

Habermaab-Spiel Nr. 4482

Viele Tiere

Eine tierische Spielesammlung mit kleinen und großen Tieren.
Für 2 - 6 Zoowärter von 4 - 99 Jahren,
mit Spielidee für jüngere Kinder.

Spielidee: Reiner Knizia

Illustration: Alexander Steffensmeier

Spieldauer: je Spiel ca. 5 - 10 Minuten

„liiieks, bist du groß!“, quiekt die kleine Maus dem Affen zu.
„Aber das ist doch noch gar nichts. Schau mal ein Gehege weiter,
da wohnt ein noch viel größeres Tier“, erwidert der Affe und
schwingt eine Liane weiter.

„Ja, ich bin schon etwas größer!“, ruft das Krokodil. „Wenn du
aber ein wirklich riesiges Tier sehen willst, dann lauf noch ein
Gehege weiter!“ Die kleine Maus riskiert sofort einen Blick,
erspäht eine Giraffe und sagt voller Bewunderung: „Ja, du bist
wirklich das größte Tier!“

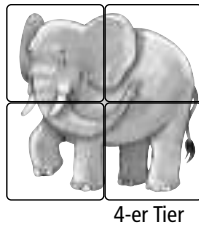
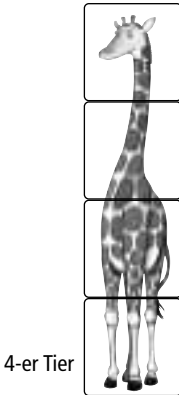
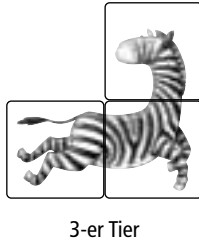
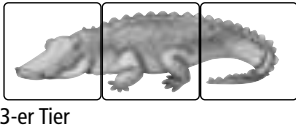
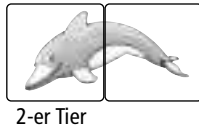
Spielinhalt

- 3 Zoowärter
- 34 Karten
- 1 Spielanleitung



Die Karten

Seht euch die Karten vor Spielbeginn genau an: Auf einigen seht ihr kleinere Tiere (Maus, Frosch, Hase und Biber) komplett abgebildet. Auf anderen Karten sind nur Teile von größeren Tieren zu sehen, die aber richtig zusammengesetzt ein Tier ergeben!



Das Spielziel bei allen drei Spielen besteht darin, möglichst viele komplette Tiere zu sammeln.

1. Chaos im Zoo

Wer findet mit gutem Gedächtnis die meisten Tiere und bringt Ordnung in den Zoo?

Ein verzwicktes Memo-Spiel für gewiefte Gedächtniskünstler.

Spielvorbereitung

Stellt die Zoowärter bereit. Sortiert die drei Schlangen-Karten heraus und legt sie neben die Zoowärter. Die restlichen Karten werden verdeckt, gemischt und nebeneinander auf den Tisch gelegt.



Spielablauf

Das größte Chaos im Zoo herrscht meistens im Affenhaus. Deswegen beginnt der Spieler, der zuletzt einen Affen gesehen hat. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.

Decke eine beliebige Karte auf.

Du darfst so lange mit Aufdecken weitermachen, wie alle aufgedeckten Karten zum selben Tier gehören:

- **Du hast Karten verschiedener Tiere aufgedeckt?**
Schade, dein Spielzug endet sofort. Drehe alle aufgedeckten Karten wieder um.

- **Ist genau ein Tier komplett zu sehen?**

Gut gemacht! Zur Belohnung darfst du alle Karten dieses Tieres behalten und vor dir zusammenlegen. Zusätzlich nimmst du dir den Zoowärter, dessen Farbe zur Hintergrundfarbe der aufgedeckten Karte(n) passt und stellst ihn vor dich ab.

Achtung: Die Karten der Tiere, die auf einer Karte komplett abgebildet sind (Maus, Frosch, Hase und Biber), erhältst du nur, wenn du diese als erste Karte aufdeckst!

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht sein Glück!

Spielende

Sobald alle Karten aufgedeckt und verteilt sind, endet das Spiel. Für jeden Zoowärter, den ein Kind vor sich stehen hat, bekommt es eine Karte der zum Spielbeginn aussortierten Schlange. Jedes Kind stapelt nun alle seine Karten. Wer den höchsten Stapel auftürmen kann, gewinnt. Haben mehrere Kinder einen gleich hohen Stapel, so gewinnen sie gemeinsam.

Tipp: Natürlich könnt ihr dieses Memo-Spiel auch ohne die Zoowärter, dafür aber mit allen Karten spielen.

2. Schnelle Zoowärter

Welcher Zoowärter reagiert am schnellsten und sammelt so die meisten Tiere?

Ein Reaktionsspiel für flinke Zoowärter.

Spielvorbereitung

Die drei Zoowärter werden für alle Spieler gut erreichbar und mit ausreichend Abstand zueinander in die Tischmitte gestellt.

