

RÈGLE DU JEU

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



5+

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



5+

Familias

Las 35 cartas se distribuyen en 7 familias:
Guepardo - Macaco coronado - Pingüino emperador - Delfín 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 » (cartes 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 : « Groaaaar ! ») 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.

RULES OF THE GAME

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



5+

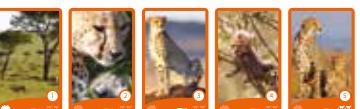
Families

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



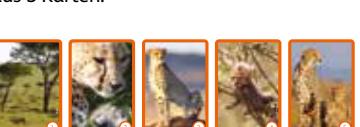
5+

Familien

Die 35 Karten sind in 7 Tierfamilien aufgeteilt:
Gepard - Ceylon-Hutaffe - Kaiserpinguin - Großer Tümler - 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 seine Mitspieler 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: «Groaaaar!»*) 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: «Groaaaar!»*) 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.

REGOLAMENTO DEL GIOCO

Contenuto: 35 carte «Famiglie di animali» - 1 dado «Fortuna» - 1 Regolamento del gioco

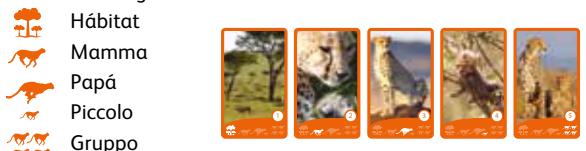


5+

Famiglie

Le 35 carte sono suddivise in 7 famiglie:
Ghepardo - Macaco - Leopardo - Pinguino
imperatore - Delfino - Fenicottero minore - Grizzly
Elefante africano.

Ciascuna famiglia è costituita da 5 carte:



Obiettivo del gioco

Comporre il numero maggiore di famiglie.

Preparazione

Mischiare le carte e distribuirne 4, con il lato coperto, ad ogni giocatore. Le carte rimanenti formano un mazzo al centro del tavolo. I giocatori guardano le carte senza mostrarle agli altri.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Chiede ad una persona a scelta una carta «Famiglia d'animali» che lo interessa per completare una famiglia. Esempio: Nella famiglia «Ghepardo» (carte arancioni) vorrei la «mamma» (numero 2).



REGELS VAN HET SPEL

Inhoud: 35 dierenfamiliekaarten
1 kansdobbelsteen - 1 set spelregels

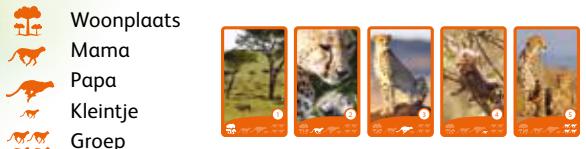


5+

Families

De 35 kaarten zijn onderverdeeld in 7 families:
Cheetah - Gekroonde makaak - Keizerspinguïn -
Tuimelaar - Kleine flamingo - Grizzly - Afrikaanse olifant.

Elke familie bestaat uit 5 kaarten:



Doel van het spel

Stel zoveel mogelijk families samen vóór het einde van het spel.

Opstelling

Schud de kaarten en verdeel ze onder alle spelers met de spelzijde naar beneden gericht. De overige kaarten vormen een trekstapel in het midden van de tafel. Elke speler bekijkt zijn kaarten zonder ze te laten zien aan de andere spelers.



Verloop van het spel

De jongste speler begint het spel. Hij vraagt een andere willekeurige speler om een dierenfamiliekaart die hij nodig heeft om een volledige familie te maken.

Attenzione! Quando il giocatore richiede una carta, deve possedere nel mazzo almeno una carta di questa famiglia.

Se il giocatore ottiene la carta richiesta, gioca subito di nuovo. Altrimenti, pesca una carta al centro del tavolo. Se pesca la carta desiderata, imita il verso dell'animale (*Esempio del grizzly: «Groaaaar!»*) e rigioca subito. In caso contrario, sta al giocatore successivo giocare (in senso orario).

La partita continua fino a che non sono ricostituite tutte le famiglie.

NB: la mano di un giocatore non può essere vuota; se non ha più carte, deve pescarne subito una. Se il mazzo è finito, pesca una carta da uno dei giocatori, a scelta.

Dado «Fortuna»

Quando un giocatore possiede una famiglia completa (5 carte dello stesso colore), la mette davanti a sé e lancia il dado «Fortuna» applicando i seguenti effetti:

1 Lato «scimmia»: La scimmia è un po' laduncola, e permette al giocatore di pescare due carte alla/e persona/e che vuole.

