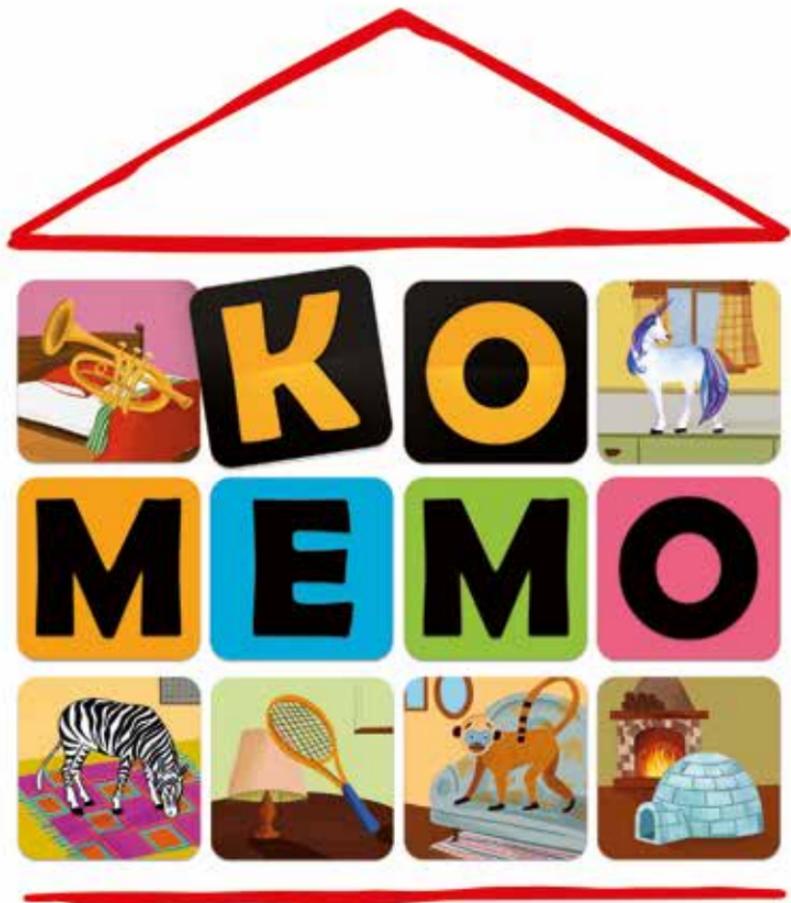


7-99

1-8

25'



LUDI

EN

KO MEMO

Age: 7-99**Players: 1-8****Game Duration: 25 minutes****A game by: *Andrea Binasco,
Matteo di Pascale*****Contents: 40 cards, 8 scoreboard colour cards; 1 erasable marker; Rules**

The game is based on the memory palace technique, which consists in remembering elements by associating them with known spaces. In this game there are 40 cards set in 8 different rooms of a house. Each card has an out of context object placed in the given environment. Each room has 5 points of interest, for example the cellar has a staircase, a barrel, a wine rack, a boiler and a mattress (refer to the key on the last page of the leaflet).

How to play

The aim of the game is to remember in sequence the "out of context" object of each tile. The player is facilitated when associating the objects to be remembered to the various rooms and points of interest in the house.

Challenge mode. It would be best to play in 4 or 5 but up to 8 people can play. Each player takes a coloured scoreboard card. The picture cards are shuffled and equally distributed to each player. The remaining cards are set aside. The players place their cards face down in a horizontal row in front of them. The youngest player starts by turning the cards over in his/her sequence and carefully observing the "out of context" objects for 30 seconds. Then he/she turns the cards face down again and begins to remember the sequence out loud, naming the objects from left to right and then turning the corresponding card face up for verification, and so on until the end of the row of cards. Each guessed object is worth one point. At the first mistake the player will have to stop and pass the turn to the next player in clockwise order who will play in the same way. At the end of the round, the game goes on until one of the players reaches 20 points (always waiting for the end of the round, so that all players have completed the same number of turns). The first to reach 20 points is the winner of the challenge! In case of a tie between two or more competitors, a play-off round is played by distributing 8 cards each, until there is a winner. Each player marks and gradually updates the score on their card, using the erasable marker.

