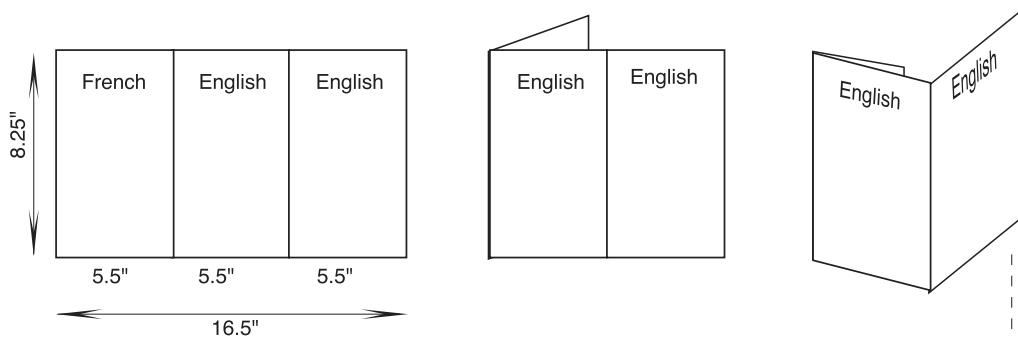




#### Niveau 2, pour les joueurs plus expérimentés (30 cartes jaunes «Match 'Em Up»)

- Pour le niveau 2, utiliser les cartes avec le verso jaune. Les séparer des cartes bleues et remettre celles-ci dans la boîte. Étaler les 30 cartes sur la surface de jeu, le côté jaune vers le haut. Au niveau 2, les joueurs se servent de la carte spéciale «Mix 'Em» et mettent leur mémoire à l'épreuve!



La carte «Mix 'Em» permet aux joueurs de mélanger les cartes qui n'ont pas été associées.

- Et voilà, tout est prêt pour le jeu! Le joueur le plus jeune commence en retournant une des cartes jaunes de façon que tous les joueurs puissent voir l'image qui se trouve de l'autre côté. Quel objet Koala Brothers illustre-t-elle? Le joueur retourne ensuite une autre carte pour montrer une autre image. Obtient-il une association?

- Si oui, il place la paire devant lui.
- Si non, il les montre aux autres joueurs et place les cartes face cachée à leur emplacement d'origine.

- Si le joueur retourne la carte «Mix 'Em», il retourne les autres cartes encore en jeu, face jaune vers le haut, et les mélange, les mélange une fois de plus, et les MÉLANGE encore! Il retire la carte «Mix 'Em» du jeu et la met de côté. Mais attention... il y a deux cartes «Mix 'Em» dans ce jeu, on peut être «mêlé» de nouveau!
- Une fois que toutes les cartes ont été associées, les joueurs les comptent pour savoir qui a fait le plus d'associations. On peut aussi placer les piles côte à côte pour voir laquelle est la plus haute. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie!

#### Niveau extra pour les joueurs les plus expérimentés (54 cartes)

Ce niveau se joue comme les niveaux 1 et 2 mais avec toutes les cartes bleues et toutes les cartes jaunes! Est-il possible d'associer les objets ou les personnages? Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il soit impossible de faire une association. Remarque : Les cartes bleues sont toujours jumelées à des cartes bleues, et les cartes jaunes, à des cartes jaunes.



## page #6 French



LEARN: Matching/Memory

#### How to Play

Help is on its way! This time you're helping the Koala Brothers™ by matching them up. And, if you get the special Mix 'Em card, mix them all up. Can you remember where your favorite Koala Brothers™ character or thing is? Whoever makes the most matches wins!

#### Contents:

54 Playing Cards: (24 1st Level, 30 2nd Level cards)  
1 Rules sheet

Please remove all contents from the package and compare them to the above list. If any of the items are missing, please contact your local Mattel office.

#### OBJECT

Make the most matches.

#### LET'S PLAY!

Note to parents: Matcheroos can be tailored to your children's likes and abilities. See which level works for you!

#### Level 1 for younger players (24 Blue cards, Match 'Em Up)

- In Level 1, use the blue-backed cards. Separate the blue cards from the yellow-backed cards and put the yellow cards back in the box. Spread the cards out, blue side up, in the playing area. Now, you're ready to play!
- The youngest child goes first and flips over one of the blue cards so all players can see the picture on its other side. What Koala Brothers character or thing does it show? The player then flips over another blue card to reveal another picture. Did you get a match?

- If so, the player gets to remove the matching pair and put it in front of them.
- If not, leave the cards face up for all the players to see.

