

Kleiner Fuchs Tierarzt

Ein lustiges Würfelspiel für 2 - 4 Tierärzte von 4 - 99 Jahren.

Autorin: Kristin Mückel
Illustration: Heidi Wittlinger
Lizenzgeber: Fox and Sheep
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Oh nein, es ist super viel los in der Baumhauspraxis für die Waldtiere: Der Igel ist erkältet, die Fledermaus hat sich den Flügel verstaucht und der Hase hat eine Beule am Kopf. Helf dem kleinen Fuchs dabei, den Patienten die passenden Medikamente zu geben und sie richtig zu versorgen. Ziel des Spiels ist es, mit den Würfeln die richtige Kombination zu erwürfeln, um die Tiere zu behandeln. Als Belohnung dürft ihr das gesunde Tier zu euch nehmen. Wer als Erster 5 verschiedene Tiere behandelt hat, gewinnt das Spiel und ist der beste Fuchs-Tierarzt im Wald.

Spielinhalt

30 Patientenplättchen, 4 Tierarztplättchen, 3 Medizinwürfel, 1 Aufkleberbogen, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Zuerst müsst ihr die Würfel bekleben. Es gibt sechs verschiedene Symbole. Auf jeden Würfel klebt ihr jedes Symbol genau einmal.

Die Umrandung auf dem Aufkleberbogen hilft bei der Zuordnung.

Spielvorbereitung

Mischt alle Patientenplättchen und verteilt sie gleichmäßig auf drei offene Stapel in der Tischmitte. Die Seite mit den kranken Tieren und den benötigten Medikamenten ist sichtbar. Jeder Spieler erhält ein Tierarztplättchen mit dem kleinen Fuchs. Legt die 3 Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt krank war, beginnt und würfelt mit den 3 Würfeln. Vergleiche deinen Würfelwurf mit den drei obersten Patientenplättchen in der Tischmitte. Auf jedem Plättchen sind 2 oder 3 Medikamente abgebildet, die das Tier braucht, um behandelt zu werden. Um einen Patienten zu behandeln und das gesunde Tier zu bekommen, müssen deine Würfel spätestens nach dem dritten Würfelwurf die entsprechenden Symbole zeigen.

• **Geschafft:** Super! Nimm das Patientenplättchen zu dir, drehe es um und lege es neben dein Tierarztplättchen. Da du jede Tierart nur einmal behandeln musst, brauchst du nun keinen Patienten dieser Art mehr sammeln. Auf dem Stapel in der Tischmitte wird das nächste kranke Tier sichtbar.

• **Nicht geschafft:** Schade!
Alle Patientenplättchen bleiben auf dem Stapel liegen.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Wichtige Würfelregeln:

- Du darfst in deinem Spielzug bis zu dreimal würfeln.
- Zuerst würfelst du immer mit allen 3 Würfeln.
- Im zweiten und dritten Würfelwurf darfst du beliebig viele Würfel neu würfeln.
- Lege alle Würfel zur Seite, die du nach dem Wurf sammeln möchtest.
- Du kannst im dritten Würfelwurf auch wieder Würfel neu würfeln, die du bereits zur Seite gelegt hattest.
- Wenn du bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf ein Patientenplättchen erwürfelt hast, kannst du natürlich auf weitere Würfel verzichten und sofort aufhören.

- Kannst du mit deinem Würfelwurf mehrere Tiere behandeln, musst du eines der Plättchen auswählen.
- Der Stern auf dem Würfel ist ein Joker und mit ihm kann man alle Krankheiten behandeln. Er darf somit für ein beliebiges Symbol eingesetzt werden. Wichtig: Es darf immer nur ein Joker gleichzeitig verwendet werden, um ein Tier zu behandeln.

Achtung: Liegen oben auf den Stapeln nur noch Tiere aus, die du schon behandelt hast, darfst du eines der obersten Tiere auf einen anderen Stapel legen. Haben alle Spieler die ausliegende Tierart/en schon behandelt, wird es/sie aus dem Spiel genommen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler fünf verschiedene Tiere behandelt hat und damit das Spiel gewinnt.

Little Fox Animal Doctor

A fun dice game for 2 - 4 helpful vets from 4 - 99 years old.

