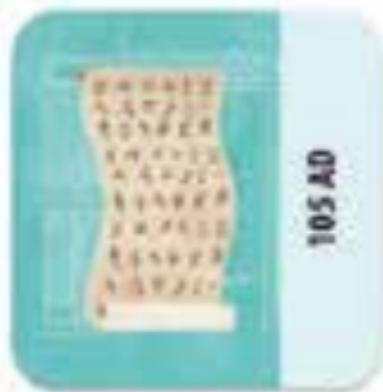


How to play

Shuffle the cards and place them randomly face down on the table. The youngest player turns over two cards. If these form a couple, the player keeps the cards and keeps on playing, otherwise he/she turns them back over and it is the following player's turn. The game ends when there are no more cards on the table. The player with the most cards at the end wins.

Invention timeline

The chronological timeline chart contains the names of the inventions from the oldest to the most recent. The matched pairs can be placed in chronological sequence, from the oldest to the most recent one, forming a time line of the inventions and their inventors.



IT

INVENTIONS

Età: 7-99

Giocatori: 2-6

Durata: 20 minuti

Un gioco di: *Dave De Vega*

Contenuto: 52 cartine; 1 scheda cronologica; Regolamento

Il gioco è dedicato ad alcune importanti invenzioni che hanno segnato la storia. Tra queste abbiamo selezionato in particolare quelle attribuite a un inventore (o a un'inventrice o a due inventori). La confezione contiene 26 coppie di cartine, che rappresentano da una

parte l'inventore, dall'altra l'invenzione con la relativa datazione.

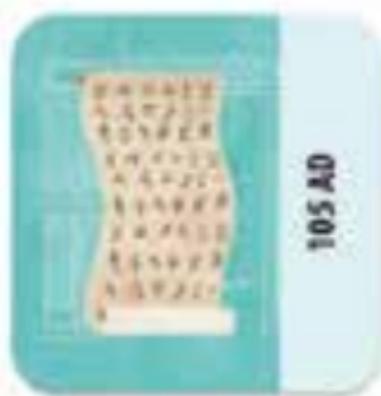


Svolgimento

Si mescolano le cartine e si dispongono sul tavolo coperte e sparpagliate. Il giocatore più giovane scopre due cartine. Se formano una coppia, guadagna le cartine e continua a giocare, altrimenti le ricopre e il turno passa al concorrente successivo. Il gioco finisce quando non ci sono più cartine a terra: vince chi ha conquistato più coppie.

La linea del tempo delle invenzioni

Nell'apposita scheda sono riportati i nomi delle invenzioni in ordine cronologico. Le coppie di cartine possono essere disposte in sequenza dalla più antica alla più recente formando una linea del tempo delle invenzioni e degli inventori.



FR

INVENTIONS

Age : 7-99

Nombre de joueurs : 2-6

Durée : 20 minutes

Conception : *Dave De Vega*

Contenu : 52 cartes ; 1 frise chronologique ; Règles du jeu

Ce jeu est consacré à quelques inventions importantes qui ont marqué notre histoire et qui ont été attribuées à un inventeur (ou une inventeuse ou encore à deux inventeurs). La boîte contient 26 paires de cartes représentant d'un côté l'inventeur et de l'autre l'invention

et la date à laquelle elle a été inventée.



Déroulement

On mélange les cartes et on les place pêle-mêle sur la table, faces cachées. Le joueur le plus jeune retourne deux cartes. Si celles-ci forment une paire, il les gagne et en retourne deux autres. Dans le cas contraire, il les retourne et passe son tour au joueur suivant. La partie prend fin lorsque toutes les cartes ont été ramassées :

le gagnant sera celui qui aura formé le plus grand nombre de paires.

La frise chronologique des inventions

Toutes les inventions sont inscrites en ordre chronologique, sur la frise. A l'aide de la fiche, les paires de cartes peuvent être ordonnées en séquence de la plus ancienne à la plus récente, reconstituant ainsi une frise chronologique des inventions et des inventeurs.



ES

INVENTIONS

Edad: 7 -99

Jugadores: 2-6

Duración: 20 minutos

Un juego de: *Dave De Vega*

Contenido: 52 cartas; 1 ficha cronológica; Reglamento

El juego está dedicado a algunos importantes inventos que han marcado la historia. Entre estos, hemos seleccionado especialmente los que se atribuyen a un inventor (o a una inventora o a dos inventores). La caja contiene 26 parejas de cartas, que representan, por un lado,

al inventor, por el otro, su correspondiente invento.

