

FRÈGLE DU JEU

Contenu : 36 cartes « Animaux »
1 dé « Attitude » - 1 règle du jeu



2-6



20 mn



5+

But du jeu

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

Mise en place

Mélanger le jeu et distribuer toutes les cartes faces cachées en veillant à ce que tous les joueurs en aient le même nombre. S'il reste des cartes, celles-ci sont mises de côté et ne serviront pas pendant cette partie. Les joueurs prennent connaissance de leurs cartes sans les montrer aux autres.

NB : Pour une durée de jeu plus courte, vous pouvez distribuer seulement une partie des cartes en veillant à avoir des catégories de taille égale (Exemple : 6 cartes « lion », 6 cartes « grizzly », 6 cartes « singe » et 6 cartes « dauphin »).

Dé « Attitude »

Lancez le dé « Attitude » au début de chaque manche. Selon le résultat du dé, tous les joueurs devront citer, mimer ou faire le cri de l'animal demandé dès qu'ils posent une carte au centre de la table, et ce, durant toute la manche :

-  Citer le nom de l'animal demandé.
Exemple : « Dauphin ».
-  Mimer l'animal demandé avec des gestes et des grimaces uniquement (pas de son autorisé).
-  Reproduire le cri de l'animal demandé à l'aide d'onomatopées (pas de mime autorisé).
Exemple du Lion : « Roaaaar ! ».

REGLAS DEL JUEGO

Contenido: 36 cartas «Animales»
1 dado «Actitud» - 1 reglas del juego



2-6



20 mn



5+

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas.

Desarrollo

Barajar las cartas y repartirlas boca abajo de forma que todos los jugadores tengan el mismo número. Si sobran cartas, se retiran y no se utilizarán en esta partida. Los jugadores miran sus cartas sin mostrárselas a los demás.

Nota: Para que el juego sea más corto, se pueden repartir las cartas para una única partida de forma que haya familias del mismo tamaño (Ejemplo: 6 cartas «león», 6 cartas «oso grizzly», 6 cartas «mono» y 6 cartas «delfin»).

Dado «Actitud»

Tirar el dado «Actitud» al principio de cada manga. Según lo que indique el dado, todos los jugadores deberán decir el nombre del animal solicitado, imitarlo o imitar su sonido al colocar una carta en el centro de la mesa, y así durante toda la manga:

-  Decir el nombre del animal solicitado.
Ejemplo: «Delfin».
-  Imitar al animal solicitado solo con gestos y muecas (no se pueden emitir sonidos).
-  Imitar el sonido del animal solicitado utilizando onomatopeyas (no se pueden hacer gestos).
Ejemplo del león: «¡Groaaaaarrrr! ».

Déroulement du jeu

1 Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé « Attitude » et prend connaissance de la face désignée (Exemple : 🐦) puis pose une de ses cartes au centre de la table, face visible : ce sera l'animal demandé pendant toute la manche (Exemple : le lion).

2 Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) pose une carte par-dessus la précédente, mais cette fois-ci, face cachée. En même temps, il exécute l'attitude de l'animal demandé définie par le dé. Dans l'exemple : le dé attitude a désigné la face 🐦, le joueur doit pousser le cri du lion en posant la carte.

3 Chaque joueur pose à tour de rôle une de ses cartes face cachée sur le tas au centre de la table en exécutant à son tour cette même attitude de l'animal demandé (celle désignée par le dé au début de la manche).

4 À tout moment, si quelqu'un pense que le joueur précédent n'a pas posé une carte représentant l'animal demandé, il dit à voix haute « Bluff ». Le joueur précédent doit alors retourner sa carte et la montrer à tout le monde. Si le joueur a menti, il récupère l'ensemble des cartes accumulées au centre de la table. S'il n'a pas menti, c'est au joueur qui a annoncé « Bluff » de récupérer l'ensemble des cartes accumulées.

NB : Vous ne pouvez plus être accusé de « Bluff » dès lors que la carte que vous avez posée a été recouverte par le joueur suivant.

5 Le joueur qui a récupéré les cartes relance le dé « Attitude » et pose une de ses cartes au centre de la table, face visible. Une nouvelle manche commence. Attention, on ne peut pas rejouer l'animal de la manche précédente. Exemple : lors de la manche précédente, le « lion » était la carte demandée. Elle ne peut donc pas être demandée lors de cette manche.

Fin de partie

La manche s'arrête lorsqu'un des joueurs a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes. Le premier joueur qui remporte 3 manches gagne la partie.