Knockout mode. Arrange the cards in a row in the center of the table in multiples of 8, from one to five rows depending on the desired difficulty. All players observe the series for 30 seconds. At the end the youngest player turns the cards face down and begins to remember the sequence, naming the subject on each card and then turning the card over for verification. At the first mistake, the uncovered tiles are turned face down once again and the second player begins. The first player who remembers all the objects wins.

CARDS REMEMBERED	WHAT YOU ARE
Up to 8	A DISTRACTED PERSON
Between 9 and 16	ONE WHO SAYS "I KNEW IT..."
Between 17 and 24	AN INVESTIGATOR
Between 25 and 32	AN ELEPHANT
Between 33 and 40	A LEONARDO DA VINCI

Età: 7-99

Giocatori: 1-8

Durata: 25 minuti

Un gioco di: *Andrea Binasco,
Matteo di Pascale*

Contenuto: 40 tessere; 8 cartine colorate
segnapunti; 1 pennarello cancellabile;
Regolamento

Il gioco si basa sulla tecnica del «palazzo della memoria», che consiste nel ricordare elementi associandoli a spazi conosciuti. In questo gioco ci sono 40 tessere suddivise in 8 ambienti di una casa. Ciascuna tessera è illustrata con un oggetto “fuori contesto” collocato in un ambiente. Ogni ambiente ha 5 punti di interesse. Ad esempio, la cantina ha una scala, una botte, uno scaffale con bottiglie di vino, una caldaia e un materasso (vedi la legenda nell'ultima pagina del pieghevole).

Svolgimento

Scopo del gioco è ricordare in sequenza l'oggetto “fuori contesto” di ogni tessera. Il concorrente si aiuta associando gli oggetti da ricordare ai vari ambienti e punti di interesse della casa.

Modalità sfida. L'ideale è giocare in 4 o 5 ma si può giocare fino ad 8 persone. Ciascun giocatore prende una cartina colorata per segnare il punteggio. Si mescolano le tessere e si distribuiscono in egual numero tra i concorrenti. Le tessere che avanzano si scartano. Ciascun concorrente dispone le proprie tessere in fila orizzontale di fronte a sé coperte. Il giocatore più giovane inizia il turno. Egli scopre le tessere della sua sequenza e ne osserva attentamente gli oggetti “fuori contesto” per 30 secondi. Quindi ricopre le tessere e inizia a ricordare la sequenza: nomina il primo soggetto a sinistra e scopre la tessera corrispondente per la verifica, e così via fino al termine della fila di tessere. Ogni oggetto indovinato vale un punto. Al primo errore dovrà fermarsi e passare il turno al giocatore successivo in senso orario che giocherà allo stesso modo. Finita la manche, si prosegue fino a quando uno dei giocatori non raggiunge 20 punti (ma sempre attendendo la fine del giro, in modo che tutti i giocatori abbiano effettuato lo stesso numero di turni): egli è il vincitore della sfida! In caso di parità tra due o più concorrenti, si prosegue con una manche di spareggio tra gli stessi distribuendo 8 tessere a testa, fino a che non vi sia un vincitore. Ciascun concorrente segna e aggiorna man mano il punteggio sulla propria cartina colorata, utilizzando il pennarello cancellabile.

Modalità knockout. Si dispongono le tessere scoperte e in fila al centro del tavolo in multipli di 8, da una a cinque file a seconda della difficoltà desiderata. Tutti i giocatori osservano per 30 secondi la serie. Al termine il giocatore più giovane copre le tessere e inizia a ricordare la sequenza, nominando il soggetto su ogni carta e girando la tessera per la verifica. Al primo errore si coprono le tessere scoperte e inizia il secondo giocatore. Vince il primo giocatore che ricorda tutti gli oggetti.

CARTE MEMORIZZATE	COSA SEI?
fino a 8	UNO SBADATO
da 9 a 16	UNO CHE DICE “LA SAPEVO...”
da 17 a 24	UN INVESTIGATORE!
da 25 a 32	UN ELEFANTE
da 33 a 40	PICO DELLA MIRANDOLA

FR KO MEMO

Age : 7-99

Nombre de joueurs : 1-8

Durée : 25 minutes

Conception : *Andrea Binasco,*
Matteo di Pascale

Contenu : 40 cartes ; 8 cartes colorées
score ; 1 feutre effaçable ; Règles du jeu

Le jeu se base sur la méthode mnémotechnique du « palais de la mémoire », qui consiste à se souvenir d'éléments en les associant à des espaces familiers. La boîte contient 40 cartes subdivisées en 8 environnements caractéristiques d'une maison. Un objet « hors contexte » est illustré sur chacune des cartes et il y a 5 points focaux dans chaque environnement. Par exemple, dans la cave il y a une descente d'escalier, un tonneau, une étagère à vin, une chaudière et un matelas (pour la légende, consultez la dernière page du présent feuillet).