Die Karten werden verdeckt, gemischt und um die Zoowärter ausgelegt. Wählt anschließend zwei beliebige Karten und legt sie verdeckt in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt im Zoo war, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der größte Spieler.

Decke für alle Spieler gut sichtbar eine Karte zur Tischmitte hin auf. Sei schnell, damit alle die Karte zur gleichen Zeit sehen können.

- **Sind noch nicht alle Karten des Tieres aufgedeckt?**
Noch passiert nichts! Lass die aufgedeckte Karte offen liegen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe und deckt eine weitere Karte auf.
- **Ist ein Tier komplett zu sehen?**
Jetzt heißt es: Schnell reagieren!
Alle Spieler versuchen als Erster nach dem Zoowärter zu

schnappen, dessen Farbe zur Hintergrundfarbe der gerade aufgedeckten Karte passt.

→ **Hast du als Erster den richtigen Zoowärter geschnappt?**

Sehr gut! Zur Belohnung darfst du alle Karten dieses Tieres behalten und vor dir zusammenlegen.

→ **Hast du den falschen Zoowärter geschnappt oder das Tier ist noch nicht komplett?**

Nun musst du leider eine bereits erspielte Karte abgeben und in die Schachtel legen. Natürlich nur, wenn du bereits ein Tier vor dir liegen hast.

Spielende

Sobald alle Karten aufgedeckt sind, endet das Spiel. Jedes Kind stapelt alle seine Karten. Wer den höchsten Stapel auftürmen kann, gewinnt. Haben mehrere Kinder einen gleich hohen Stapel, so gewinnen sie gemeinsam.

3. Kleine und große Tiere

Wer sammelt mit ein wenig Glück die meisten Tiere?

Ein einfaches Zuordnungsspiel für kleine und große Kinder ab 3 Jahren.

Spielvorbereitung

Die Karten werden verdeckt und gemischt auf den Tisch gelegt. Die drei Zoowärter werden bei diesem Spiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt eine Giraffe gesehen hat, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er deckt eine Karte auf und prüft, ob ein Tier komplett zu sehen ist:

- **Sind noch nicht alle Karten des Tieres aufgedeckt?**
Schade, leider Pech gehabt! Die aufgedeckte Karte bleibt offen liegen.
- **Ist ein Tier komplett zu sehen?**
Gut gemacht! Zur Belohnung darfst du alle Karten dieses Tieres behalten und vor dir zusammenlegen.

Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, deckt eine Karte auf und prüft, ob ein komplettes Tier zu sehen ist.

Achtung: Wenn ein Spieler ein komplettes Tier übersieht, darf der nächste Spieler es zusätzlich zu seinem Spielzug nehmen und vor sich ablegen.

Spielende

Sobald alle Karten aufgedeckt und verteilt sind, endet das Spiel. Jedes Kind stapelt alle seine Karten. Wer den höchsten Stapel auftürmen kann, gewinnt. Haben mehrere Kinder einen gleich hohen Stapel, so gewinnen sie gemeinsam.



Habermaaß game nr. 4482

Many Animals

A bestial game collection with small and big animals.
For 2 - 6 zookeepers ages 4 - 99,
with game idea for younger players.

Game Author: Reiner Knizia
Illustrations: Alexander Steffensmeier
Length of the game: Each game approx. 5 - 10 minutes

"Eeek, you are so big!" the little mouse squeaks at the monkey. "That is nothing! Take a look at the next cage. There, lives an even bigger animal" responds the monkey as he swings to the next liana.

"Oh yes! I'm somewhat bigger", shouts the crocodile. "But if you want to see a really enormous animal, just go one cage further".

The little mouse immediately risks a look, spots a giraffe and squeaks - full of admiration:

"Yes, you really are the biggest animal!".

Contents

- 3 zookeepers
- 34 cards
- 1 set of game instructions



The Cards

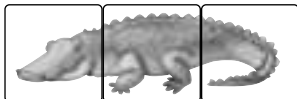
Before starting to play, have a good look at the cards; some of them show smaller animals (mouse, frog, rabbit, beaver) pictured entirely. Other cards show only partial pictures of the larger animals. When they are assembled correctly, an entire animal may be seen!



one card animal



two card animal



three card animal



three card animal



four card animal



four card animal

Aim of the three games is to collect as many entire animals as possible.

1. Chaos in the Zoo

Who with a good memory will find the most animals and bring the zoo to order?

A tricky memory game for sly memory artists.

Preparation of the Game

Get the zookeepers ready. Search for the three cards with the snake and put them next to the zookeeper. The remaining cards are covered, mixed and arranged next to each other on the table.



How to Play

Usually, the most chaotic place in the zoo is the monkey house. Therefore the player who most recently has seen a monkey, starts the game. If you can't agree, the oldest player starts.

Uncover Any Card:

You can continue uncovering as long as all the cards you uncover are part of the same animal.

