

Ages: 3+
Players: 2-4



Find A Match For Thomas and his Friends!

Contents:

54 Playing Cards
1 Instruction Sheet

Please remove all components from the container and compare them to the contents list. If any items are missing, please call 1-800-524-8697. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.

OBJECT

Make the most matches.

LET'S MATCH!

Separate the six sheets and punch out the cards.

Spread the cards out facedown on the playing surface. Now, you're ready to play!

The youngest child goes first and flips over one card so all players can see the picture on its other side. The player then flips over a second card to reveal another picture. Did you get a match?

If so, remove the matching pair and put it in front of you. Now take another turn.

If you did NOT make a match, turn the cards back over. Your turn is over and play moves clockwise to the next player.

WINNING

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 and see whose pile is highest. The player with the most cards wins!

HINTS FOR A FASTER AND SIMPLER GAME

To make the game easier for younger players, simply remove pairs of cards from the deck. Just make sure you remove them in pairs so that all the remaining cards in the deck will still match up.

Here's another fun and fast way to play. When turning cards over, leave them face-up until they are matched and removed from play. This way, it's possible for players to make a match after flipping over one card. If a match is made, the player then flips over another card. The player's turn continues until he flips a card and cannot make a match with any of the other face-up cards on the playing area.

FOR ONE PLAYER

Time yourself and see how fast you can match up all the cards. Mix them up and play again. Can you set a new speed record?



R5237-0920

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, 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. Dilmport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd. (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona, cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10 http://www.service.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda, Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa, Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5205 6 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Importado por: Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ: 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º Andar - 07770-000 - Polvilho - Cajamar - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780 - sac@mattel.com.

service.mattel.com

Thomas the Tank Engine & Friends™
© 2009 Gullane (Thomas) Limited.

Edades: 3+
Jugadores: 2-4



PARES

JUEGO

¡Encuentra un par para Thomas y sus amigos!

Contenido:

54 cartas de juego
Instrucciones

Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, contáctese con la oficina Mattel más próxima a su localidad.

Visite <http://service.mattel.com/intl/es.asp> para un listado completo. En los E.U.A., llámenos al 1-800-524-8697.

OBJETIVO

Juntar la mayor cantidad de pares.

¡A BUSCAR PARES!

Separa las seis láminas y desprende las cartas.

Pon las cartas, cara abajo, sobre la superficie de juego. ¡A jugar!

El menor de los jugadores empieza y voltea una carta de modo que todos los jugadores vean la imagen del otro lado de la carta. Luego, voltea otra carta para ver la imagen. ¿Las cartas hacen par?

De ser así, quita el par de cartas y ponlas enfrente de ti. Ahora te toca otra vez.

Si no conseguiste el par, vuelve a voltear las cartas. Tu turno se acaba y le toca al siguiente jugador a tu izquierda.

GANAR

Después de juntar todos los pares de cartas, los jugadores cuentan quién tiene más pares. O, si prefieren, pongan los montos de cartas uno al lado del otro para ver quién tiene el monto más alto. ¡El jugador con la mayor cantidad de cartas gana!

CONSEJOS PARA UN JUEGO MÁS FÁCIL Y RÁPIDO

Para hacer el juego más fácil para jugadores más pequeños, simplemente saca algunos pares de cartas de la baraja. Asegúrate de quitar las cartas con su respectivo par de modo que las cartas restantes cada una tenga un par.

He aquí otra manera rápida y divertida de jugar. Después de voltear las cartas, déjalas cara arriba para que siempre estén a la vista y sea más fácil encontrar pares. Así, los jugadores podrán hacer pares volteando una sola carta. Si un jugador encuentra un par, dicho jugador voltea otra carta. El jugador sigue volteando cartas hasta que voltea una que no hace par con ninguna de las cartas volteadas sobre el área de juego.

PARA UN JUGADOR

Toma tiempo y ve qué tan rápido puedes encontrar los pares de las cartas. Revuélvelas y juega otra vez. ¿Puedes romper tu récord?