Déroulement

Le but du jeu est de se souvenir de la séquence des objets « hors contexte » illustrés sur les différentes cartes. Ce sera le fait d'associer les objets aux environnements et aux points focaux de la maison qui aidera les joueurs à se souvenir des différents objets.

Mode défi. L'idéal est de jouer à 4 ou 5 mais jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer ensemble. Chacun des concurrents se munit d'une carte colorée sur laquelle il marquera son score. On mélange ensuite les cartes illustrées et on les distribue équitablement entre les joueurs. Les cartes en surplus sont mises de côté. Les joueurs disposent alors leur cartes, faces cachées, en ligne devant eux. Le joueur le plus jeune commence : il retourne ses cartes et observe la séquence d'environnements et d'objets « hors contexte » pendant 30 secondes avant de les retourner à nouveau. Il doit ensuite se souvenir de la séquence et tenter de tous les nommer en commençant par la carte la plus à gauche. Chaque fois qu'il nomme un objet, il retourne la carte correspondante pour vérifier. Il marque un point pour chacun des objets devinés. A la première erreur commise, il doit s'arrêter et passer son tour au joueur suivant, en respectant le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que tous les joueurs ont joué, on entame une nouvelle manche et l'on procède de la sorte. Le premier à marquer 20 points gagne mais la partie ne prend fin que lorsque tous les joueurs ont joué leur dernière manche, de manière à ce qu'ils aient tous joué le même nombre de fois. Lorsqu'un ou plusieurs concurrents sont ex-aequo, on fait autant d'autres manches que nécessaires afin de les départager. Dans ce cas, les concurrents jouent avec 8 cartes chacun. Tout au long de la partie, les joueurs notent leur score au fur et à mesure sur leur carte colorée avec le feutre effaçable.

Mode knockout. On place les cartes faces visibles, au centre de la table, de manière à former 1 à 5 lignes de 8 cartes, en fonction du niveau de difficulté souhaité. Les joueurs les observent pendant 30 secondes avant de les retourner. Le joueur le plus jeune commence et tente de se souvenir de la séquence en nommant dans l'ordre les objets représentés sur chacune des cartes et en retournant les cartes au fur et à mesure pour vérifier. Lorsqu'il commet une erreur, on retourne toutes les cartes et le joueur suivant recommence. Le premier à se souvenir de la séquence entière gagne.

CARTES MÉMORISÉES	QUI ES-TU ?
de 0 à 8	UNE TÊTE EN L'AIR
de 9 à 16	UN « OUI, JE LE SAVAIS... »
de 17 à 24	UN DÉTECTIVE
de 25 à 32	UN ÉLÉPHANT
de 33 à 40	UN PIC DE LA MIRANDOLE

ES KO MEMO

Edad: 7-99

Jugadores: 1-8

Duración: 25 minutos

Un juego de: *Andrea Binasco, Matteo di Pascale*

Contenido: 40 tarjetas; 8 cartas de

colores cuentapuntos; 1 rotulador

borrable; Reglamento

El juego se basa en la técnica del «palacio de la memoria», que consiste en recordar elementos relacionándolos con espacios conocidos. En este juego hay 40 tarjetas repartidas en los 8 ambientes de una casa. En cada tarjeta se representa un objeto “fuera de contexto” en ese ambiente. Cada ambiente tiene 5 puntos de interés, por ejemplo, la bodega tiene: una escalera, un barril, un botellero, una caldera y un colchón (busca la leyenda en la última página del desplegable).

Desarrollo

El objetivo del juego es recordar, en secuencia, el objeto “fuera de contexto” de cada tarjeta. El jugador se ayuda relacionando los objetos que recordar con los diferentes ambientes y puntos de interés de la casa.