- **You have uncovered cards of different animals?**
Pity, then your turn is over. Cover all the cards again.
- **An animal is completed?**
Well done! As a reward you take all the cards of this animal and arrange them in front of you. Additionally take the zookeeper of the same color as the background of the card(s) uncovered and put it in front of you.

Watch out! You only get the cards of the animals represented entirely on one card (mouse, frog, rabbit, beaver) if they are the first to be uncovered when it's your turn.

Then it's the turn of the next player to try their luck!

End of the Game

The game ends as soon as all the cards have been uncovered. For each zookeeper in front of you, you get one of the snake cards which were put aside at the beginning of the game. Each player now piles up their cards. Whoever has the biggest pile, wins the game. If there are various players with an equally high pile, they win together.

Hint: Of course you can play this memory game without the zookeepers and use all the cards for the game.

2. Quick zookeepers

Who will be the zookeeper with the quickest reactions thereby collecting the most animals?

A game of reaction for deft zookeepers.

Preparation of the Game

The three zookeepers are placed in the center of the table so that they can be easily reached by everybody and with an adequate distance between them.

Cover the cards, shuffle them and arrange them around the zookeepers. Then choose any two cards and place them face down back into the box.

How to Play

The player who most recently visited a zoo starts the game. If you can not agree the tallest player starts.

Uncover a card facing the center of the table in a way that everybody can see it well. Be quick so that all players can see it at the same time.

- **Not all cards of this animal are uncovered yet?**
Nothing happens! Leave the card lying there face up. Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to uncover a card.
- **Is an animal complete?**
Now you have to be quick! The players try to be the first to

catch the zookeeper whose color matches with the background color of the card just uncovered.

→ **You were the first to catch the right zookeeper?**

Excellent! As a reward you keep all cards of the animal in question in front of you.

→ **Did you catch the wrong zookeeper or the animal is not yet complete?**

Unfortunately you have to put a card already in your possession back into the box. Of course only if you already have an animal in front of you.

End of the Game:

As soon as all the cards are uncovered the game ends. The players pile up their cards. The one with the highest pile wins the game. If various players have an equally high pile, they all win.

3. Small and Big Animals

Who, with a bit of luck, will collect the most animals?
A simple assigning game for little and big players ages 3+.

Preparation of the Game

The cards are covered, shuffled and placed on the table.
The three zookeepers are not needed in this game and are kept in the box.

How to Play

The player who most recently has seen a giraffe starts the game. If you can't agree, the youngest player starts, uncovers a card and checks if an animal can be seen completely.

- **Not all cards of an animal are uncovered yet?**
Pity, bad luck! The uncovered card stays face up.
- **A complete animal can be seen?**
Well done! As a reward you keep all the cards of this animal in front of you.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to uncover a card and check if an animal can be seen completely.

Watch out! If a player fails to see a completed animal, the following player can take it, keep it in front of them and play their turn.

End of the Game

As soon as all cards are uncovered and distributed, the game ends. Each player piles up all their cards. The one with the highest pile wins the game. If various players have an equally high pile they win together.



Jouons avec les animaux

Une collection de jeux avec des petits et des grands animaux.
Pour 2 à 6 gardiens de zoo de 4 à 99 ans,
avec une idée de jeu pour enfants plus jeunes.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Alexander Steffensmeier
Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes par jeu

« Huiiii, qu'est-ce que tu es grand ! » dit la pe-tite souris en s'adressant au singe. « Mais, ce n'est rien, regarde dans l'enclos à côté, il y a un animal encore bien plus grand » répond le singe qui s'éloigne en sautant sur une autre liane.

« Oui, c'est vrai, je suis déjà un peu plus grand ! » réplique le crocodile. « Mais si tu veux voir un animal vraiment très grand, va voir à côté ! » La petite souris risque un regard, découvre une girafe et, pleine d'admiration, elle lui dit : « Tu es vraiment le plus grand des animaux ! ».



Contenu

3 gardiens de zoo
34 cartes
1 règle du jeu

Les cartes

Avant de commencer à jouer, regardez bien les cartes : sur certaines, des petits animaux y sont dessinés en entier (souris, grenouille, lapin et raton laveur). Sur d'autres cartes, il y a seulement des parties d'animaux beaucoup plus grands. Une fois assemblées, ces cartes forment alors l'animal tout entier !



animal en une partie



animal en deux parties



animal en trois parties



animal en trois parties



animal en quatre parties



animal en quatre parties

Le but des 3 jeux est de récupérer le plus possible d'animaux complets.

1. Chaos au zoo

Quel joueur aura suffisamment de mémoire pour trouver la plupart des animaux et remettre de l'ordre dans le zoo ?

Un jeu de mémoire pas des plus faciles pour de très bons observateurs.

Préparatifs

Préparer les gardiens de zoo. Retirer les trois cartes qui forment le serpent et les poser à côté des gardiens. Poser les autres cartes les unes à côté des autres sur la table en les retournant, face cachée, et en les mélangeant.