Desarrollo del juego

1 El jugador más joven comienza. Tira el dado «Actitud», reconoce la cara designada (Ejemplo: 🐦) y coloca una de sus cartas en el centro de la mesa, boca arriba: este será el animal solicitado durante toda la manga (Ejemplo: el león).

2 El jugador siguiente (en el sentido de las agujas del reloj) coloca una carta encima de la anterior, pero esta vez, boca abajo. Al mismo tiempo, imita la actitud del animal solicitado establecida por el dado. Ejemplo: el dado actitud designa la cara 🐦, el jugador debe imitar el sonido del león cuando coloca la carta.

3 Cada jugador coloca por turno sus cartas boca abajo en el montón del centro de la mesa realizando al mismo tiempo la misma actitud del animal solicitado (la designada por el dado al principio de la manga).

4 En cualquier momento, si alguno piensa que el jugador anterior no ha colocado una carta que represente al animal solicitado, dice en voz alta la palabra «Bluff». Entonces, el jugador anterior debe dar la vuelta a la carta y mostrarla a todo el mundo. Si el jugador ha mentido, recoge todas las cartas acumuladas en el centro de la mesa. Si no ha mentido, el jugador que ha dicho «Bluff» es el que recoge todas las cartas acumuladas.

Nota: En cuanto una carta colocada haya sido cubierta por el jugador siguiente, no se puede acusar de « Bluff ».

5 El jugador que recoge las cartas vuelve a tirar el dado «Actitud» y coloca una de las cartas en el centro de la mesa, boca arriba. Comienza una nueva manga. Atención: no se puede volver a jugar el animal de la manga anterior. Ejemplo: en la manga anterior, el «león» era la carta solicitada. En este caso, no se puede solicitar en esta manga.

Fin de la partida

La manga termina cuando uno de los jugadores se queda sin cartas. El primer jugador que vence en 3 mangas, gana la partida.

RULES OF THE GAME

Contents: 36 «Animal» cards
1 «Behaviour» dice - 1 set of game rules



2-6



20 mn



5+

Game objective

Be the first player to get rid of all your cards.

Setting up

Shuffle the deck and deal out all the cards face down. Make sure each player has the same number of cards. Set aside the undealt cards. They will not be used during this game. Players must now look at their cards without showing them to their opponents.

NB: To make the game shorter, deal out only part of the cards but make sure each family contains the same number of cards (Example: 6 «lion» cards, 6 «grizzly» cards, 6 «monkey» cards and 6 «dolphin» cards).

«Behaviour» dice

Roll the «Behaviour» dice at the beginning of each hand. Depending on the outcome of the roll, every player must name, mime or imitate the sound of the requested animal as soon as they place a card down on the table throughout the entire hand:

-  Name the requested animal.
Example: «Dolphin».
-  Mime the requested animal only with gestures and facial expressions (sounds are not allowed).
-  Imitate the cry made by the requested animal using onomatopoeia (mimes are not allowed).
Example with Lion: «Roaaaar!».

SPIELREGEL

Inhalt: 36 Karten «Tiere» - 1 Würfel
«Verhalten» - 1 Spielregel



2-6



20 mn



5+

Ziel des Spiels

Der Spieler, der als erstes alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt.

Vorbereiten des Spiels

Alle Karten mischen und mit verdeckter Motivseite verteilen, so dass alle Spieler die gleiche Anzahl an Karten haben. Wenn Karten übrig bleiben, werden diese beiseitegelegt und für diese Spielrunde nicht gebraucht. Die Spieler schauen sich ihre Karten an, zeigen sie aber nicht ihren Mitspielern.

Hinweis: Für eine kürzere Spieldauer können Sie nur einen Teil der Karten verteilen, wobei Sie darauf achten, dass für jede Tierfamilie die gleiche Anzahl an Karten ausgegeben wird (Beispiel: 6 Karten «Löwe», 6 Karten «Grizzlybär», 6 Karten «Affe» und 6 Karten «Delfin»).

Würfel «Verhalten»

Werfen Sie den Würfel «Verhalten» vor Beginn jeder Spielrunde. Je nachdem, auf welche Seite der Würfel fällt, müssen alle Spieler während dieser gesamten Runde, wenn sie eine Karte in die Tischmitte legen, das Tier benennen, das Tier pantomimisch darstellen oder den Schrei des Tieres nachahmen.

