

# GAMERIGHT® Surprise!

The fun-filled memory matching game  
2-4 players • ages 4 & up

## Rules of play

Welcome to our surprise party! We've got some wild presents for you. All you have to do is remember where they're hidden and you'll win. Pay attention! The fun's about to begin!

### Contents

16 Party Cards  
16 double-sided Surprise Discs  
13 Gift Squares

### Object

The object is to win the most Party Cards by revealing and matching presents on the Surprise Discs.

### Setup

There are four kinds of presents shown on the Surprise Discs:



Dashing Dinosaur



Speedy Spaceship



Party Palace



Super Submarine

*Note: Some of the Surprise Discs show the same present on both sides. Others show two different presents.*

Spread all the Surprise Discs on a smooth, flat surface.

Cover all but three of the Surprise Discs with a Gift Square. There will always be three visible surprises, although which show and which are hidden change with each move.

Shuffle the Party Cards and stack them in a face up deck visible to all players.

*Note: If at setup, the visible Surprise Discs all match the three presents on the top Party Card, move the card to the bottom of the deck and start with a different one.*

### Let the party begin!

Decide who goes first, such as the player whose birthday is coming up next. Play continues to the left.

Look at the top Party Card. It shows three presents. You want to make the three visible Surprise Discs match them. For example, if the Party Card shows two Speedy Spaceships and a Dashing Dinosaur, you're looking for two discs showing a Speedy Spaceship and one showing a Dashing Dinosaur.



On your turn, you may either:

- turn over one of the three visible Surprise Discs,  
OR
- uncover a new disc by moving a Gift Square to cover one of the visible Surprise Discs.

If your move reveals a Surprise Disc that matches a present on the Party Card, you get to go again. Keep playing until you don't make a match. Then the next player takes a turn. If, as a result of your move, all three visible Surprise Discs match the presents on the Party Card, shout "Surprise!" Take the card. The next player starts another round.

### Match making tips

- If you choose to uncover a new surprise, make sure that you move the Gift Square directly onto one of the already visible Surprise Discs. Only three Surprise Discs may be visible at a time.
- Make sure each Gift Square completely covers its Surprise Disc. No peeking!
- Don't move the Surprise Discs. Just cover, uncover, or turn them over.
- Set the playing pieces far enough apart so Gift Squares can be moved and Surprise Discs can be turned over without bumping other pieces.
- At first, making matches is guesswork. But as the game continues, it becomes a test of memory. The more you pay attention, the more matches you'll make.

### Party's Over

When the last Party Card has been claimed, all players count up their cards. Whoever has the most wins.



### Other ways to play

Keep the fun fresh. If you want, try one or more of these variations:

**Shorter game:** Play with fewer Party Cards.

**Endless game:** When a player matches all three Party Card presents, the card goes to the bottom of the deck and the player gets 1 point. Keep score on a piece of paper and play until you don't want to play any more. Whoever has highest score wins.

**Everyone's a winner:** Put all matched Party Cards in one discard pile without keeping score.

**For younger players:** Let each player continue making moves until a Party Card is completely matched. This winner-less game can help little ones sharpen their memory skills.

**For older players:** In each turn, one player continues until all three matches are made. Keep score by counting how many moves it takes to complete the player's turn. At the end, the lowest score wins.

## A Word from Gamewright

Who can resist parties and presents? While players have fun finding surprises, they develop their memory, learn to focus their attention, and practice visual matching skills.

We'd really like to hear from you about this game. Please return the questionnaire and let us know your comments and suggestions. For more fun, visit our Web site: [www.gamewright.com](http://www.gamewright.com)

Game by Detlef Wendt  
Illustrations by Viv Eisner

# Surprise!

Un juego divertido de hacer parejas de memoria  
2-4 jugadores • edades de 4 en adelante

## Contenido

16 tarjetas de fiesta  
16 discos de sorpresa de dos lados  
13 cuadros de regalo

## Objeto

El objeto es para ganar las más tarjetas de fiesta por revelar y coincidir con los regalos en los discos de sorpresa

## Para comenzar

Hay cuatro tipos de regalos mostrados en los discos de sorpresa:



Dinosaurio Elegante



Nave Espacial Rápida



Palacio de Fiesta



Súper-Submarino

*Nota: Algunos de los discos de sorpresa versen regalos iguales en los dos lados. Otros versen dos regalos diferentes.*

Distribuya todos los discos de sorpresa en una superficie suave y plana.

Cubra todos menos tres de los discos con el Cuadro de Regalo. Siempre habrá tres sorpresas visibles, pero los que muestran y los escondidos cambian con cada movimiento.

Baraje las Cartas de Fiesta y apilelas en una baraja boca arriba para que todos los jugadores puedan verlas.