Modalidad reto. Lo ideal es jugar con 4 o 5 jugadores, pero pueden jugar hasta 8 personas. Cada jugador coge una carta de colores para anotar sus puntos. Se mezclan las tarjetas y se le entrega el mismo número a cada jugador. Las tarjetas que sobren se apartan. Cada jugador coloca sus tarjetas cubiertas en una fila horizontal delante de sí. El jugador más joven empieza la ronda: descubre las tarjetas de su secuencia y observa atentamente los objetos “fuera de contexto” durante 30 segundos. Entonces vuelve a darles la vuelta a las tarjetas y empieza a recordar la secuencia: empieza por nombrar el primer sujeto a la izquierda y descubre la tarjeta correspondiente para su comprobación, y así hasta completar la fila de tarjetas. Cada objeto adivinado vale un punto. Cuando cometa el primer error, tendrá que parar y le tocará al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Al terminar la ronda, se sigue hasta que uno de los jugadores alcance 20 puntos (pero siempre esperando el final de la ronda, para que todos los jugadores puedan jugar el mismo número de veces): ¡este es el ganador del reto! En el caso de empate entre dos o más jugadores, se realiza una ronda de desempate entre estos, entregándole a cada uno 8 tarjetas, hasta que haya un ganador. Cada jugador anota y actualiza la puntuación sobre su carta de colores, usando el rotulador borrable.

Modalidad knockout. Se colocan las tarjetas descubiertas y en fila en el centro de la mesa en múltiplos de 8, de 1 a 5 filas según la dificultad deseada. Todos los jugadores observan durante 30 segundos la serie. Después, el jugador más joven les da la vuelta a las tarjetas y empieza a recordar la secuencia, nombrando el sujeto “fuera de contexto” de cada carta y girando las tarjetas para la comprobación. Al primer error, se vuelven a tapar las tarjetas descubiertas y empieza el segundo jugador. Gana el primer jugador en recordar todos los objetos.

CARTAS MEMORIZADAS	¿QUÉ ERES?
hasta 8	UN DESPISTADO
de 9 a 16	ALGUIEN QUE DICE “LO SABÍA...”
de 17 a 24	UN DETECTIVE
de 25 a 32	UN ELEFANTE
de 33 a 40	UN LEONARDO DA VINCI

DE KO MEMO

Alter: 7-99 Jahre
Spieleranzahl: 1-8
Spieldauer: 25 Minuten
Ein Spiel von: *Andrea Binasco,
Matteo di Pascale*

Inhalt: 40 Bildkarten; 8 farbige Karten für das Notieren der Punkte; 1 löschtbarer Stift; Spielregeln

Das Spiel basiert auf der „Gedächtnispalast“-Technik, die darin besteht, Elemente, die man sich merken möchte, mit bekannten Orten zu verknüpfen. Die 40 Bildkarten dieses Spiels teilen sich auf 8 Räume bzw. Umgebungen eines Hauses auf. Auf jeder Bildkarte ist ein „nicht in den Kontext passendes“ Objekt in einer Umgebung abgebildet. Für jede Umgebung sind 5 interessante Details vorhanden. Im Keller gibt es zum Beispiel: eine Treppe, ein Fass, ein Regal mit Weinflaschen, einen Heizkessel und eine Matratze (siehe Verzeichnis auf der letzten Seite des Faltblatts).

Spielablauf

Ziel des Spiels ist es, sich die „kontextfremden“ Objekte aller Bildkarten in der richtigen Abfolge zu merken. Der Spieler behilft sich damit, dass er die zu merkenden Objekte mit den verschiedenen Umgebungen und interessanten Details des Hauses verknüpft.