2 Lato «giraffa»: Grazie al lungo collo, la giraffa può vedere da molto lontano. Tutti i giocatori mostrano, per 5 secondi, le loro carte contemporaneamente.

3 Lato «rinoceronte»: Quando il rinoceronte carica, sconvolge tutto! Ciascun giocatore fa passare il suo mazzo al vicino a sinistra.

4 Lato «pinguino»: Sul ghiaccio si scivola! La famiglia che il giocatore ha posato davanti a sé passa al suo vicino a sinistra.

Termine della partita

La partita finisce quando tutte le famiglie sono state ricostituite. Vince il giocatore che ha riunito il numero maggiore di famiglie.

Bijvoorbeeld: Ik wil graag de « mama » (nummer 2) van de « cheetah » familie (oranje kaarten).

Let op: Wanneer een speler vraagt naar een bepaalde kaart, moet hij ten minste één kaart van deze familie in zijn bezit hebben.

Als de speler de gevraagde kaart krijgt, mag hij opnieuw spelen. In het andere geval trekt hij een kaart van het midden van de tafel. Als hij de gezochte kaart trekt, moet hij de roep van het dier nabootsen (*Voorbeeld van de grizzly: « Groaaaar! »*) en onmiddellijk opnieuw spelen. In het andere geval is het de beurt aan de volgende speler (in wijzerzin).

Het spel gaat door totdat alle families compleet zijn.

Let op: De hand van een speler kan niet leeg zijn: als hij geen kaarten meer heeft, moet hij onmiddellijk een kaart trekken. Als het dek leeg is, neemt hij een kaart van een speler naar keuze.

Kansdobbelsteen

Wanneer een speler een complete familie heeft (5 kaarten van dezelfde soort), legt hij de kaarten voor zich en gooit hij de kansdobbelsteen door de volgende gevallen toe te passen:

1 Aap : De aap steelt graag en mag twee kaarten nemen van een persoon/personen naar keuze.

2 Giraf : Met zijn lange nek kan de giraf alles van ver zien. Alle spelers tonen hun kaarten gedurende 5 seconden.

3 Neushoorn : Hij valt aan en gooit alles op zijn kop! Elke speler geeft zijn kaarten door aan de speler aan zijn linkerkant.

4 Pinguïn : Op het ijs schuift alles door! De familie die de speler voor hem heeft geplaatst schuift door naar de speler aan zijn linkerkant.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle families compleet zijn. De speler met het meeste families wint het spel.

1 GRIZZLY - Quest'orsa enorme forte vive nelle grandi foreste di oltre 100 km/h, questo felino della Nord America selvaggio delle Americhe del Nord. **2 GHEPARD** - Quest'orsa americana delle Americhe del Nord. **3 GHEPARD** - Quest'orsa americana delle Americhe del Nord. **4 Cheetah** - Quest'orsa americana delle Americhe del Nord. **5 MACAQUE** - Quest'orsa americana delle Americhe del Sud. **6 PINGUINO IMPERATORE** - Questo statigui solitario dell'Antartide grande colonna nei mari polari. **7 KLEINE FLAMINGO** - Questo fenicottero vivere in gruppi nelle palme. **8 AFRIKAANSE OLIFANT** - Questo elefante africano è un gigante solitario. **9 TUIMELAAR** - Questo elefante africano è un gigante solitario. **10 GEKROONDE MAKAKA** - Questo grande macaco è un solitario. **11 Cheetah** - Questo felino della Nord America è un solitario. **12 PINGUINO EMPERADOR** - Questo pinguino delle Antartide è un solitario. **13 KAZIERSPINNIGUIN** - Questo pinguino delle Antartide è un solitario. **14 LAMAIKA** - Questo elefante africano è un solitario. **15 ELEFANT** - Questo elefante africano è un solitario. **16 TURKANA** - Questo elefante africano è un solitario. **17 GROSERE TUMMLER** - Questo elefante africano è un solitario. **18 DOLPHIN** - Questo delfino è un solitario. **19 MACAQUE CORONATO** - Questo macaco è un solitario. **20 GRIZZLY** - Questo orso americano delle Americhe del Nord. **21 CHERYLBYAR** - Questo grande orso americano delle Americhe del Sud. **22 Cheetah** - Questo felino della Nord America è un solitario. **23 GHEPARD** - Quest'orsa americana delle Americhe del Sud. **24 PINGUINO IMPERATORE** - Questo pinguino delle Antartide è un solitario. **25 KAZIERSPINNIGUIN** - Questo pinguino delle Antartide è un solitario. **26 LAMAIKA** - Questo elefante africano è un solitario. **27 ELEFANT** - Questo elefante africano è un solitario. **28 TURKANA** - Questo elefante africano è un solitario. **29 GROSERE TUMMLER** - Questo elefante africano è un solitario. **30 DOLPHIN** - Questo delfino è un solitario. **31 MACAQUE CORONATO** - Questo macaco è un solitario. **32 GRIZZLY** - Questo orso americano delle Americhe del Nord. **33 CHERYLBYAR** - Questo grande orso americano delle Americhe del Sud. **34 Cheetah** - Questo felino della Nord America è un solitario. **35 GHEPARD** - Quest'orsa americana delle Americhe del Sud.