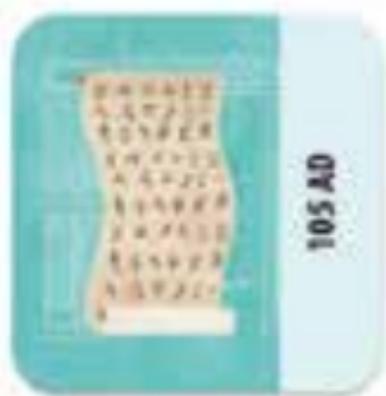


Desarrollo

Se mezclan las cartas y se colocan sobre la mesa boca abajo y esparcidas. El jugador más joven descubre dos cartas. Si forman una pareja, se las queda y sigue jugando; de lo contrario, vuelve a darles la vuelta y le toca al siguiente jugador. El juego termina cuando no quedan más cartas sobre la mesa. Gana quien consiga más parejas.

La línea temporal de los inventos

En la específica ficha, se encuentran los nombres de los inventos en orden cronológico. Las parejas de cartas se pueden colocar en secuencia, de la más antigua a la más reciente, formando una línea del tiempo de los inventos y de los inventores.



DE

INVENTIONS

Alter: 7-99 Jahre

Spieleranzahl: 2-6

Spieldauer: 20 Minuten

Ein Spiel von: *Dave De Vega*

Inhalt: 52 Karten; 1 Zeittafel;
Spielregeln

Das Spiel ist einigen wichtigen Erfindungen gewidmet, die die Geschichte verändert haben. Dabei haben wir insbesondere Erfindungen ausgewählt, die einem Erfinder/einer Erfinderin oder zwei Erfinderinnen/Erfindern zugeschrieben werden. Das Spiel enthält 26 Kartenpaare.

Auf der einen Seite der Karten ist der Erfinder abgebildet und auf der anderen Seite die Erfindung mit dem entsprechenden Datum.



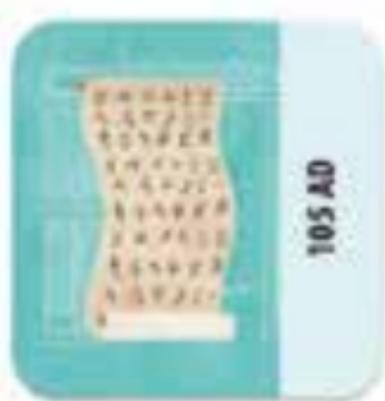
Spielablauf

Die Karten werden gemischt und anschließend verdeckt und ungeordnet auf der Spielfläche verteilt. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Karten auf. Wenn sie ein Paar bilden, darf er sie behalten und weiterspielen. Andernfalls dreht er sie wieder um und der nächste Spieler

ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf der Spielfläche liegen. Der Spieler, der am meisten Paare ergattert hat, gewinnt.

Die Zeitleiste der Erfindungen

Auf der Zeittafel sind die Namen der Erfindungen in chronologischer Reihenfolge aufgeführt. Die Kartenpaare können von der ältesten bis zur jüngsten Erfindung geordnet werden, damit sie eine Zeitleiste der Erfindungen und ihrer Erfinder bilden.



PT

INVENTIONS

Idade: 7-99

Jogadores: 2-6

Duração: 20 minutos

Um jogo de: *Dave De Vega*

Conteúdo: 52 cartas; 1 ficha cronológica; Regulamento

O jogo é dedicado a algumas importantes invenções que marcaram a história. Entre elas, selecionámos em particular aquelas atribuídas a um inventor (ou a uma inventora ou a dois inventores). A embalagem contém 26 pares de cartas que representam o inventor de um lado

e a invenção do outro com a respetiva data.



Procedimento

Baralham-se as cartas e dispõe-se sobre a mesa viradas para baixo e espalhadas. O jogador mais jovem vira 2 cartas. Se formarem um par, ganha as cartas e continua a jogar, caso contrário, vira-as novamente para baixo e passa a vez ao próximo jogador. O jogo acaba quando não houver mais cartas para baixo: vence quem tiver ganho mais pares.

A linha do tempo das invenções

Na respetiva ficha são indicados os nomes das invenções por ordem cronológica. Os pares de cartas podem ser dispostos em sequência da mais antiga para a mais recente, formando uma linha temporal das invenções e dos inventores.