Wettkampfvariante. Am besten ist es, wenn man zu viert oder fünft spielt, aber es können bis zu 8 Personen mitspielen. Jeder Spieler nimmt eine farbige Karte, um die Punkte zu notieren. Die Bildkarten werden gemischt und verteilt. Jeder Spieler erhält gleich viele Karten. Übrig gebliebene Karten werden beiseitegelegt. Jeder Spieler legt seine Bildkarten verdeckt in einer horizontalen Reihe vor sich. Der jüngste Spieler beginnt mit seinem Spielzug. Er deckt die Bildkarten seiner Abfolge auf und betrachtet 30 Sekunden lang aufmerksam die „kontextfremden“ Objekte. Danach dreht er die Bildkarten wieder um und versucht, sich an die Abfolge zu erinnern: Er nennt das erste Motiv links und deckt zur Kontrolle die entsprechende Bildkarte auf. Auf diese Weise fährt er bis zum Ende der Kartenreihe fort. Jedes erratene Objekt zählt einen Punkt. Beim ersten Fehler muss der Spieler aufhören und der nächste Mitspieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe, der auf die gleiche Weise spielt. Am Ende einer jeden Runde wird gezählt. Es wird so lange weitergespielt, bis einer der Spieler 20 Punkte erreicht hat (die laufende Spielrunde wird jedoch noch beendet, damit alle Spieler gleich viele Runden gespielt haben): Er ist der Gewinner des Wettkampfs! Haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche Punktzahl erzielt, spielen diese eine Entscheidungsrunde, bei der sie 8 Bildkarten pro Kopf erhalten, bis es einen Sieger gibt. Jeder Spieler notiert und aktualisiert seine Punktzahl mit dem löschtbaren Stift auf seiner farbigen Karte.

Knock-out-Spielvariante. Die Bildkarten werden aufgedeckt in einer bis fünf Reihen zu je 8 Karten in der Mitte der Spielfläche angeordnet, je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad. Alle Spieler betrachten 30 Sekunden lang aufmerksam die Reihe bzw. Reihen. Danach dreht der jüngste Spieler die Bildkarten um und versucht, sich an die Reihenfolge zu erinnern. Dabei nennt er das Motiv auf jeder Karte und dreht jeweils die entsprechende Karte zur Kontrolle um. Beim ersten Fehler werden die aufgedeckten Bildkarten umgedreht und der zweite Spieler ist an der Reihe. Der erste Spieler, der sich an alle Objekte erinnert, gewinnt.

GERMERKTE KARTEN	DU HAST EIN GEDÄCHTNIS WIE...
Bis 8	EIN SCHUSSEL
9 bis 16	EIN „HAB ICH DOCH GLEICH GESAGT“-SAGER
17 bis 24	EIN DETEKTIV
25 bis 32	EIN ELEFANT
33 bis 40	LEONARDO DA VINCI

PT

KO MEMO

Idade: 7-99**Jogadores: 1-8****Duração: 25 minutos****Um jogo de: *Andrea Binasco,
Matteo di Pascale*****Conteúdo: 40 cartões; 8 cartas de pontuação coloridas; 1 marcador apagável; Regulamento**

O jogo baseia-se na técnica do «palácio da memória», que consiste em recordar elementos associando-os a espaços conhecidos. Neste jogo, existem 40 cartões relativos a 8 divisões de uma casa. Cada cartão é ilustrado com um objeto “fora de contexto” colocado numa divisão. Cada divisão possui 5 pontos de interesse, por exemplo, a cave tem: uma escada, uma pipa, uma estante com garrafas de vinho, uma caldeira e um colchão (ver legenda na última página do folheto).

Procedimento

O objetivo do jogo é recordar por ordem o objeto “fora de contexto” de cada cartão. O jogador procura lembrar-se associando os objetos que terá de recordar às várias divisões e pontos de interesse da casa.

Modalidade desafio. O ideal é jogar a 4 ou 5, mas pode jogar-se até 8 pessoas. Cada jogador pega numa carta colorida para marcar a pontuação. Baralham-se os cartões e distribuem-se em igual número por cada jogador. Os cartões que sobram são postos de lado. O jogador mais jovem inicia a ronda. Vira os cartões da sua sequência e observa atentamente os objetos “fora de contexto” durante 30 segundos. Em seguida, volta a virar para baixo os cartões e procura recordar a sequência: diz qual é a primeira figura à esquerda e vira para cima o cartão correspondente para verificar, e assim por diante até o final da fila de cartões. Cada objeto adivinhado vale um ponto. Assim que errar, terá de parar e passar a vez ao próximo jogador, em sentido horário, que jogará da mesma forma. Terminada a ronda, continua-se até que um dos jogadores consiga 20 pontos (mas sempre esperando o final do ronda, de modo que todos os jogadores tenham jogado o mesmo número de vezes: é ele que vence o desafio!). Em caso de empate entre dois ou mais jogadores, fazem uma ronda de desempate entre si distribuindo 8 cartas por cada um, até que haja um vencedor. Cada concorrente marca e atualiza gradualmente a pontuação na sua carta colorida com o marcador apagável.