Déroulement de la partie

Au zoo, c'est dans l'enclos des singes qu'il y a le plus grand chaos. C'est pourquoi le joueur qui a vu un singe en dernier commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Retourne n'importe quelle carte.

Tu continues de retourner d'autres cartes tant qu'elles appartiennent au même animal :

- **Tu as retourné des cartes d'animaux différents ?**
Dommage, ton tour est terminé. Repose toutes ces cartes, face cachée.

- **Tu as trouvé les cartes qui forment un animal tout entier ?**

Bien joué ! En récompense, tu gardes toutes les cartes de cet animal et tu les poses devant toi en les assemblant. En plus, tu prends le gardien dont la couleur correspond à la couleur du fond de la (les) carte(s) retournée(s) et tu les poses devant toi.

Attention : tu ne pourras garder les cartes, sur lesquelles les animaux sont dessinés en entier (souris, grenouille, lapin et raton laveur), que si tu as retourné cette carte la première !

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance !

Fin de la partie

Dès que toutes les cartes sont retournées et récupérées, la partie est finie. Pour chaque gardien qu'un joueur aura devant lui, il prend une des cartes qui forment le serpent (mises de côté au début de la partie).

Chaque joueur empile alors ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile sera le gagnant. Si plusieurs joueurs ont une pile de la même hauteur, ils sont tous gagnants.

Conseil : vous pourrez également jouer ce jeu de mémoire sans les gardiens mais en prenant alors toutes les cartes.

2. Gardiens super rapides

Quel gardien réagira le plus vite et récupérera ainsi le plus grand nombre d'animaux ?

Un jeu pour gardiens aux réactions super rapides.

Préparatifs

Poser les trois gardiens au milieu de la table de manière à ce qu'ils soient suffisamment espacés les uns des autres et à ce que les joueurs puissent les attraper facilement.

Retourner les cartes, les mélanger et les poser autour des gardiens. Ensuite, choisir deux cartes et les remettre dans la boîte, face cachée.

Déroulement de la partie

Le joueur qui est allé au zoo en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence.

Retourne une carte de manière à ce que tous les autres joueurs la voient. Fais vite pour que tous les joueurs puissent la voir en même temps.

- **Il manque encore des cartes pour former l'animal ?**
Il ne se passe rien ! Repose la carte avec la face visible. C'est au tour du joueur suivant de retourner une autre carte.
- **Est-ce qu'un animal complet peut être formé ?**
Il faut alors réagir très vite !

Tous les joueurs essaient d'attraper en premier le gardien dont la couleur correspond à la couleur du fond de la carte qui vient d'être retournée.

→ **Tu as attrapé en premier le bon gardien ?**

Bravo ! En récompense, tu as le droit de garder toutes les cartes formant cet animal. Pose-les devant toi.

→ **Tu as attrapé le mauvais gardien ou l'animal n'est encore pas complet ?**

Tu dois alors redonner une carte déjà récupérée et la remettre dans la boîte. Si tu n'as pas de cartes, tu n'en redonnes pas.

Fin de la partie

Dès que toutes les cartes sont retournées, la partie est finie. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont la même hauteur de pile, ils gagnent tous ensemble.

3. Petits et grands animaux

Qui aura de la chance et pourra récupérer le plus possible d'animaux ?

Un simple jeu de classement pour petits et grands enfants dès 3 ans.

Préparatifs

Retourner les cartes, face cachée, et les poser au milieu de la table en les mélangeant.

Pour ce jeu, on n'aura pas besoin des trois gardiens et on les laissera dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a vu une girafe en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne une carte et vérifie si un animal complet peut être formé :

- **Il manque encore des cartes pour former l'animal ?**
Pas de chance ! On laisse la carte sur la table, avec la face visible.
- **Un animal peut être complété ?**
Bien joué ! En récompense, tu as le droit de garder toutes les cartes formant cet animal et de les assembler devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une carte et vérifie si un animal peut être complété.

Attention : si un joueur n'a pas vu qu'un animal pouvait être complété, le joueur suivant a le droit de prendre les cartes formant cet animal, en plus des siennes, et de les poser devant lui.

Fin de la partie

Dès que toutes les cartes sont retournées et récupérées, la partie est finie. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont la même hauteur de pile, ils gagnent tous ensemble.



Beestige beesten

Een beestachtige spellenverzameling met kleine en grote dieren.
Voor 2 - 6 dierenoppassers van 4 - 99 jaar,
met spelidee voor jongere kinderen.

Spelidee: Reiner Knizia

Illustraties: Alexander Steffensmeier

Speelduur: ieder spel ca. 5 - 10 minuten

„liiieks, wat ben jij groot!”, piept het muisje tegen de aap.
„Maar dat stelt toch helemaal niets voor, ga maar 'ns bij het volgende dieren-
verblijf kijken, daar woont een nog veel groter dier”, antwoordt de aap terwijl hij naar een volgende liaan zwaait.
„Ja hoor, ik ben al flink wat groter!”, roept de krokodil. „Maar als je een dier wilt zien dat pas echt groot is, ga dan maar 'ns naar het volgende verblijf!” Het muisje kijkt eens voorzichtig om een hoekje, krijgt dan een giraffe in het oog en zegt vol bewondering: „Ja, jij bent echt het allergrootste dier!”