-  Den Namen des gefragten Tieres nennen
Beispiel: «Delfin».
-  Das gefragte Tier nur mit Gesten oder Grimassen nachahmen (Laute sind nicht erlaubt).
-  Den Schrei des gefragten Tieres nachahmen (nur durch Laute, Mimik ist nicht erlaubt).
Beispiel für den Löwen: «Roaaaar!».

How to play the game

1 The youngest player goes first. He/she must roll the «Behaviour» dice and look at the side on which it lands (Example: 🐦) and places one of his/her cards face up on the table: this animal will be requested throughout the entire hand (Example: lion)

2 The next player (to the left of the first player) must place a card over the previous one, but this time, face down. He/she must simultaneously imitate the requested animal's behaviour as indicated on the dice. Example: if the behaviour dice lands on 🐦 side, the player must imitate the lion's cry while setting the card down.

3 Each player takes turns placing one of his/her cards face down on the pile located on the table while imitating that same behaviour of the requested animal (the one indicated on the dice at the beginning of the hand).

4 At any given time, if someone believes that the previous player did not set down a card which represents the requested animal, he/she can call a «Bluff». The previous player must flip the card over and show it to everyone. If the player lied, he/she must collect the entire pile of cards on the table. If he/she did not lie, the player who called the «Bluff» must collect the entire pile of cards. NB: You can no longer be accused of «Bluffing» when the card you have set down is covered by the next player's card.

5 The player who collected the cards must roll the «Behaviour» dice again and place one of his/her cards face up on the table. A new hand begins. Note that you cannot play with the animal from the previous hand. Example: the «lion» was the card requested during the previous hand. Therefore, it cannot be requested again during this hand.

How to win the game

The hand is over when one of the players has managed to get rid of all his cards. The first player to win 3 hands, wins the game.

Ablauf des Spiels

1 Der jüngste Spieler beginnt. Er wirft den Würfel «Verhalten» und sieht sich die Seite an, auf der er liegenbleibt (Beispiel: 🐦). Er legt eine seiner Karten mit der Motivseite nach oben in die Mitte des Tisches: das ist nun während der gesamten Spielrunde das gefragte Tier (Beispiel: der Löwe).

2 Es geht im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler legt eine Karte auf die bereits abgelegte Karte, aber mit der Motivseite nach unten. Gleichzeitig macht er das Verhalten des gefragten Tieres nach, wie es durch den Würfel vorgegeben ist. Beispiel: Der Würfel «Verhalten» ist auf die Seite mit 🐦 gefallen, der Spieler muss also beim Ablegen seiner Karte das Brüllen des Löwen imitieren.

3 Jeder Spieler legt nun der Reihe nach eine seiner Karten mit verdeckter Motivseite auf den Stapel in der Tischmitte und macht dabei das Verhalten des gefragten Tieres nach (das Verhalten, das bei Beginn der Spielrunde durch den Würfel festgelegt wurde).

4 Wenn ein Spieler glaubt, dass der Spieler, der vor ihm dran war, nicht eine Karte mit dem gefragten Tier abgelegt hat, sagt er laut «Bluff». Der vorherige Spieler muss also seine Karte umdrehen und allen Mitspielern zeigen. Wenn er gelogen hat, muss er alle Karten, die in der Tischmitte liegen, nehmen. Wenn er nicht gelogen hat, muss der Spieler, der «Bluff» gerufen hat, den kompletten Kartenstapel aus der Tischmitte aufnehmen.

Hinweis: Sobald die von Ihnen abgelegte Karte von der Karte des nächsten Spielers bedeckt wurde, können Sie nicht mehr eines «Bluffs» beschuldigt werden!

5 Der Spieler, der alle Karten aufnehmen musste, wirft den Würfel «Verhalten» und legt eine seiner Karten mit der Vorderseite nach oben in die Tischmitte. Eine neue Spielrunde beginnt. Achtung: das gefragte Tier aus der vorherigen Spielrunde darf nicht sofort noch einmal gespielt werden. Beispiel: In der vorherigen Spielrunde war der «Löwe» die gefragte Karte. In dieser neuen Runde kann der «Löwe» nicht das gefragte Tier sein.

Ende des Spiels

Die Spielrunde ist vorbei, wenn es einem der Spieler gelingt, alle seine Karten abzulegen. Der erste Spieler, der 3 Spielrunden gewinnt, gewinnt das Spiel.

REGOLAMENTO DEL GIOCO

Contenuto: 36 carte «Animali»
1 dado «Imitazione»
1 Regolamento del gioco

Obiettivo del gioco

Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le carte.

