

# Side A

## Level 1:

### Matching Game Play

- Separate the cookie halves.
- Place all of the cream halves in the jar.
- Deal the remaining cookie halves evenly to all of the players, shape-side up.
- Play begins with the youngest player and continues to the left (clockwise).
- Reach into the cookie jar and select a cream half.
- If the cream half shape matches one of your cookie half shapes, fit the halves together and stack the cookie near you. Your turn is now over.
- If the cream half does not match, put it back into the jar. It's the next player's turn.

### You Win!

- The first player to match all their cookie halves WINS!

## Level 2:

### Memory Match Game Play

- Place all the cookie halves shape side down on a flat surface in the middle of all the players. For easier play, separate the cream halves and the cookie halves into 2 separate piles.
- Play begins with the youngest player and continues to the left (clockwise).
- Select two cookie halves, then turn them over for all to see.
- If the cookie halves match, fit them together and stack the cookie near you. Your turn is now over.
- If the cookie halves do not match, put them back in their original locations. It's the next player's turn.

- Hint: Try to remember where each shape is for your next turn.
- Play continues until all the cookie halves are matched.

### You Win!

- The player with the highest stack of cookies WINS!

### Cleanup

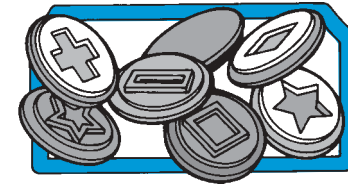
- Put all the cookies and this instruction sheet in the jar.

© 1997 Mattel, Inc.  
**PRINTED IN THAILAND.**  
All Rights Reserved.  
**IMPRIMÉ EN THAÏLANDE.**  
Tous droits réservés.  
OREO and OREO Design™ © Nabisco.  
Used under license.  
OREO et le design OREO sont des marques de commerce de Nabisco.  
Utilisation sous licence.  
78858-0720



# Jeux/Juegos de Fisher Price® Games

## Méli-Mélo OREO™ Matchin' Middles™ Memoria Divertida



Ages 3 - 7 • 2 - 4 Players  
Âge: 3 - 7 ans • Pour 2 à 4 joueurs  
De 3 a 7 años • Para 2 a 4 jugadores

### Object of the Game

Be the first player to match and have the highest stack of cookies!

### But du jeu

Etre le premier joueur à associer et à empiler le plus de biscuits.

### Objetivo del juego

Ser el primer jugador en construir la pila de galletas más alta formando pares.

**Contents:** Cookie Jar, 12 Toy Cookies (24 Halves)  
**Contient:** Jarre à biscuits, 12 biscuits (24 moitiés)  
**Contenido:** 1 jarra de galletas, 12 galletas (24 mitades)

SUN SUNG      OV-SS KB-MO      05/20/97  
78858-0720      INSTR      H16149  
GAMES OREOS MATCHIN MIDDLES      VOA  
2C: BKACK+PROCESS BLUE      POS  
PRESS PROOFS 6+15  
CD 0701

PROCESS  
BLUE

K

## Niveau 1: Jeu d'association

- Séparer les biscuits en deux.
- Placer toutes les moitiés de biscuits avec crème dans la jarre.
- Donner un nombre égal de moitiés de biscuits à chaque joueur.
- Le joueur le plus jeune commence, puis les autres jouent à tour de rôle, en allant vers la gauche.
- Le joueur pige une moitié de biscuit avec crème dans la jarre à biscuits.
- Si la moitié de biscuit avec crème pigée dans la jarre correspond à l'une des moitiés de biscuit que le joueur a en sa possession, celui-ci joint les deux moitiés et empile les biscuits près de lui; sinon, il remet la moitié de biscuit dans la jarre. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

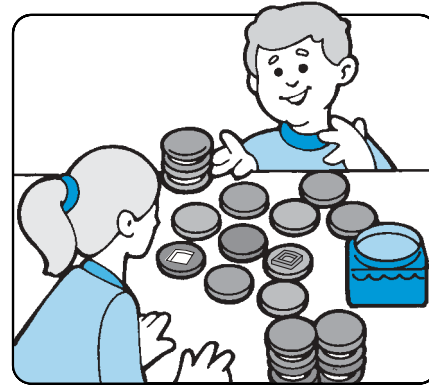
## Tu gagnes!

- Le joueur qui a empilé le plus de biscuits GAGNE!

## Niveau 2: Jeu de mémoire

- Placer toutes les moitiés de biscuits face vers le bas sur une surface plane au milieu des joueurs. Pour faciliter le jeu, faites deux piles différentes : une pile avec les moitiés avec crème et une pile avec les moitiés sans crème.
- Le joueur le plus jeune commence, puis les autres jouent à tour de rôle, en allant vers la gauche.
- Le joueur choisit deux moitiés de biscuit et les retourne pour que tous les joueurs puissent les voir.
- Si les deux moitiés de biscuit correspondent, le joueur les joint et les empile à côté de lui. C'est maintenant le tour du joueur suivant.
- Si les deux moitiés ne correspondent pas, le joueur les replace sur la surface de jeu exactement où elles étaient. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

- Truc : Il faut essayer de se souvenir de l'endroit où se trouve chaque forme avant de jouer à nouveau.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les moitiés de biscuit soient jointes.



## Reglas del juego

- Separa la galleta.
- Reparte las mitades de las

## Tu gagnes!

- Le joueur qui a la plus haute pile de biscuits GAGNE !

## Rangement

- Placer tous les biscuits et les règles de jeu dans la jarre à biscuits.

- galletas entre todos los jugadores.
- Coloca las mitades con crema en la jarra.

- El jugador más joven iniciará la partida; la jugada continuará con el jugador a la izquierda (en dirección de las manecillas del reloj).
- Saca una mitad de galleta de la jarra. • Si la forma de la mitad con crema coincide con la forma de la otra mitad, únelas y coloca la galleta cerca de tí. Tu turno se terminó. Si la forma de la mitad con crema no coincide, devuélvela a la jarra. Le toca el turno al próximo jugador.
- El juego continúa hasta que la jarra esté vacía.

## Reglas para el juego de memoria

- Coloca todas las mitades con la forma boca abajo en una superficie plana. Para un nivel de juego más fácil, coloca las mitades con crema y las otras mitades en dos grupos separados.

- El jugador más joven iniciará la partida; la jugada continuará con el jugador a la izquierda (en dirección de las manecillas del reloj).
- Selecciona dos mitades para ver si son pareja.
- Si las mitades son complementos, acóplalas y colócalas en una pila enfrente de tí.
- Si las mitades no coinciden, devuélvelas a su sitio. Le toca el turno al próximo jugador.
- El juego continuará hasta que todas las mitades hayan sido utilizadas para formar una galleta. Consejo: Intenta recordar el sitio de cada forma para tu próximo turno.

## ¡Eres el ganador!

- El jugador que haya logrado formar la pila de galletas más alta, ¡ES EL GANADOR!

## Limpieza

- Coloca las galletas y las instrucciones en la jarra.