Author: Kristin Mückel
Illustrator: Heidi Wittlinger
Licensor: Fox and Sheep
Length of the game: approx. 10 minutes



It's a very busy day at the tree house doctor's office for forest animals! The hedgehog has a cold, the bat sprained its wing and the rabbit bumped its head. Help the veterinarian, little fox, give the patients the right medicine and look after them properly. The aim of the game is to roll the dice to get the right combination to be able to treat the animals. Once the animal is healthy you can place it in front of you. The first player to treat 5 different animals wins the game and is the best vet in the forest.

Contents

30 patient tiles, 4 vet tiles, 3 medicine dice, 1 sticker sheet, 1 set of instructions

Before the first game

First you need to place the stickers on the dice. Included are six different symbol stickers; one symbol sticker needs to be placed on each of the six different sides of the dice. The border around the sticker

sheet helps with the allocation.

Preparation

Mix all the patient tiles and distribute them evenly on three face-up piles in the middle of the table. The side with the sick animals and medicines/medicinal products they need should be face up. Each player receives one vet tile showing the little fox. Get the 3 dice ready.



How to play

Play in a clockwise direction. The player who was most recently sick starts and rolls the 3 dice. Compare your dice roll with the three top patient tiles in the middle of the table. Each tile shows 2 or 3 medicines/medicinal products that the animal needs to be treated with. To treat a patient and receive the healthy animal tile, your dice need to show the appropriate symbols, at the latest by your third roll.

• **You did it!** Great! Take the patient tile, turn it over, and place it next to your vet tile. As you only need to treat each type of animal once, you no longer need to collect any more patients of this type. The next sick animal tile 'becomes visible on the stack in the middle of the table.

• **Didn't make it:** Too bad!
All patient tiles stay on the stack.



The next player takes their turn by rolling the dice.

Important dice rules:

- You may roll the dice up to three times per turn.
- On the first roll you always roll all 3 dice.
- On the second and third rolls you may re-roll as many of the dice as you like.
- Set aside the dice that you would like to collect after each roll.
- In the third roll you may also roll dice that you have already set aside.
- If you already rolled enough for a patient tile on the first or second roll then you can naturally forgo further rolls and stop immediately.
- If you can treat multiple animals with your roll, then you must select one of the tiles.

- The star on the dice is a joker, and can be used to treat all ailments. It can therefore be used for a symbol of your choice. Important: Only one joker at a time may be used to treat an animal.

Warning: If the top animals on the piles are all ones that you have already treated then you may move one of the animals to the top of a different pile. If all players have already treated the top animal/s, then it/they are taken out of the game.

End of the game

The game ends when one of the players has treated all five different animals and thus wins the game.

Petit Renard Vétérinaire

Un jeu de dés amusant pour 2 à 4 apprentis vétérinaires de 4 à 99 ans.

Auteurs : Kristin Mückel
Illustration : Heidi Wittlinger
Concédant de licence : Fox and Sheep
Durée du jeu : env. 10 minutes



Oh non ! Le cabinet vétérinaire perché dans une cabane est rempli d'animaux de la forêt : le hérisson est enrhumé, la chauve-souris s'est foulé l'aile et le lapin a une bosse sur la tête. Aidez le petit renard vétérinaire à donner aux patients les médicaments nécessaires et à bien s'occuper d'eux. Le but du jeu est d'obtenir la bonne combinaison avec les dés pour soigner les animaux. En récompense, l'animal soigné reste devant vous. Le premier joueur à avoir soigné 5 animaux différents gagne la partie et devient le meilleur renard vétérinaire de la forêt.

Contenu du jeu

30 tuiles de patients, 4 tuiles « Petit renard vétérinaire », 3 dés « médicaments », 1 feuille d'autocollants, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Vous devez tout d'abord coller les autocollants sur les dés. Il y a six symboles différents. Chaque dé doit comporter chacun de ces

symboles. Le pourtour de la feuille d'autocollants vous indique sur quels dés ils doivent être placés.

Préparation du jeu

Mélangez toutes les tuiles de patients et répartissez-les en trois piles de même taille au milieu de la table. La face avec les animaux malades et les médicaments nécessaires doit être visible. Chaque joueur obtient une tuile « Petit renard vétérinaire ». Préparez les 3 dés.



Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été malade en dernier commence et lance les 3 dés. Compare tes dés avec les tuiles de patients empilées au milieu de la table. Chaque tuile indique 2 ou 3 médicaments dont l'animal a besoin pour être soigné. Pour s'occuper d'un patient et le soigner, le joueur peut jeter les dés jusqu'à trois fois afin d'obtenir les symboles correspondants aux médicaments nécessaires.