Spelinhoud

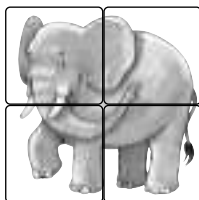
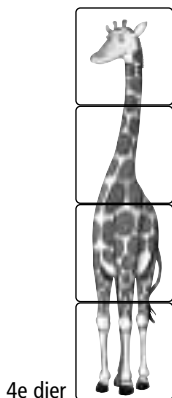
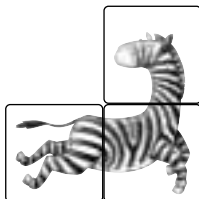
3 dierenoppassers

34 kaarten

spelregels

De kaarten

Bekijken jullie de kaarten eerst eens goed alvorens met het spel te beginnen: op sommige staan kleinere dieren (muis, kikker, haas en bever) in hun geheel afgebeeld. Op andere kaarten zijn slechts delen van grotere dieren te zien, die, als ze op juiste wijze aan elkaar worden gelegd, een compleet dier opleveren!



Bij de drie spellen is het de bedoeling om zo veel mogelijk complete dieren te verzamelen.

1. Dierentuin op stellen

Wie heeft een goed geheugen en vindt de meeste dieren, zodat de dierentuin weer een beetje tot rust komt?

Een verdraaid lastig memoriespel voor gewiekste geheugenkunstenaars.

Spelvoorbereiding

Zet de dierenoppassers klaar. Haal de drie slangenkaarten uit het spel en leg ze naast de oppassers. De overige kaarten worden omgekeerd, geschud en naast elkaar op tafel gelegd.



Spelverloop

In de dierentuin is het vooral in het apenhuis een chaos. Daarom begint de speler die als laatste een aap heeft gezien. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

Draai een willekeurige kaart om.

Zolang alle omgedraaide kaarten tot hetzelfde dier behoren, mag je blijven doorgaan met kaarten omdraaien:

- **Heb je kaarten van verschillende dieren omgedraaid?**
Helaas, dan is je beurt nu voorbij. Keer alle omgedraaide kaarten weer om.
- **Is er een compleet dier tevoorschijn gekomen?**
Goed zo! Als beloning mag je alle kaarten van dit dier hebben

en ze voor je op een stapel neerleggen. Bovendien pak je de oppasser van dezelfde kleur als de achtergrondkleur van de omgekeerde ka(a)rt(en) en zet je hem voor je neer.

Opgelet: de kaarten van de dieren die in hun geheel op één kaart staan afgebeeld (muis, kikker, haas en bever) krijg je alleen als deze op de eerste kaart staan die je hebt omgedraaid!

Aansluitend is de volgende speler aan de beurt en probeert zijn geluk!

Einde van het spel

Zodra alle kaarten omgedraaid en verdeeld zijn, is het spel afgelopen. Voor iedere dierenoppasser die een kind voor zich heeft staan, krijgt het een kaart van de aan het begin van het spel apart gehouden slang.

Nu stapelt ieder kind zijn kaarten op elkaar. Degene die de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen een even hoge stapel hebben, dan hebben deze gezamenlijk gewonnen.

Tip: natuurlijk kunnen jullie dit memoriespel ook zonder oppassers spelen en dus alle kaarten gebruiken.

2. Snelle oppassers

Welke dierenoppasser reageert het snelst en verzamelt zo de meeste dieren?

Een reactiespel voor flinke oppassers.

Spelvoorbereiding

De drie dierenoppassers worden voor alle spelers goed bereikbaar en met voldoende onderlinge afstand, in het midden op tafel gezet.

De kaarten worden omgekeerd, geschud en rond de oppassers gelegd. Kies vervolgens twee willekeurige kaarten uit en leg deze omgekeerd in de doos terug.

Spelverloop

De speler die als laatste in de dierentuin is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint de grootste speler.

Draai goed zichtbaar voor alle spelers, een kaart uit het midden van de tafel om. Wees snel, zodat iedereen de kaart tegelijk te zien krijgt.

- **Zijn nog niet alle kaarten van het dier omgedraaid?**
Nu gebeurt er nog niets! Laat de omgedraaide kaart open liggen. De kloksgewijs volgende speler is aan de beurt en draait nog een kaart om.

- **Is er een compleet dier te zien?**

Nu gaat het er om dat je snel reageert!

Alle spelers proberen als eerste de oppasser te grijpen wiens kleur met de achtergrondkleur van de zojuist omgedraaide kaart overeenkomt.