*Nota: Si cuando comience, todos de los Discos de Sorpresa Visibles*

*están iguales a los tres regalos en la primera Tarjeta de Fiesta, ponga la tarjeta al fondo de la baraja y empiece con una diferente.*

¡Vamos a Comenzar la Fiesta!

Decida cual jugador empezará, como la que tiene el próximo cumpleaños. Siga jugando a la izquierda.

Mire a la primera Tarjeta de Fiesta. Hay tres regalos. Quiere que los tres Discos de Sorpresa estén iguales a ellos. Por ejemplo, si la Tarjeta de Fiesta tiene dos Naves Espaciales Rápidas y un Dinosaurio Elegante, quiere buscar dos discos que tienen una Nave Espacial Rápida y uno que tiene un Dinosaurio Elegante.



En su vuelta, puede:

- Doblar uno de los tres Discos de Sorpresa Visibles
- Descubrir un disco nuevo por mover un Cuadro de Regalo para cubrir uno de los Discos de Sorpresa Visibles.

Si su vuelta revela que un Disco de Sorpresa que coincide con un regalo en la Tarjeta de Fiesta, puede rehacer la vuelta. Siga jugando hasta no puedes coincidir una tarjeta con otra. Después el próximo jugador toca una vuelta.

Si, como un resultado de su vuelta, todos los Discos de Sorpresa Visibles coinciden con los regalos de la Tarjeta de Fiesta, grite "¡Sorpresa!" y tome la tarjeta. El próximo jugador empieza otra ronda.

## Consejos de hacer parejas

- Si escoja descubrir una sorpresa nueva, se asegure de que mueva el Cuadro de Regalo directamente sobre uno de los Discos de Sorpresa visibles. Solo tres Discos de Sorpresa pueden ser vistos.
- Se asegure de que cada Cuadro de Regalo completamente cubra su Disco de Sorpresa. ¡No eche una ojeada!
- No mueva los Discos de Sorpresa. Simplemente cubra, descubra o doble.
- Al principio, para hacer una pareja, tiene que adivinar. Pero, como el juego continua, se puede ser un examen de memoria. Lo más que presta atención, lo más parejas puede hacer.

## Ya terminada la fiesta

Cuando la última Tarjeta de Fiesta ha estado recibida, todos los jugadores cuentan las tarjetas. La persona con la más gana.

## Otros maneras de jugar

Si quiere jugar, hay otras variaciones:

**Juego más cortado:** Juegue con menos tarjetas.

**Juego sin terminar:** Cuando un jugador tiene todas las parejas de las Tarjetas de Regalos, la tarjeta mueve al fondo de la baraja y el jugador recibe 1 punto. Lleve el tanteo en una hoja de papel y juegue hasta que no quiera jugar más. La persona con lo más puntos gana.

**Todo el mundo gana:** Ponga todas las parejas de Tarjetas de Fiesta en un montón de desechar sin llevar el tanteo.



**Para los jugadores más jóvenes:** Cada jugador sigue jugando hasta que haya una pareja de Tarjeta de Fiesta. Este juego sin ganadores puede ayudarles a los jóvenes practicar las habilidades de memoria.

**Para los jugadores mayores:** En cada vuelta, un jugadora sigue jugando hasta que todos las tres parejas estén hechas. Lleve el tanteo por contar cuantos movimientos son necesarios para completar la vuelta. Al fin, la persona con el tanteo más bajo gana.

Juego por: Detlef Wendt  
Ilustraciones por: Viv Eisner

# Surprise!

Le jeu de mémoire et d'assortir qui est plein d'amusment  
2 à 4 joueurs • À partir de 4 ans

## Règles du Jeu

Bienvenue à notre surprise-partie! Nous avons des cadeaux extravagants pour vous. Tous que vous devez faire est de souvenir où ils sont cachés et vous gagnerez. L'amusement va commencer!

### Contenu

16 Cartes de Soirée  
16 Disques de Surprise double-côté  
13 Carrés de Cadeau

### Objet

L'objet est de gagner le plus Cartes de Soirée par révéler et assortir les cadeaux qui sont sur les Disques de Surprise.

### Préparation

Il y a quatre sortes de cadeaux qui sont illustrés sur les Disques de Surprise:



Le Dinosaur Fringant



Le Vaisseau Spatial Rapide



Le Palais de Soirée



Le Sous-marin Super

*Note: Quelques des Disques de Surprise illustrent le même cadeau sur les deux côtés.*

*Des autres illustrent deux cadeaux différents.*

Distribuez tous les Disques de Surprise sur une surface lisse et plate.