• **Réussi :** Super ! Prends la tuile de patient, retourne-la face patient guéri et dépose-la près de ta tuile « Petit renard vétérinaire ». Puisque tu ne dois soigner chaque type d'animal qu'une seule fois, tu n'as donc plus besoin de collecter ce type de patient. Le prochain animal malade apparaît alors en haut de la pile au milieu de la table.

• **Raté :** Quel dommage ! Toutes les tuiles de patients restent sur leurs piles.



C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Règles importantes pour lancer les dés :

- Lorsque c'est ton tour, tu peux jeter les dés jusqu'à trois fois.
- Tu commences toujours par jeter les 3 dés.
- Les deuxième et troisième fois, tu décides quels dés tu souhaites lancer à nouveau.
- Après chaque lancer de dés, mets de côté ceux que tu veux conserver.
- Lors du troisième lancer de dés, tu peux également lancer à nouveau ceux que tu avais déjà mis de côté.
- Si tu as déjà obtenu une tuile de patient après le premier ou le deuxième lancer de dés, tu n'as plus besoin de jeter les dés et termines ton tour immédiatement.

- Si un lancer de dés te permet de soigner plusieurs animaux, tu dois choisir une seule des tuiles.
- L'étoile sur le dé est un joker qui permet de soigner toutes les maladies. Il peut ainsi remplacer n'importe lequel des symboles. Important : il n'est pas possible d'utiliser plus d'un joker à la fois pour soigner un animal.

Attention : si en haut de chaque pile se trouvent uniquement des animaux que tu as déjà soignés, tu peux en prendre un et le déposer sur une autre pile. Si un ou plusieurs types d'animaux ont déjà été soignés par tous les joueurs, ils peuvent être retirés du jeu.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a soigné 5 animaux différents et gagne ainsi la partie.

Little Fox Dierendokter

Een grappig dobbelspel voor 2 tot 4 hulpvaardige dierenartsen van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Kristin Mückel
Illustraties: Heidi Wittlinger
Licentiegever: Fox and Sheep
Duur van het spel: ca. 10 minuten



O help, het is razend druk in de boomhutpraktijk voor bosdieren: de egel is verkouden, de vleermuis heeft zijn vleugel verstuikt en de haas heeft een buil op zijn kop. Help de kleine vos om de patiënten de juiste medicijnen toe te dienen en hen een goede verzorging te geven. Het doel van het spel is om met de dobbelstenen de juiste combinatie te gooien om de dieren te behandelen. Als beloning mag je het gezonde dier houden. Wie als eerste 5 verschillende dieren behandeld heeft, wint het spel en is de beste vos-dierenarts van het bos.

Inhoud van het spel

30 patiëntkaartjes, 4 dierenartskaartjes, 3 dobbelstenen met geneesmiddelen, 1 stickervel, 1 handleiding

Voor het eerste spel

Plak eerst de stickers op de dobbelstenen. Er zijn zes verschillende

symbolen. Op elke dobbelsteen plak je elk symbool exact eenmaal. De rand op het vel met stickers helpt je om ze juist te plakken.

Vorbereiding van het spel

Meng alle patiëntkaartjes en verdeel ze gelijkmatig over drie open stapels in het midden van de tafel. De kant met de zieke dieren en de nodige medicijnen is zichtbaar. Elke speler krijgt een dierenartskaartje met de kleine vos. Houd de drie dobbelstenen bij de hand.



Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste ziek was, begint en gooit met de 3 dobbelstenen. Vergelijk jouw worp met de drie bovenste patiëntkaartjes in het midden van de tafel. Op elk kaartje staan 2 of 3 medicijnen die het dier nodig heeft om gezond te worden. Om een patiënt te behandelen en het gezonde dier te krijgen, moeten je dobbelstenen ten laatste na de derde worp de juiste symbolen hebben.

• **Gelukt!** Geweldig! Neem het patiëntkaartje, draai het om en leg het naast je dierenartskaartje. Omdat je elke diersoort maar eenmaal moet behandelen, moet je nu geen patiënten van die soort meer verzorgen. Op de stapel in het midden van de tafel wordt het volgende zieke dier zichtbaar.

• **Niet gelukt:** Jammer! Alle patiëntkaartjes blijven op de stapel liggen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelstenen gooit.

