

THE ORIGINAL HUSKER DU?

For 1 or more players
Ages 4 and up

In Danish "HUSKER DU?"
(pronounced HOOSKER DOO?)
means "Do you remember?"

Husker Du is a trademark of Endless Games, Inc.
All Rights Reserved.
Distributed by Endless Games, Inc.
Freehold, NJ • 732-414-2213
Visit Our Website at: www.endlessgames.com
The Endless Games Logo is a Registered
Trademark of Endless Games, Inc.



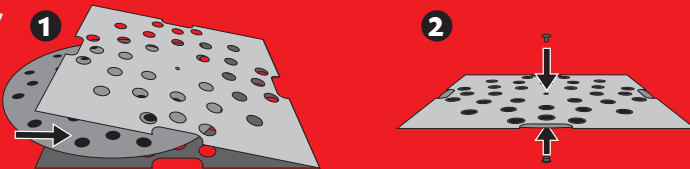
Contents

1 Picture Wheel, 1 Game Board, 1 Fastener, 36 Playing Pieces

Setup

Place all 36 playing pieces into the 36 openings on the game board covering all the pictures.
Turn the wheel clockwise so the arrows on the game board line up with the next line on the wheel.

Assembly



Game Play

The youngest player goes first and randomly removes two playing pieces from the game board. If the uncovered pictures match, the player keeps the two playing pieces and continues by removing additional playing pieces, two at a time, until he/she fails to uncover two matching pictures.
If the uncovered pictures do not match, the player replaces the playing pieces and play passes to the next player.
This procedure is repeated until all pairs of pictures have been uncovered. The player with the most playing pieces wins the game.

To Start A New Game

Cover all the openings and turn the wheel, clockwise, to the next line. There are 18 different positions of the wheel; therefore, memorizing the board is virtually impossible.

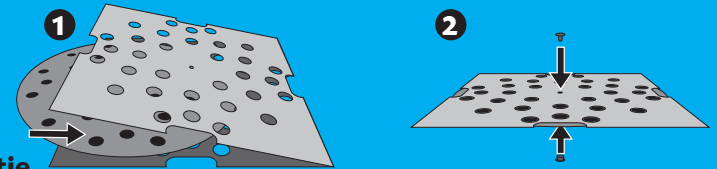
Contenu

1 roue à images, 1 plateau de jeu, 1 attache, 36 pièces de jeu

Mise en place

Placer les 36 pièces de jeu dans les 36 ouvertures du plateau de jeu de manière à couvrir toutes les images.
Faire tourner la roue dans le sens des aiguilles d'une montre de sorte que les flèches du plateau de jeu s'alignent avec la ligne suivante de la roue.

Assemblage



Début de partie

Le plus jeune joueur commence et retire au hasard deux pièces de jeu du plateau. S'il découvre des images identiques, il conserve les deux pièces de jeu et continue en retirant des pièces de jeu supplémentaires, deux à la fois, jusqu'à ce que les deux images découvertes ne se correspondent plus.
Si les deux images qui ne correspondent pas sont découvertes, le joueur remet en place les pièces de jeu et passe la main au joueur suivant.
On répète cette procédure jusqu'à ce que toutes les paires d'images correspondantes soient découvertes. Le joueur possédant le plus de pièces de jeu est le gagnant.

Pour débiter une nouvelle partie

Recouvrir toutes les images sur le plateau et faire tourner la roue dans le sens des aiguilles d'une montre, à la ligne suivante. Il existe 18 positions différentes sur la roue. Il est donc presque impossible de se souvenir de l'emplacement des images.

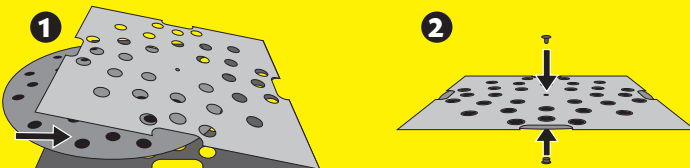
Contenido

1 rueda con imágenes, 1 tablero de juegos, 1 sujetador, 36 piezas de juego

Instalación

Coloque las 36 piezas de juego en las 36 aberturas del tablero de juego cubriendo todas las imágenes.
Gire la rueda en el sentido de los punteros del reloj en el tablero, de modo que las flechas del tablero de juego se alineen con la siguiente línea de la rueda.

Montaje



Juego

El jugador más joven juega primero y retira al azar dos piezas de juego del tablero de juego. Si las imágenes descubiertas coinciden, el jugador guarda las dos piezas de juego y continúa retirando piezas adicionales, dos a la vez, hasta que las piezas que descubre no coincidan.
Si las imágenes descubiertas no coinciden, el jugador devuelve las piezas en su lugar y el turno pasa al jugador siguiente.
Este procedimiento se repite hasta que se hayan descubierto todos los pares de las imágenes. El jugador con el mayor número de piezas de juego gana la partida.

Para iniciar un nuevo juego

Cubra todas las aberturas y gire la rueda, en sentido de los punteros del reloj, hacia la línea siguiente. Hay 18 posiciones diferentes de la rueda; por lo tanto, memorizar el tablero es prácticamente imposible.

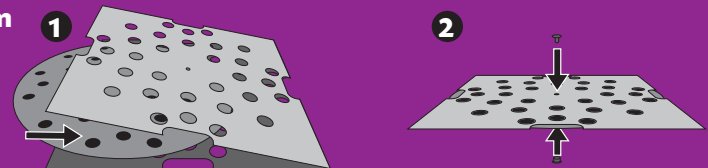
Componentes

1 disco de imagens, 1 tabuleiro, 1 fixador, 36 peças

Preparação

Coloque todas as 36 peças nas 36 aberturas do tabuleiro, cobrindo todas as imagens.
Gire o disco no sentido horário, alinhando as setas do tabuleiro com a próxima linha no disco.

Montagem



Como jogar

O participante mais novo joga primeiro e remove duas peças do tabuleiro aleatoriamente. Quando as imagens reveladas são iguais, o participante guarda as duas peças e continua a jogar, removendo outras peças, duas de cada vez, até revelar duas imagens diferentes.
Quando as imagens reveladas não são iguais, o participante repõe as peças e a vez passa para o próximo participante.
Este procedimento é repetido até que todos os pares de imagens tenham sido revelados. O vencedor do jogo é o participante com o maior número de peças.

Para começar um jogo novo

Cubra todas as aberturas e gire o disco no sentido horário até a próxima linha. Há 18 posições diferentes no disco. Portanto, é praticamente impossível memorizar o tabuleiro.