- **Heb je als eerste de juiste dierenoppasser te pakken?**

Heel goed! Als beloning mag je alle kaarten van dit dier houden en ze voor je op een stapel neerleggen.

- **Heb je de verkeerde dierenoppasser gegrepen of is het dier nog niet compleet?**

Nu moet je helaas een van je gewonnen kaarten afgeven en terug in de doos leggen. Natuurlijk alleen als je al een dier voor je hebt liggen.

Einde van het spel

Zodra alle kaarten zijn omgedraaid is het spel afgelopen. Ieder kind stapelt al zijn kaarten op. Degene die de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen een even hoge stapel hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

3. Kleine en grote dieren

Wie verzamelt met een beetje geluk de meeste dieren?

Een eenvoudig ordeningsspel voor kleine en grote kinderen vanaf 3 jaar.

Spelvoorbereiding

De kaarten worden geschud en omgekeerd op tafel neergelegd. De drie dierenoppassers worden bij dit spel niet gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop

De speler die als laatste een giraffe gezien heeft, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint de jongste speler. Deze draait een kaart om en controleert of het dier in z'n geheel te zien is:

- **Zijn nog niet alle kaarten van het dier omgekeerd?**
Helaas, je hebt jammer genoeg pech gehad! De omgedraaide kaart blijft open liggen.
- **Is er een dier in z'n geheel te zien?**
Goed zo! Als beloning mag je alle kaarten van dit dier houden en ze voor je op een stapel neerleggen.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt, draait een kaart om en controleert of er een dier in z'n geheel te zien is

Opgelet: als een van de spelers een compleet dier over het hoofd ziet, mag de volgende speler het als aanvulling op zijn speelbeurt pakken en voor zich neerleggen.

Einde van het spel

Zodra alle kaarten zijn omgedraaid, is het spel afgelopen. Ieder kind stapelt al zijn kaarten op. Degene die de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen een even hoge stapel hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.



¡Animaladas!

Un juego bestial con animales grandes y pequeños.
Para 2-6 guardianes del zoo de 4 a 99 años,
con ideas de juego para los más pequeños.

Autor del juego: Reiner Knizia
Ilustraciones: Alexander Steffensmeier
Duración una partida: aprox. 5 - 10 minutos

"¡Eres tan grande!" chirriaba el pequeño ratoncito ante el mono. "Pues esto no es nada. Mira en la siguiente jaula. Ahí vive un animal aún más grande", respondió el mono mientras se columpiaba de liana en liana. "¡Oh, sí! Yo soy un poco más grande", gritó el cocodrilo. "Pero si quieres ver un animal realmente enorme, ve a la siguiente jaula". El ratoncito se asomó a mirar, vio una jirafa y chirrió, lleno de admiración: "Sí, no hay duda de que eres el animal más grande".

Contenido

- 3 guardianes del zoo
- 34 cartas
- Instrucciones de juego



Las cartas

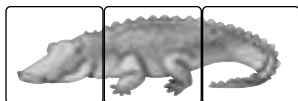
Antes de empezar a jugar echa un vistazo a las cartas; algunas muestran animales pequeños (el ratón, la rana, el conejo o la ardilla) dibujados de una sola pieza. Otras cartas muestran tan solo imágenes parciales de los animales de mayor tamaño. Cuando se juntan correctamente ¡puedes ver un animal completo!



Animal de una carta



Animal de dos cartas



Animal de tres cartas



Animal de tres cartas

Animal de cuatro cartas



Animal de cuatro cartas

El objetivo de las tres modalidades de juego es conseguir la mayor cantidad posible de animales enteros.

1. Caos en el Zoo

¿Quién de vosotros, con buena memoria, conseguirá encontrar más animales y pondrá orden en el zoo?

Un juego de memoria nada sencillo para los mejores observadores.

Preparativos del juego

Prepara a los guardianes del zoo. Busca las tres cartas que conforman la serpiente y ponlas junto al guardián. Las demás cartas permanecen boca abajo, se mezclan y se colocan sobre la mesa, unas cerca de las otras.



Cómo se juega

Por lo general, el lugar más caótico del zoo es la jaula de los monos. Por lo tanto, el concursante que haya visto un mono más recientemente, empieza el juego. Si no os ponéis de acuerdo, comienza el jugador de mayor edad.

Dale la vuelta a cualquier carta.

Puedes seguir girando cartas mientras las cartas que descubras pertenezcan al mismo animal.

- **¿Has girado cartas de animales diferentes?**

Lástima, se acabó tu turno. Vuelve a poner todas las cartas boca abajo.

- **¿Has completado un animal?**

¡Bien hecho! Como recompensa te quedas todas las cartas de este animal y las juntas delante de ti. Además, también colocas ante ti al guardián del zoo que sea del mismo color que el fondo de las cartas que acabas de ganar.

Cuidado: Sólo puedes coger las cartas de animales de una sola carta (el ratón, la rana, el conejo o la ardilla) si son los primeros en ser girados en tu turno.

A continuación le toca a otro jugador poner a prueba su suerte.