Preparazione

Mischiare le carte e distribuirle con il lato nascosto e facendo in modo che tutti i giocatori ne ricevano lo stesso numero. Se rimangono alcune carte, queste vengono messe da parte e non saranno utilizzate durante la partita. I giocatori guardano le carte senza mostrarle agli altri.

NB: Per una durata più breve del gioco, potete distribuire solo una parte delle carte, facendo in modo di avere famiglie di numero uguale (Per es.: 6 carte «leone», 6 carte «grizzly», 6 carte «scimmia» e 6 carte «delfino»).

Dado «Imitazione»

Lanciate il dado «Imitazione» all'inizio di ogni manche. In base al risultato del dado, tutti i giocatori dovranno, per la durata della manche, citare, mimare o fare il verso dell'animale richiesto non appena appoggiano una carta in mezzo al tavolo:

Citare il nome dell'animale richiesto.
Esempio: «Delfino».

Mimare l'animale richiesto solo con gesti e smorfie (non è possibile emettere alcun suono).

Riprodurre il verso dell'animale richiesto tramite onomatopee (non è possibile mimare).
Esempio per il Leone: «Roaaar!».

REGELS VAN HET SPEL

Inhoud: 36 dierenkaarten
1 actiedobbelsteen - 1 set spelregels

Doel van het spel

Raak als eerste speler al je kaarten kwijt.

Opstelling

Schud alle kaarten en verdeel ze met de spelzijde naar beneden gericht. Zorg ervoor dat alle spelers hetzelfde aantal kaarten krijgen. Eventuele overblijvende kaarten worden aan de kant gelegd en mogen niet worden gebruikt tijdens deze ronde. De spelers kijken naar hun kaarten zonder ze te laten zien aan de anderen. Let op: Voor een minder lang spel kun je ook minder kaarten verdelen. Zorg er echter voor dat alle families even groot zijn (voorbeeld: 6 leeuwenkaarten, 6 grizzlykaarten, 6 apenkaarten en 6 dolfijnenkaarten).

Aktiedobbelsteen

Rol de aktiedobbelsteen aan het begin van elke ronde. Naargelang het resultaat moeten de spelers de naam van het dier uitspreken, het dier uitbeelden of de roep van het dier nabootsen wanneer ze een kaart in het midden van de tafel plaatsen, en dit gedurende de hele ronde:

Lees de naam van het aangewezen dier luidop voor.
Bijvoorbeeld: « Dolfijn ».

Beeld het dier uit met gebaren en grimassen (geluid niet toegestaan).

Boots de roep van het dier na met klanknabootsing (uitbeelden niet toegestaan).
Voorbeeld van de leeuw: « Roaaaaa ! ».

Svolgimento del gioco

1 Inizia il giocatore più giovane. Lancia il dado «Imitazione», guarda il lato indicato (Esempio:) e mette una delle sue carte in mezzo al tavolo, con il lato visibile: questo sarà l'animale richiesto per tutta la manche (Esempio: il leone).

2 Il giocatore successivo (in senso orario) mette una carta sopra alla precedente, ma questa volta con il lato nascosto. Intanto, esegue l'imitazione dell'animale richiesto e indicato dal dado. Ad esempio: il dato imitazione ha indicato il lato , quindi il giocatore deve fare il verso del leone mentre appoggia la carta.

3 Ciascun giocatore, a turno, mette una delle proprie carte, con il lato nascosto, sul mazzo in mezzo al tavolo, eseguendo la stessa imitazione dell'animale richiesto (quella indicata dal dado all'inizio della manche).

4 In qualsiasi momento, se qualcuno pensa che il giocatore precedente non abbia posato una carta che rappresenta l'animale richiesto, dice a voce alta «Bluff». Il giocatore precedente deve allora girare la carta e mostrarla a tutti. Se il giocatore ha mentito, prende tutte le carte accumulate in mezzo al tavolo. Se non ha mentito, tocca al giocatore che ha detto «Bluff» di prendere tutte le carte accumulate.

NB: Non è possibile essere accusati di «Bluff» se la carta posata sul tavolo è stata coperta da quella del giocatore successivo.

5 Il giocatore che ha recuperato le carte lancia il dado «Imitazione» e mette una delle sue carte al centro del tavolo con il lato visibile. Inizia una nuova manche. Attenzione, non è possibile giocare di nuovo l'animale della manche precedente. Esempio: nella manche precedente, la carta richiesta era il «leone», che non può quindi essere richiesta per questa manche.

Termine della partita

La manche finisce quando uno dei giocatori è riuscito a liberarsi di tutte le proprie carte. Il primo giocatore che vince 3 manche vince anche la partita.