- Play continues clockwise; now it's the next player's turn to try to get a match. Each player gets to flip over two cards and leave them face up.
- Once all of the cards have been matched, the players count to see who has the most matched pairs. Or if you prefer, place the stacks of cards next to each other to see whose pile is highest. The player with the most cards wins!



## page #1 English

G7277-0720

PRINTS PANTONE 259

#### Level 2 for more advanced players (30 Yellow Cards, Mix 'Em Up and Remember!)

- In Level 2, use the yellow-backed cards. Separate them from the blue-backed cards, putting the blue cards back in the box. Spread the 30 cards, yellow side up, in the playing area. In Level 2, you get to use the special Mix 'Em card and test your memory!



The Mix 'Em card allows the players to mix up the cards in the playing area that have not been matched.

- You're now ready to play. The youngest child goes first and flips over one of the yellow-backed cards so all players can see the picture on its other side. What Koala Brothers object does it show? The player then flips over another card to reveal another picture. Did you get a match?

- If so, the player gets to remove the matching pair and put it in front of them.
- If not, show them to the other players and return the cards face down to their original places.

- If the player flips over the Mix 'Em card, the rest of the cards still in play are turned yellow back side up and mixed, mixed, MIXED! That Mix 'Em card is removed from play and set aside. But, watch out...there are two Mix 'Em cards in this game so you never know when you'll get "mixed up!"
- Once all of the cards have been matched, the players count to see who has the most matched pairs. Or if you prefer, place the stacks of cards next to each other to see whose pile is highest. The player with the most cards wins!

#### Bonus Level for older and more advanced kids (All 54 colored cards)

You may play as in Level 1 or 2 with all the blue-backed and the yellow-backed cards in play! Can you match up the things or characters? You may continue until you cannot make a match. Hint: blue cards always match blue cards and yellow cards match yellow.

© Spellbound Entertainment Limited & Famous Flying Films Limited 2004  
www.koalabrothers.com



© 2004 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A.  
All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.  
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628500303.  
Mattel France, S.A., 27163 rue d'Antony, S.I.C. 145, 94020 Rungrig Coex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allmattel.com.  
Mattel España, S.A., Airbau 200, 08036 Barcelona, N.I.F. A08-842809.  
Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fração 5, 1600-206 Lisboa.  
Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service: 1300 135 312.  
Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China  
Dinipor & Diederik Oeh, Mattel SEA Pte Ltd (095332-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ, Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867.  
Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOPS.  
Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3979, Torre 3, Oficina 601, Cdi, Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3. TEL: 59-05-41-00.  
Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago.  
Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.  
Mattel Argentina S.A., Curuzuyá 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.  
Mattel Colombia, S.A., calle 1297-07 F-5, Bogotá.

G7277-0720

## page #2 English



ENSEÑA: Hacer coincidir/memoria

#### Cómo jugar

¡La ayuda va de camino! Esta vez tú vas a ayudar a los Koala Brothers™ haciendo pares. Y si te sale la carta especial Mix 'Em, revuélvelas todas. ¿Recuerdas dónde está tu personaje o artículo favorito de los Koala Brothers™? ¿Quién logre más pares gana!

#### Contenido:

54 cartas de juego: (24 cartas del Nivel 1 y 30 cartas del Nivel 2)  
Instrucciones

Sacar todo el contenido del empaque y compararlo a la lista de arriba. Si falta alguna pieza, ponerse en contacto con la oficina Mattel más próxima a su localidad.

#### OBJETIVO

Hacer la mayor cantidad de pares.

#### ¡A JUGAR!

Atención padres: el juego Matcheroos se puede ajustar al gusto y habilidades de los niños. ¡Hay dos niveles de qué escoger!

#### Nivel 1 para jugadores menores (24 cartas azules que coincidir)

- En el Nivel 1, usa las cartas con una cara azul. Separa las cartas azules de las amarillas y pon las cartas amarillas de vuelta en la caja. Separa las cartas en el área de juego, con la cara azul para arriba. ¡Ahora, estás listo para jugar!
- El menor de los niños empieza volteando una de las cartas azules para que todos los jugadores vean la imagen en la otra cara de la carta. ¿Qué personaje o artículo de Koala Brothers muestra? Luego, el jugador volteo otra carta azul para ver qué imagen sale en la cara oculta. ¿Coincide con la imagen de la primera carta?

- Si coincide, el jugador retira el par de cartas y pone las dos cartas enfrente de él.
- Si no coincide, las cartas se quedan cara arriba para que todos los jugadores las vean.

- El juego sigue en dirección de las manecillas del reloj; ahora le toca al siguiente jugador tratar de que coincidan las imágenes. Cada jugador puede voltear dos cartas que deben quedar cara arriba.