Belangrijke regels bij het gooien:

- In je beurt mag je maximaal driemaal gooien.
- Eerst gooi je altijd met de 3 dobbelstenen.
- Als je de tweede en derde keer gooit, mag je kiezen met hoeveel dobbelstenen.
- Leg alle dobbelstenen die je na je worp wilt gebruiken, aan de kant.
- Bij je derde worp mag je ook opnieuw gooien met dobbelstenen, die je al aan de kant gelegd had.
- Als je al na de eerste of tweede worp een patiëntkaartje hebt, mag je natuurlijk meteen ophouden met gooien.
- Als je met je worp meerdere dieren kunt behandelen, moet je één van de patiëntkaartjes kiezen.
- De ster op de dobbelsteen is een joker; hiermee kun je alle ziektes behandelen. Deze kun je inzetten voor een willekeurig symbool. Belangrijk: Om een dier te behandelen, mag je altijd slechts één joker tegelijk gebruiken.

Opgelet: Liggen boven op de stapels enkel nog dieren die je al behandeld hebt, mag je een van de bovenste dieren op een andere stapel leggen. Als alle spelers die dier(soort)en al behandeld hebben, haal je deze uit het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler vijf verschillende dieren behandeld heeft en zo het spel wint.

Little Fox Médico de animales

Un divertido juego de dados para 2 - 4 veterinarios serviciales con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Autora: Kristin Mückel
Ilustraciones: Heidi Wittlinger
Licenciante: Fox and Sheep
Duración del juego: aprox. 10 minutos



Buf, hay un montón de trabajo en la consulta del árbol de los animales del bosque: el erizo está resfriado, el murciélago se ha torcido el ala y la liebre tiene un chichón en la cabeza. Ayudad al pequeño zorro a dar a los pacientes los medicamentos adecuados y a atenderlos correctamente. El objetivo del juego es obtener la combinación correcta de dados para tratar a los animales. Como recompensa, podréis quedáros con el animal sano. El primero en curar 5 animales diferentes gana el juego y es el mejor veterinario del bosque.

Contenido del juego

30 fichas con pacientes, 4 fichas veterinario, 3 dados, 1 pliego de adhesivos, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

En primer lugar, debéis pegar los adhesivos en los dados. Hay seis símbolos diferentes, por lo que debéis pegar uno de estos símbolos

en cada dado. El margen del pliego os ayuda en la distribución de los adhesivos.

Preparación del juego

Mezclad todas las fichas con pacientes y colocadlas boca arriba en tres mazos iguales en el centro de la mesa. La cara con los animales y los medicamentos necesarios debe estar visible. Cada uno de los jugadores recibe una ficha veterinario con el pequeño zorro. Preparad los 3 dados.



Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya estado enfermo más recientemente empieza tirando los tres dados.

Mira la primera ficha de cada uno de los mazos que se encuentran en el centro de la mesa y compáralas con lo que muestran los dados.

Cada ficha muestra 2 ó 3 medicamentos que el animal necesita para recuperarse. Con el fin de tratar a un paciente y poder hacerse con el animal sano, deberás haber conseguido los símbolos correctos al menos después de tres tiradas.

• **Lo has conseguido:** ¡Estupendo! Coge la ficha del paciente, dale la vuelta y colócala junto con tu ficha veterinario. Puesto que sólo debes tratar una vez a cada tipo de animal, no necesitas acumular más pacientes de este tipo. En el mazo del centro de la mesa veréis ahora el siguiente animal enfermo.

• **No lo has conseguido:** ¡Qué lástima! Todas las fichas con pacientes se quedan en el mazo.

A continuación, será el turno del siguiente jugador, que deberá tirar el dado.

Reglas importantes:

- Puedes tirar hasta tres veces seguidas.
- Primero, tiras con los 3 dados.
- En la segunda y tercera tirada puedes utilizar los dados que prefieras.
- Aparta los dados que no quieras utilizar hacia un lado.
- En la tercera tirada podrás utilizar de nuevo aquellos dados que ya hayas apartado.
- Si en la primera o segunda tirada ya has sacado una con pacientes, no tendrás que tirar los dados de nuevo.
- En caso de que puedas tratar varios animales con tu tirada, deberás elegir una de las fichas.
- La estrella del dado es un comodín con el que se pueden tratar todas las enfermedades. Por esto, puede sustituirse por el símbolo que se desee. Importante: sólo se podrá utilizar un comodín al mismo tiempo para tratar a un animal.