Couvrez tous les Disques de Surprise sauf trois, avec un Carré de Cadeau. Il y aura toujours trois surprises visibles, bien que ceux

qui montrent et ceux qui sont cachés vont changer avec chaque coup.

Battez les Cartes de Soirée, et empilez-les dans un tas face visible pour tous les joueurs.

*Note: Si pendant la préparation, les Disques de Surprise visibles assortent tous les trois cadeaux sur la première Carte de Soirée, mettez la carte au fond du jeu et commencez avec une autre carte.*

## Laissez La Soirée Commence!

Décidez qui va commencer le jeu, par exemple le joueur avec le plus proche anniversaire. Le jeu continue à gauche.



Regardez la première Carte de Soirée. Elle illustre trois cadeaux. Vous voulez faire assortir les trois Disques de Surprise avec eux. Par exemple, si la Carte de Surprise illustre deux Vaisseaux Spatiaux Rapides et un Dinosaur Fringant, vous cherchez deux disques qui illustre un Vaisseau Spatial Rapide et un disque qui illustre un Dinosaur Fringant.

À votre tour, vous pouvez soit:

- Tourner un des trois Disques de Surprise visible, OU
- Découvrir un nouveau disque par déplacer un Carré de Cadeau pour couvrir un des Disques de Surprise visibles.

Si votre tour révèle un Disque de Surprise qui assort avec un cadeau sur la Carte de Soirée, prenez un autre tour. Continuez de jouer jusqu'à vous ne faites pas de match. Puis le prochain joueur prend un tour.

Si, à la suite de votre tour, tous les trois Disques de Surprise qui sont visibles assortent avec les cadeaux sur la Carte de Soirée, criez "Surprise!". Prenez la carte. Le prochain joueur commence une autre ronde.

## Des Idées Pour Assortir

- Si vous choisissez de découvrir une nouvelle surprise, soyez sûre que vous déplacez le Carré de Cadeau directement sur un des Disques qui est déjà visible. Seulement trois Disques de Surprise peuvent être visible à une fois.
- Soyez sûre que chaque Carré de Cadeau couvert complètement le Disque de Surprise. Ne jetez pas un coup d'oeil!!
- Ne déplacez pas les Disques de Surprise. Simplement, couvrez-les, découvrez-les ou tournez-les.
- Mettez les jetons du jeu assez loin de côté pour les Carrés de Cadeau peuvent être déplacés et les Disques de Surprise peuvent être tournés sans déplacer des autres jetons du jeu.
- Au début, assortez sera une hypothèse. Mais comme le jeu continue, ce sera un examen de mémoire. Le plus que vous faites attention, le plus que vous assortez.

## La Soirée Termine

Quand la dernière Carte de Soirée a été prise, tous les joueurs comptent leurs cartes. Ce qui avec le plus cartes est le gagnant.

## Des Autres Façons de Jouer

Si vous voulez, essayez une ou plus de ces variations:



reçoit un point. Comptez les points avec du papier et jouez jusqu'à vous ne voulez plus jouer. Ce qui avec le plus points est le gagnant.

**Tout le monde est le gagnant.** Mettez tous les Cartes de Soirée qui sont assorties dans un tas de tirer sans compter les points.

**Pour les joueurs plus jeunes.** Chaque joueur peut continuer de jouer jusqu'à une Carte de Soirée est complètement assortie. Le jeu sans un gagnant peut aider les joueurs plus jeunes aviver leurs habiletés de mémoire.

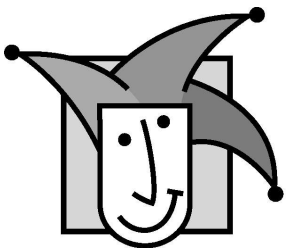
**Pour les joueurs plus âgés.** À chaque tour, un joueur continue jusqu'à tous les trois matches sont faits. Comptez les points par compter combien de coups sont nécessaires pour compléter le tour d'un joueur. À la fin, ce qui avec le moins points est le gagnant.

## Un Mot de Gamewright

Qui n'aime pas les soirées et les cadeaux? Pendant que les joueurs s'amuse de trouver des surprises, ils vont développer leurs mémoires, apprendre de faire attention et pratiquer leurs habiletés d'assortir visuellement.

Jeu par: Detlef Wendt

Illustrations par: Viv Eisner



### **GAMEWRIGHT®**

Games for the Infinitely Imaginative®

124 Watertown Street

Watertown, MA 02472

tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101

e-mail: [jester@gamewright.com](mailto:jester@gamewright.com)

<http://www.gamewright.com>

©2003 Gamewright, A Division of Ceaco, Inc.

All rights reserved.

Licensed with permission from Klee Spiele GmbH

**GAMEWRIGHT®**