Final del juego

El juego termina cuando todas las cartas se han descubierto. Junto a cada guardián debes poner una de las cartas que forman la serpiente que apartaste al principio del juego. Cada jugador apila sus cartas. Quien tenga la pila más alta gana la partida. Si hay varios jugadores con una torre igual de alta, habrá empate.

Consejo: También puedes jugar a este juego de memoria sin los guardianes y utilizar todas las cartas para el juego.

2. Los rápidos guardianes del zoo

¿Cuál será el guardián con los reflejos más rápidos que recogerá la mayor cantidad de animales?

Un juego de reflejos para ágiles guardianes.

Preparativos del juego

Los tres guardianes se sitúan en el centro de la mesa de forma que todos los jugadores puedan alcanzarlos fácilmente y guardando una distancia adecuada entre ellos.

Baraja las cartas y ponlas boca abajo alrededor de los guardianes del zoo. A continuación elige dos cartas y déjalas boca abajo en la caja.

Cómo se juega

El jugador que haga menos tiempo que ha ido al zoo empieza. Si no os ponéis de acuerdo comienza el jugador más alto.

Descubre una carta del centro de la mesa de forma que todo el mundo pueda verla bien y al mismo tiempo.

- **¿Aún no se han descubierto todas las cartas de ese animal?**
¡No pasa nada! Deja la carta ahí boca arriba. Le toca el turno de descubrir una carta al jugador de tu derecha.
- **¿Es un animal completo?**
¡Ahora debes ser rápido! Los jugadores tratarán de ser los primeros en atrapar al guardián que sea del mismo color que el

fondo de la carta que se acaba de descubrir.

→ **¿Has sido el primero en atrapar al guardián correcto?**

¡Excelente! Como recompensa puedes coger todas las cartas de este animal y colocarlas delante de ti.

→ **¿Has atrapado el guardián equivocado o el animal no está completo?**

Lo sentimos, tendrás que devolver una de tus cartas a la caja, solamente si ya tienes un animal delante de ti, claro.

Final del juego:

El juego termina cuando se hayan descubierto todas las cartas. Cada jugador apila sus cartas. Aquel que tenga la torre más alta gana la partida. Si hay varios jugadores con una torre igual de alta, habrá empate.

3. Animales grandes y pequeños

¿Cuál de vosotros, con una pizca de suerte, conseguirá coger más animales? Un sencillo juego de asignación para grandes y pequeños jugadores de más de 3 años.

Preparativos del juego

Las cartas se barajan y se colocan sobre la mesa boca abajo. Los tres guardianes no se necesitan en este juego y se quedan en la caja.

Cómo se juega

El concursante que haya visto una jirafa más recientemente, empieza el juego. Si no os ponéis de acuerdo, comienza el jugador más joven, que gira una carta y comprueba si el animal puede verse por completo.

- **¿Aún no se han descubierto todas las cartas de ese animal?**
¡Lástima! La carta descubierta debe quedar boca arriba.
- **¿Se puede ver un animal completo?**
¡Bien hecho! Como recompensa puedes coger todas las cartas de este animal y colocarlas ante ti.

Le toca el turno de descubrir una carta y comprobar si puede verse un animal entero al jugador de tu derecha.

Cuidado: Si un jugador no consigue ver un animal completo, el siguiente jugador puede hacerlo, conservar la carta delante de él y jugar su turno.

Final del juego

El juego termina cuando se hayan descubierto y repartido todas las cartas. Cada jugador apila todas sus cartas. Aquel que tenga la torre más alta gana la partida. Si hay varios jugadores con una torre igual de alta, habrán varios ganadores.



Tutti allo zoo

Una fantastica raccolta di giochi con piccoli e grandi animali. Per 2-6 guardiani dello zoo dai 4 ai 99 anni, con proposte di gioco per i più piccoli.

Ideazione: Reiner Knizia
Illustrazioni: Alexander Steffensmeier
Durata del gioco: ogni gioco ca.5-10 min.

"Mamma mia, che grande sei!" squittisce il topino guardando la scimmia. "Niente di speciale, guarda un po' nel recinto qui vicino, lì c'è un animale ben più grande" risponde la scimmia volteggiando di liana in liana.

"Sì, sono già più grande!", esclama il coccodrillo. "Ma se vuoi proprio ammirare un animale gigantesco, corri a vedere il recinto qui vicino!". Il topino getta un'occhiata di soppiatto, avvista una giraffa e ammiratissimo esclama: "Sì, sei proprio l'animale più grande!"

Contenuto del gioco

- 3 guardiani dello zoo
- 34 carte
- Istruzioni per giocare



Le carte

Prima di iniziare, guardatevi bene le carte: alcune riportano a piena figura piccoli animali (topo, rana, lepre e castoro). Altre invece riportano solo parti di animali più grandi, che correttamente ordinate formano l'animale completo.