Atención: si la primera ficha de cada mazo muestra un animal que ya has curado, podrás coger una de estas fichas y colocarla en otro mazo para ver el siguiente animal. En caso de que todos los jugadores hayáis tratado ya a este tipo de animal/es, la/s ficha/s quedará/n fuera de juego.

Finalización del juego

El juego termina cuando un jugador haya tratado a cinco tipos de animales diferentes y gane con ello el juego.

Volpino dal Veterinario

Un divertente gioco di dadi per 2 - 4 veterinari volonterosi da 4 a 99 anni.

Autrice: Kristin Mückel
Illustrazioni: Heidi Wittlinger
Titolare della licenza: Fox and Sheep
Durata del gioco: 10 minuti circa



Oh no, nell'ambulatorio della casetta sull'albero per gli animali del bosco sta succedendo di tutto: il riccio ha preso il raffreddore, il pipistrello si è slogato un'ala e il coniglio ha un bernoccolo in testa. Aiutate la piccola volpe a scegliere i medicinali adatti ai pazienti e a curarli come si deve. Lo scopo del gioco è ottenere con i dadi la giusta combinazione per curare gli animali. Per ricompensa potete prendere l'animale guarito. Chi riesce a curare per primo 5 animali diversi vince il gioco e viene proclamato la miglior volpe veterinaria del bosco.

Dotazione del gioco

30 tessere paziente, 4 tessere veterinario, 3 dadi medicinali, 1 foglio con adesivi, 1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la prima volta

Prima di tutto dovete incollare gli adesivi sui dadi. Ci sono sei simboli

diversi, ciascuno dei quali va incollato una sola volta su ogni dado. La bordatura sul foglio degli adesivi facilita la suddivisione.

Preparazione del gioco

Mescolate tutte le tessere paziente e disponetele scoperte in tre pile della stessa altezza al centro del tavolo. Il lato in vista deve essere quello con gli animali malati e i medicinali richiesti. Ogni giocatore riceve una tessera veterinario, dove è raffigurata la piccola volpe. Tenete pronti i 3 dadi.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che è stato malato più di recente inizia e tira tutti e tre i dadi. Confronta i simboli usciti sui dadi con le tre tessere paziente poste in cima a ciascuna pila al centro del tavolo. Su ogni tessera sono raffigurati 2 o 3 medicinali necessari per curare l'animale.

Per curare un animale e farlo guarire devi aver ottenuto sui dadi i simboli corrispondenti dopo un massimo di tre tentativi.

• **Riuscito:** ottimo! Prendi la tessera paziente, girala e mettila vicino alla tua tessera veterinario. Adesso non hai più bisogno di altri pazienti di questo tipo, perché ti basta curare un solo esemplare di ogni specie di animali. Sulla pila al centro del tavolo è ora in vista l'animale malato successivo.

• **Non riuscito:** peccato! Tutte le tessere paziente rimangono al loro posto in cima alla pila.

Il turno passa quindi al giocatore seguente, che tira i dadi.

Regole importanti per il lancio dei dadi:

- Per ogni turno di gioco hai a disposizione un massimo di tre lanci.
- All'inizio tira sempre tutti e tre i dadi.
- La seconda e la terza volta puoi tirare un numero di dadi a piacere.
- Dopo il lancio, metti da parte tutti i dadi che vuoi conservare.
- Al terzo lancio puoi tirare di nuovo anche dadi che avevi messo da parte in precedenza.
- Se hai già ottenuto una tessera paziente al primo o secondo tentativo, puoi naturalmente anche decidere di non tirare più e di concludere subito il turno.
- Se i simboli usciti sui dadi ti permettono di curare più di un animale, devi scegliere una delle tessere.
- La stella raffigurata sul dado funge da jolly, e serve a curare qualsiasi malattia, può cioè venire utilizzata al posto di un simbolo a piacere. Importante: per curare un animale puoi usare un solo jolly alla volta.

Attenzione: se in cima a ogni pila sono rimasti solo animali che hai già curato, puoi spostarne uno su un'altra pila. Se tra le tessere in vista si trovano specie di animali che sono già state curate da tutti i giocatori, queste vengono tolte dal gioco.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore è riuscito a curare cinque animali diversi e ha così vinto il gioco.