Modalidade knockout. Dispõem-se os cartões virados para cima e em linha no centro da mesa e em múltiplos de 8, de uma a cinco linhas dependendo do grau de dificuldade desejada. Todos os jogadores observam a série durante 30 segundos. Em seguida, o jogador mais jovem vira para baixo os cartões e começa a recordar-se da sequência, dizendo a figura “fora de contexto” de cada carta e virando o cartão para verificar. Assim que errar, viram-se para baixo os cartões que estavam para cima e é a vez do segundo jogador. Vence o primeiro jogador que se lembrar de todos os objetos.

CARTAS MEMORIZADAS	O QUE ÉS?
até 8	UM DISTRAÍDO
de 9 a 16	UM QUE DIZ “PENSAVA QUE SABIA...”
de 17 a 24	UM DETETIVE
de 25 a 32	UM ELEFANTE
de 33 a 40	UM PICO DELLA MIRANDOLA

Cellar: stairs - hen; barrel - ring; wine bottle rack - pinwheel; boiler - mask; old mattress - sunglasses.
Garden: tree - xylophone; table with sun umbrella - slingshot; deck chair - skull; swimming pool - candle; flower bush - pepperoni.
Living room: sofa - monkey; TV cabinet - apple; desk - shoes; giant candy - bookcase; fireplace - igloo.
Kitchen: stove - ball of yarn; refrigerator - flamingo; dining table - drum; window with curtains - unicorn; trash bin - sword.
Bedroom: bed - trumpet; nightstand - dragon; wardrobe - Santa Claus; under the bed - hamburger; chest of drawers - ice.
Bathroom: shower - banana; sink - bomb; toilet - alligator; washing machine - dice; radiator - egg.
Library: bookcase - slice of cake; armchair - elf; lamp on table - tennis racket; chess board - dentures; helmet - fork.
Playroom: rocking horse - ninja; blue table - beans; beach ball - thermometer; colored checkered carpet - zebra; coloured box - leaf.

Cantina: scala-gallina; botte-anello; scaffale con bottiglie-girandola; caldaia-maschera; materasso vecchio-occhiali da sole.
Giardino: albero-xilofono; tavolino con ombrellone-fionda; sdraio-teschio; piscina-candela; cespuglio di fiori-salame.
Salotto: divano-scimmia; mobili tv-mela; scrivania-scarpe; libreria-caramella gigante; camino-igloo.
Cucina: fornelli-gomitolo; frigorifero-fenicottero; tavolo da pranzo-tamburo; finestra con tendine-unicorno; pattumiera-spada.
Camera da letto: letto-tromba; comodino-drago; armadio-Babbo Natale; sotto il letto-hamburger; cassettoni-ghiaccio.
Bagno: doccia-banana; lavandino-bomba; WC-alligatore; lavatrice-dadi; termosifone-uovo.
Biblioteca: libreria-fetta di torta; poltrona-elfo; lampada su tavolino-racchetta da tennis; scacchiera-dentiera; elmo-forchetta.
Camera dei giochi: cavalluccio a dondolo-ninja; tavolinetto blu-fagioli; pallone-termometro; tappeto quadrettato colorato-zebra; scatole colorato-foglia.

Cave: escalier-poule; tonneau-bague; étagère à vin-girouette; chaudière-masque; vieux matelas-lunettes de soleil.
Jardin: arbre-xilofone; table-parasol - lance-pierre; chaise-longue - crâne; piscine-bougie; buisson fleuris-saucisson.
Salon: canapé-singe; meuble télé-pomme; bureau-chaussures; bibliothèque-bonbon; cheminée-igloo.
Cuisine: cuisinière-pelote de laine; frigo-flamant rose; table-tambour; fenêtre et rideaux-licorne; poubelle-épie.
Chambre: lit-trompette; table de nuit-dragon; armoire-Père Noël; dessous de lit-hamburger; commode-glaçons.
Salle de bains: douche-banane; lavabo-bombe; WC-alligatore; machine à laver-denis; radiateur-œuf.
Studio: bibliothèque-part de gâteau; fauteuil-elfe; table avec lampe-raquette de tennis; échiquier-dentier; heaume-fourchette.
Salle de jeux: cheval à bascule-ninja; tabouret-haricots; ballon-thermomètre; tapis à carreaux-zèbre; boîte colorée-feuille.