Immagini/forme di animali:



animale completo



animale in due parti



animale in tre parti



animale in tre parti



animale in quattro parti



animale in quattro parti

La finalità in tutti i tre giochi consiste nel raccogliere il maggior numero di animali completi.

1. Caos allo zoo

Chi ha buona memoria e trova il maggior numero di animali, ristabilendo così l'ordine allo zoo?
Un complesso gioco di memoria per menti supermemorizzate.

Preparativi di gioco

Preparate i guardiani dello zoo.
Scartate dal mazzo le tre carte-serpente e mettetele accanto ai guardiani. Le restanti carte saranno distribuite coperte sul tavolo dopo averle mescolate.



Svolgimento del gioco

Allo zoo il caos maggiore regna soprattutto nella gabbia delle scimmie. Pertanto inizierà chi per ultimo ha visto una scimmia. Se non riuscite a trovare un accordo, inizierà il giocatore più grande.

Scopri una delle carte.

Puoi continuare a scoprire carte fintanto che risultano carte dello stesso tipo d'animale:

- **Hai scoperto carte di animali diversi?**
Peccato, il tuo turno finisce qui. Ricopri tutte le carte scoperte.

- **Hai completato un animale?**

Perfetto! Per ricompensa puoi tenerti tutte le carte di questo animale e raggrupparle dinanzi a te. Prendi inoltre il guardiano dello zoo di colore corrispondente allo sfondo delle carte scoperte e lo metti dinanzi a te.

Attenzione: Le carte degli animali che sono raffigurati interi (topo, rana, lepre e castoro) si possono tenere solo se scoperte al primo tentativo!

Tenterà poi la sorte il seguente giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le carte sono state scoperte e distribuite. Per ogni guardiano dello zoo che un bambino ha dinanzi ha sé, riceve una carta del serpente scartata all'inizio.

Ogni bambino forma una pila con le sue carte. Vince chi ha il mazzo più alto. Se più bambini hanno un mazzo uguale dividono la vittoria.

Suggerimento: naturalmente potete giocare senza guardiani dello zoo, utilizzando così tutte le carte.

2. Rapidi guardiani dello zoo

Quale guardiano reagisce più rapidamente e raccoglie così il maggior numero di animali?

Un gioco di rapida reazione per fulminei guardiani dello zoo.

Preparativi del gioco

Mettete i tre guardiani dello zoo al centro del tavolo ad una certa distanza tra loro e così da essere alla portata di tutti i giocatori.

Mescolate e coperte, le carte si dispongono intorno ai guardiani dello zoo. Scegliete infine due delle carte e rimettetele coperte nella scatola.

Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo è stato allo zoo. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il giocatore più grande.

Scopri una carta verso il centro del tavolo, in modo che tutti la vedano contemporaneamente.

- **Non sono state ancora scoperte tutte le carte degli animali?**

Per il momento non succede ancora nulla! Lascia dov'è la carta scoperta. E' ora il turno del successivo giocatore in senso orario, che scopre un'altra carta.

- **Vedete l'animale completo?**

Allora via: reagire come fulmini!

Tutti i giocatori cercano di impossessarsi per primi del guardiano dello zoo il cui colore coincide con quello dello sfondo della carta appena scoperta.

→ **Hai afferrato per primo il guardiano giusto?**

Benissimo! Come ricompensa puoi tenere tutte le carte di questo animale e riunirle dinanzi a te.

→ **Hai afferrato il guardiano sbagliato o l'animale non è ancora completo?**

Ora purtroppo dovrai consegnare una delle tue carte e rimetterla nella scatola: Naturalmente solo nel caso tu possieda già un animale.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono state scoperte tutte le carte. Ogni bambino forma una pila con le sue carte. Vince chi ha il mazzo più alto. Se più bambini hanno un mazzo uguale dividono la vittoria.

3. Animali piccoli e grandi

Chi con un po' di fortuna raccoglie il maggior numero di animali? Un semplice gioco di correlazione per bambini piccoli e grandi a partire da 3 anni.

Preparativi del gioco

Le carte, mescolate e coperte, vengono disposte sul tavolo. I guardiani dello zoo restano nella scatola.

Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo ha visto una giraffa. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il giocatore più giovane. Scopre una carta e controlla se c'è un animale completo.

- **Non sono ancora state scoperte tutte le carte dell'animale?**
Peccato, purtroppo hai avuto sfortuna! La carta, scoperta, resta dov'è.
- **Risulta un animale completo?**
Benissimo! Come ricompensa puoi tenere tutte le carte di questo animale e riunirle dinanzi a te.

E' ora il turno del successivo giocatore il senso orario, che scopre una carta e controlla se c'è un animale completo.

Attenzione: Se ad un giocatore sfugge un animale completo, il successivo giocatore lo può inglobare nel proprio turno e metterlo dinanzi a sé.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono state scoperte e ripartite tutte le carte. Ogni bambino forma una pila con le sue carte. Vince chi ha il mazzo più alto. Se più bambini hanno un mazzo uguale dividono la vittoria.