Verloop van het spel

1 De jongste speler begint. Hij gooit de aktiedobbelsteen, bekijkt de aangewezen zijde (voorbeeld:) en legt een van zijn kaarten in het midden van de tafel met de spelzijde naar boven gericht: dit zal het aangewezen dier zijn tijdens deze ronde (voorbeeld: de leeuw).

2 De volgende speler (in wijzerzin) legt een nieuwe kaart bovenop de vorige, maar deze keer met de spelzijde naar beneden gericht. Tegelijkertijd voert hij het gedrag uit van het dier dat aangewezen is door de dobbelsteen. Voorbeeld: de dobbelsteen landt op , de speler moet de brul van de leeuw nadoen terwijl hij de kaart legt.

3 Elke speler speelt op zijn beurt een van zijn kaarten met de spelzijde naar beneden op de stapel in het midden van de tafel en voert op zijn beurt hetzelfde gedrag van het aangewezen dier uit (aangewezen door de dobbelsteen aan het begin van de ronde).

4 Als iemand denkt dat de vorige speler geen kaart van het aangewezen dier heeft gelegd, kan hij op elk moment luidop « Bluf » roepen. De vorige speler moet zijn kaart terugnemen en aan iedereen laten zien. Als de speler heeft gelogen, krijgt hij alle kaarten van het midden van de tafel. Als hij niet heeft gelogen, dan krijgt de speler die de « Bluff » heeft geroepen alle kaarten. Let op: Je kunt niet meer worden beschuldigd van « Bluff » wanneer de volgende speler een kaart bovenop jouw kaart heeft gelegd.

5 De speler die de kaarten heeft verzameld gooit de aktiedobbelsteen en legt een van zijn kaarten in het midden van de tafel met de spelzijde naar boven gericht. Een nieuwe ronde begint. Let op, men kan het dier uit de vorige ronde niet opnieuw kiezen. Voorbeeld: in de vorige ronde was de «leeuw» de aangewezen kaart. Ze kan dus niet worden aangewezen bij deze ronde.

Einde van het spel

De ronde eindigt wanneer één van de spelers geslaagd is, om zich te ontdoen van al zijn kaarten. De eerste speler die 3 rondes wint, is de winnaar van het spel.

OSO GRIZZLY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

OSO GRIZZLY - Este oso imponente y fuerte vive en las grandes extensiones salvajes de América del Norte. Para pasar el invierno, prepara una madriguera en una cueva o una grieta profunda. LEON - Los leones viven en manadas en la sabana africana. Los machos defienden el territorio mientras que las leonas cazan juntas para alimentarse. El macaco coronado se encuentra en Sri Lanka, una isla al sureste de India; el chimpancé, mucho más grande, vive en África. DELFIN - Por lo general, los delfines viven en bandadas y cazan en pequeños grupos. Se dirige y localiza a sus presas mediante ecolocalización, como los murciélagos.

GRIZZLY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

GRIZZLY - Deze grote sterke beer woont in de uitgestrekte wildernis van Noord-Amerika. Hij trekt zich terug in zijn hol in een grot of een spleet voor zijn winterslaap. DE LEEUW - De leeuwen leven in groepen in de Afrikaanse savanne. De mannetjes verdeelgen het grondgebied terwijl de leeuwinnen samen jagen om de hele groep te voeden. GEKROONDE MAKAK EN CHIMPANSE - Deze twee apensoorten leven in het bos. De gekroonde makak leeft in Sri Lanka, een eiland ten zuiden van India; de chimpansee, veel groter, leeft in Afrika. DOLFIN - De dolfijn leeft in het algemeen in scholen en jaagt in kleine groepen. Hij oriënteert zich en lokaliseert zijn prooi met echolocatie, net zoals vleermuizen.

GRIZZLY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

GRIZZLY - This massive and powerful bear lives in the wilderness of North America. It builds dens inside caves or crevasses in order to hibernate during winter. LION - Lions live in groups in the African savannah. Males defend the territory while lionesses hunt together in order to feed the group. TOQUE MACAQUE AND CHIMPANZEE - These two monkey species live in the forest. The toque macaque can be found in Sri Lanka, an island located in south-eastern India; the chimpanzee is much bigger and lives in Africa. DOLPHIN - The dolphin usually lives in packs and hunts in tight groups. It approaches and identifies its prey by means of echolocation, just like bats.

bioViva!

Disneynature

BLUFFANIMALS

Règle du jeu

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