- Después de lograr que todas las imágenes coincidan, los jugadores cuentan quién tiene más pares. O, si prefieren, pongan sus montones de cartas unos al lado de otros para ver cuál de los montones es el más alto. ¡El jugador que más cartas tenga gana!



## page #3 Spanish

Nivel 2 para jugadores más avanzados (30 cartas amarillas a ser barajadas y, luego, ¡a hacer memoria!)

- En el Nivel 2, usa las cartas amarillas. Sepáralas de las cartas azules y pon las cartas azules de vuelta en la caja. Separa las 30 cartas en el área de juego, con la cara amarilla para arriba. En el Nivel 2, entra en juego la carta especial Mix 'Em (Revuélvelas) y se pone a prueba tu memoria.



La carta Mix 'Em permite a los jugadores revolver las cartas del área de juego con las que no se ha logrado hacer un par.

- Ahora están listos para jugar. El menor de los jugadores empieza volteando una de las cartas amarillas para que todos los jugadores puedan ver la imagen en la otra cara. ¿Qué objeto de Koala Brothers muestra? Luego, el jugador volteo otra carta amarilla para ver qué imagen sale en la cara oculta. ¿Coincide con la imagen de la primera carta?

- Si coincide, el jugador retira el par de cartas y pone las dos cartas enfrente de él.
- Si no coincide, muestra las cartas a los demás jugadores y regresa las cartas, cara abajo, a sus lugares originales.

- Si el jugador volteo la carta Mix 'Em, el resto de las cartas que todavía están en juego se voltean, cara amarilla para arriba, y se revuelven bien. La carta Mix 'Em queda fuera del juego. Pero, cuidado... hay dos cartas Mix 'Em en este juego de modo que nunca sabes cuándo va a salir la otra.
- Después de lograr que todas las imágenes coincidan, los jugadores cuentan quién tiene más pares. O, si prefieren, pongan sus montones de cartas unos al lado de otros para ver cuál de los montones es el más alto. ¡El jugador que más cartas tenga gana!

Nivel adicional para niños mayores y más avanzados (las 54 cartas de color)

¡Pueden jugar igual que en el Nivel 1 ó 2 con todas las cartas azules y amarillas en juego! ¿Puedes hacer pares con los artículos o personajes? Sigán jugando hasta que ya no puedan hacer pares. Nota: las cartas azules solo hacen par con las azules y las amarillas con las amarillas.



## page #4 Spanish



POUR DÉVELOPPER :  
ses capacité d'association et sa mémoire

#### Le jeu

À l'aide! Cette fois, c'est vous qui aidez les Koala Brothers en faisant des associations. Et si vous obtenez la carte spéciale «Mix 'Em» (mélangez-les), mélangez les cartes! Pouvez-vous vous rappeler où est votre personnage ou objet préféré Koala Brothers? Celui qui fait le plus d'associations gagne la partie!

#### Contenu

54 cartes de jeu (24 pour le niveau 1, 30 pour le niveau 2)  
1 feuille d'instructions

Veuillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu. S'il en manque, communiquez avec le bureau Mattel de votre région.

#### BUT DU JEU

Faire le plus d'associations possible!

#### JOUONS!

À l'attention des parents : Le jeu Matcheroos peut s'adapter aux goûts et aux habiletés de votre enfant. Déterminez quel niveau lui convient le mieux!

#### Niveau 1, pour les joueurs plus jeunes (24 cartes bleues «Match 'Em Up»)

- Pour le niveau 1, utiliser les cartes avec le verso bleu. Les séparer des cartes jaunes et remettre celles-ci dans la boîte. Étaler les cartes sur la surface de jeu, le côté bleu vers le haut. Et voilà, tout est prêt pour le jeu!
- Le joueur le plus jeune commence en retournant une des cartes bleues de façon que tous les joueurs puissent voir l'image qui se trouve de l'autre côté. Quel personnage ou objet Koala Brothers illustre-t-elle? Le joueur retourne ensuite une autre carte bleue pour montrer une autre image. Obtient-il une association?

- Si oui, il place la paire devant lui.
- Si non, il laisse les cartes face vers le haut pour que tous les joueurs les voient.

- Le jeu se poursuit dans le sens horaire; c'est maintenant au tour de prochain joueur d'essayer de faire une association. Chaque joueur retourne deux cartes et les laisse face vers le haut.

- Une fois que toutes les cartes ont été associées, les joueurs les comptent pour savoir qui a fait le plus d'associations. On peut aussi placer les piles côte à côte pour voir laquelle est la plus haute. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie!



## page #5 French