es el más grande de todos los pingüinos.
Les grandes et les petits vivent en troupeaux. Les pingüinos solitarios viven en manadas. Por lo general, los pingüinos parecen vivir en colonias en los lagos y estanques salados de África. **4 PINGUINO IMPERATOR** - Esta ave del África es el más grande de todos los pingüinos.
Les grandes aves solitarias son las flamencas. Los flamencos viven en grupos de miles. **5 FLAMANT NAIN** - Ce flamant vit en grandes colonias en los estanques salados de África. **6 FLAMANT ROUGE** - Los flamencos de las tierras bajas viven en los ríos y lagos de África. **7 KLEINE FLAMINGO** - Esta ave del África es el más grande de todos los pingüinos.
Los flamencos viven en los ríos y lagos de África. **8 AFRIKAANSE OLIFANT** - Este elefante africano es el más grande de todos los pingüinos.
Los elefantes africanos viven en los bosques de África. **9 TURKANA** - Este elefante africano es el más grande de todos los pingüinos.
Los elefantes africanos viven en los bosques de África. **10 GEKROONDE MAKAKA** - Este elefante africano es el más grande de todos los pingüinos.
Los elefantes africanos viven en los bosques de África. **11 Cheetah** - Este elefante africano es el más grande de todos los pingüinos.
Los elefantes africanos viven en los bosques de África. **12 PINGUINO IMPERATORE** - Este pingüino es el más grande de todos los pingüinos.
Los pingüinos imperiales viven en los bosques de África. **13 KAZIERSPINNIGUIN** - Este pingüino es el más grande de todos los pingüinos.
Los pingüinos imperiales viven en los bosques de África. **14 LAMAIKA** - Questo elefante africano è un solitario. **15 ELEFANT** - Questo elefante africano è un solitario. **16 TURKANA** - Questo elefante africano è un solitario. **17 GROSERE TUMMLER** - Questo elefante africano è un solitario. **18 DOLPHIN** - Questo delfino è un solitario. **19 MACAQUE CORONATO** - Questo macaco è un solitario. **20 GRIZZLY** - Questo orso americano delle Americhe del Nord. **21 CHERYLBYAR** - Questo grande orso americano delle Americhe del Sud. **22 Cheetah** - Questo felino della Nord America è un solitario. **23 GHEPARD** - Quest'orsa americana delle Americhe del Sud. **24 PINGUINO IMPERATORE** - Questo pinguino delle Antartide è un solitario. **25 KAZIERSPINNIGUIN** - Questo pinguino delle Antartide è un solitario. **26 LAMAIKA** - Questo elefante africano è un solitario. **27 ELEFANT** - Questo elefante africano è un solitario. **28 TURKANA** - Questo elefante africano è un solitario. **29 GROSERE TUMMLER** - Questo elefante africano è un solitario. **30 DOLPHIN** - Questo delfino è un solitario. **31 MACAQUE CORONATO** - Questo macaco è un solitario. **32 GRIZZLY** - Questo orso americano delle Americhe del Nord. **33 CHERYLBYAR** - Questo grande orso americano delle Americhe del Sud. **34 Cheetah** - Questo felino della Nord America è un solitario. **35 GHEPARD** - Quest'orsa americana delle Americhe del Sud.



Règle du jeu

Rules of the game
Reglas del juego
Spielregel
Regolamento del gioco
Regels van het spel