

FRÈGLE DU JEU

Contenu : 35 cartes « Famille d’animaux »
1 dé « Chance » - 1 règle du jeu

Familles

Les 35 cartes sont réparties en 7 familles :
Guépard - Macaque couronné - Manchot empereur
Grand dauphin - Flamant nain - Grizzly - Éléphant
d’Afrique.

Chaque famille est constituée de 5 cartes :

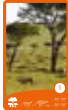
 Lieu de vie

 Maman

 Papa

 Petit

 Groupe



But du jeu

Composer le plus de familles avant la fin de la partie.

Mise en place

Mélanger le jeu et distribuer 4 cartes, faces cachées, à tous les joueurs. Les cartes restantes forment une pioche au centre de la table. Chaque joueur prend ensuite connaissance de ses cartes sans les montrer aux autres joueurs.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence la partie. Il demande à la personne de son choix une carte « Famille d’animaux » qui l’intéresse pour compléter une famille. *Exemple : Dans la famille*

REGLAS DEL JUEGO

Contenido: 35 cartas «Familia de animales» - 1 dado «Suerte»
1 reglas del juego

Familias

Las 35 cartas se distribuyen en 7 familias:
Guepardo - Macaco coronado - Pingüino
emperador - Delfin mular - Flamenco enano - Oso
grizzly - Elefante africano

Cada familia se compone de 5 cartas:

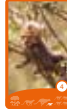
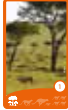
 Hábitat

 Mamá

 Papá

 Cría

 Grupo



Objetivo del juego

Formar el mayor número posible de familias antes de que termine la partida.

Desarrollo

Barajar las cartas y repartir 4 cartas boca abajo a cada jugador. Las cartas restantes forman un mazo en el centro de la mesa. Cada jugador examina sus cartas sin mostrárselas a los demás.

Desarrollo del juego

El jugador más joven comienza la partida. Pide a la persona que quiera una carta de la «Familia de animales» que le interese para completar una familia. *Ejemplo: De la familia «Guepardo» (cartas naranja), dame la «madre» (número 2).*

« Guépard » (cartas orange), je voudrais la « maman » (numéro 2).

Attention ! Lorsqu’il demande une carte, le joueur doit posséder au moins une carte de cette famille dans son jeu.

Si le joueur obtient la carte demandée, il rejoue immédiatement. Sinon, il pioche une carte au centre de la table. S’il pioche la carte désirée, il imite le cri de l’animal (*Exemple du grizzly : « Groaaaaar ! »*) et rejoue immédiatement. Dans le cas contraire, c’est au tour du joueur suivant de jouer (dans le sens des aiguilles d’une montre).

La partie continue jusqu’à ce que toutes les familles soient reconstituées.

NB : la main d’un joueur ne peut pas être vide : s’il n’a plus de cartes, il pioche immédiatement une carte. Si la pioche est vide, il prend une carte à l’un des joueurs de son choix.

Dé « Chance »

Lorsqu’un joueur possède une famille complète (5 cartes de même couleur), il la pose devant lui et lance le dé « Chance » en appliquant les effets suivants :

- Face « singe » : Un peu chapardeur, le singe permet au joueur de piocher deux cartes à la/aux personne(s) de son choix.
- Face « girafe » : Avec son long cou, la girafe peut voir de loin. Tous les joueurs montrent leurs cartes en même temps pendant 5 secondes.
- Face « rhinocéros » : Il charge et tout est chamboulé ! Chaque joueur fait passer sa main à son voisin de gauche.
- Face « manchot » : Sur la glace, tout glisse ! La famille que le joueur vient de poser devant lui passe à son voisin de gauche.

Fin de partie

La partie prend fin lorsque toutes les familles ont été reconstituées. Le joueur ayant réuni le plus grand nombre de familles remporte la partie.

Si el jugador consigue la carta que pide, vuelve a jugar. Si no la consigue, roba una carta del centro de la mesa. Si roba la carta deseada, imita el grito del animal (Ejemplo del grizzly: «¡Grrrr! ») y vuelve a jugar. En caso contrario, el turno pasa al jugador siguiente (en el sentido de las agujas del reloj).

La partida continúa hasta que se forman todas las familias.

Nota: la mano de un jugador no puede estar vacía: si se queda sin cartas, ha de robar inmediatamente una carta. Si el mazo está vacío, cogerá una carta del jugador que quiera.

Dado «Suerte»

Cuando un jugador reúne una familia completa (5 cartas del mismo color), la coloca delante de él, tira el dado «Suerte» y sigue las instrucciones pertinentes:

- Cara «mono»: Como el mono es un poco ladronzuelo, el jugador podrá robar dos cartas al jugador o los jugadores que quiera.
- Cara «jirafa»: Con su largo cuello, la jirafa puede ver desde lejos. Todos los jugadores muestran sus cartas al mismo tiempo durante cinco segundos.
- Cara «rinoceronte»: ¡Carga y pone todo patas arriba! Cada jugador pasa el turno al compañero de su izquierda.
- Cara «pingüino»: ¡En el hielo todo resbala! La familia que el jugador acaba de colocar delante de él pasa a su compañero de la izquierda.

Fin de la partida

La partida termina cuando se forman todas las familias. El jugador que haya formado el mayor número de familias es el ganador.