Bodega: escalera-gallina; barril-anillo; botellero-molinillo de viento; caldera-antifaz; colchón viejo-gafas de sol.
Jardín: árbol-xilofono; mesa con sombrilla-tirachinas; hamaca-calavera; piscina-vela; arbusto con flores-salchichón.
Salón: sofá-mono; mueble de la tele-manzana; escritorio-zapatillas; librería-caramelo gigante; chimenea-iglu.
Cocina: fogones-ovillo; frigorífico-flamenco; mesa de comedor-tambor; ventana con cortinas-unicorno; cubo de basura-espada.
Dormitorio: cama-trompeta; mesilla-dragón; armario-Papá Noel; bajo la cama-hamburguesa; cómoda-hielo.
Baño: ducha-plátano; lavabo-bomba; váter-aligátor; lavadora-dados; radiador-huevo.
Biblioteca: estantes-trozo de tarta; sillón-elfo; lámpara de mesa-raqueta de tenis; tablero de ajedrez-dentadura; yelmo-tenedor.
Sala de juegos: caballito balancín-ninja; mesita azul-alubias; balón-termómetro; alfombra de cuadros de colores-cebra; caja de colores-hoja.

Keller: Treppe - Henne; Fass - Ring; Regal mit Flaschen - Windrädchen; Heizkessel - Maske; alte Matratze - Sonnenbrille.
Garten: Baum - Xylophon; kleiner Tisch mit Sonnenschirm - Schleuder; Liegestuhl - Totenkopf; Schwimmbecken - Kerze; blühender Strauch - Salami.
Wohnzimmer: Sofa - Affe; Fernsehschrank - Apfel; Schreibtisch - Schuhe; Bücherregal - riesiges Bonbon; Kamin - Iglu.
Küche: Herd - Garnknäuel; Kühlschrank - Flamingo; Esstisch - Trommel; Fenster mit Vorhängen - Einhorn; Abfalleimer - Schwert.
Schlafzimmer: Bett - Trompete; Nachttisch - Drache; Kleiderschrank - Weihnachtsmann; Bettvorleger - Hamburger; Kommode - Eis.
Badezimmer: Dusche - Banane; Waschbecken - Bombe; Toilette - Alligator; Waschmaschine - Würfel; Heizkörper - Ei.
Bibliothek: Bücherbrett - Kuchenstück; Sessel - Elf; Tischlampe - Tennisschläger; Schachbrett - Gebiss; Helm - Gabel.
Spielzimmer: Schaukelpferd - Ninja; kleiner blauer Tisch - Erbsenschoten; Ball - Thermometer; bunt kariertes Teppich - Zebra; große bunte Schachtel - Blatt einer Pflanze.

Cave: escada/galinha; pipa/anel; estante com garrafas/cata-vento; caldeira/máscara; colchão velho/óculos de sol.
Jardim: árvore/xilofone; mesa com guarda-sol/fisga; espreguiçadeira/caveira; piscina/vela; arbusto de flor/salpicão.
Sala de estar: sofá/macaco; móvel tv/maçã; mesa/sapatos; estante/rebucado gigante; lareira-iglu.
Cozinha: fogão/novelo; frigorífico/flamingo; mesa de jantar/tambor; janela com cortinas/unicórnio; caixote do lixo/espada.
Quarto: cama/trompeta; mesinha de cabeceira/dragão; guarda-roupa/Pai Natal; debaixo da cama/hambúrguer; cómoda/gelo.
Casa de banho: chuveiro/banana; lavatório-bomba; sanita/crocodilo; máquina de lavar/dados; radiador/ovo.
Biblioteca: estante/fatia de bolo; poltrona/elfo; lâmpada de mesa/raqueta de ténis; tabuleiro de xadrez/dentadura; elmo/garfo.
Quarto de jogos: cavalo de balançar/ninja; mesinha/feijões; bola/termómetro; tapete quadriculado colorido/zebra; caixa colorida/folha.