RULES OF THE GAME

Contents: 35 «Animal family» cards
1 «Chance» dice - 1 set of game rules

Families

The 35 cards consist of 7 families:
Cheetah - Toque macaque - Emperor penguin
Bottlenose dolphin - Lesser flamingo - Grizzly - African elephant.

Each family consists of 5 cards:

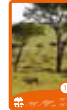
 Habitat

 Mom

 Dad

 Young

 Group



Game objective

Collect the most families before the end of the game.

Setting up

Shuffle the deck and deal out 4 cards face up to each player. The remaining cards form a stock on the table. Each player must now look at their cards without showing them to their opponents.

How to play the game

The youngest player starts the hand. He/she may ask any other player for a specific «Animal family» card that he/she needs to complete a family. *Example: Cheetah family (orange cards): please, can I have the «mother» (number 2).*

SPIELREGEL

Inhalt: 35 Karten «Tierfamilie»
1 Würfel «Chance» - 1 Spielregel

Familien

Die 35 Karten sind in 7 Tierfamilien aufgeteilt:
Gepard - Ceylon-Hutaffe - Kaiserpinguin - Großer
Tümmler - Zwergflamingo - Grizzlybär - Afrikanischer
Elefant.

Jede Tierfamilie besteht aus 5 Karten:

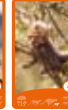
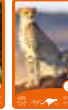
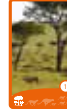
 Lebensraum

 Mama

 Papa

 Junges

 Gruppe



Ziel des Spiels

Vor Ende des Spiels die meisten Tierfamilien vervollständigen.

Vorbereiten des Spiels

Die Karten mischen und an alle Spieler 4 Karten mit der Motivseite nach unten geben. Die übrigen Karten werden als Stapel in der Tischmitte abgelegt. Jeder Spieler sieht sich seine 4 Karten an ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.

Ablauf des Spiels

Der jüngste Spieler beginnt. Er bittet einen Mitspieler seiner Wahl um die Karte «Tierfamilie», die er braucht, um eine Tierfamilie zu ergänzen. *Beispiel: Aus der Familie «Gepard» (orangene Karten) möchte ich gerne die «Mama» (Nummer 2).*

Note: The player asking for a card must already be holding one of the cards from the requested family.

If the player gets the right card, he/she gets another turn. Otherwise, he/she must draw a card from the stock on the table. If the card drawn is the one asked for, he/she must imitate the animal’s cry (*Example with grizzly: «Groaaaaar!»*) and gets another turn. If this is not the case, the player to the left plays next.

The game continues until every family has been collected.

NB: a player must always have cards: if he/she is out of cards, he/she must draw a card from the stock immediately. If the stock has run out, he/she must take a card from any other player.

«Chance» dice

When a player collects a whole family (5 cards of the same colour), he/she must place it in front of him/her. He/she must then roll the «Chance» dice and comply with one of its outcomes:

- Monkey» side: Somewhat of a pilferer, the monkey allows the player to draw two cards from any player he chooses.
- «Giraffe» side: Thanks to its long neck, the giraffe can see far away. Every player must show their cards at the same time for 5 seconds.
- «Rhinoceros» side: When it charges, everything is turned upside down! Each player gives his/her deck to the player on the left.
- «Penguin» side: On ice, everything slides! The family that the player just placed in front of him/her is passed down to the player on the left.

How to win the game

The game is over when every family has been collected. The player with the most families wins the game.

Achtung! Wenn er eine Karte verlangt, muss der Spieler bereits mindestens eine Karte aus dieser Tierfamilie besitzen.

Wenn der Spieler die erfragte Karte bekommt, darf er noch einmal spielen. Andernfalls zieht er eine Karte vom Stapel in der Tischmitte. Wenn er die gewünschte Karte zieht, muss er den Schrei des Tieres nachahmen (*Beispiel für den Grizzlybären: «Groaaaaar!»*) und darf noch einmal spielen. Wenn er nicht die gewünschte Karte zieht, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Die Spielrunde geht so lange weiter, bis alle Tierfamilien gebildet wurden.

Hinweis: Ein Spieler muss immer mindestens eine Karte in der Hand haben: wenn er keine Karten mehr hat, muss er sofort eine Karte ziehen. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht wurde, zieht er eine Karte bei einem Mitspieler seiner Wahl.

Würfel «Chance»

Wenn ein Spieler eine komplette Tierfamilie zusammengestellt hat (5 Karten der gleichen Farbe), legt er sie vor sich ab und wirft den Würfel «Chance». Dabei muss er folgende Bedeutung der Würfelseiten beachten, je nachdem, wie der Würfel fällt:

- Seite «Affe»: Der Affe stibitzt gerne und ermöglicht es dem Spieler, insgesamt 2 Karten bei einer Person (oder mehreren Personen) seiner Wahl zu klauen.
- Seite «Giraffe»: Mit ihrem langen Hals hat die Giraffe einen guten Überblick. Alle Spieler müssen gleichzeitig 5 Sekunden lang ihre Karten vorzeigen.
- Seite «Nashorn»: Das tollpatschige Nashorn bringt alles durcheinander! Jeder Spieler muss seine Karten an seinen linken Nachbarn weitergeben.
- Seite «Pinguin»: Auf dem Eis ist es ganz schön rutschig! Die Tierfamilie, die der Spieler abgelegt hat, muss an seinen linken Nachbarn abgegeben werden.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Tierfamilien zusammengestellt wurden. Der Spieler, der die meisten Tierfamilien gefunden hat, gewinnt.

