

# ZooMemo

Marleen van Hoornycck



Game rules • Spelregels • Règles du jeu  
Oyun kuralları • Zasady gry • Spielregeln



## Co-operative Memory

1 to 8 players • ages 5 and up • playing time about 15 min

### Game overview

Today the young animals are exploring the zoo. Now they want to go back to their own places, but they lost their way and they also lost their brothers and sisters.

We help the brothers and sisters to find each other and to reach their own quarters together. But sometimes the lion roars! Then the young animals that are not on their spots yet are startled and they are milling about. Meanwhile, the director is on his way to the zoo. He will not like this mix-up! Will we succeed in bringing all the animals to their homes before the director arrives?

### Contents

- double sided board of the zoo with 12 animal quarters
- game board with the road from the director's home to the zoo
- 1 director (before the first game, slide his figure into the plastic stand)
- 24 animal cards: 12 pairs of the young animals
- 4 director cards
- 2 roaring lion cards
- 5 blank spare cards

### Preparation

Prepare the game as follows (see the example on the reverse of this booklet):

- First, put down the largest game board. For the first game, use the side without animals.
- Add the narrow board, creating a matching image.
- Put the director at his starting position near the house.
- Have a good look at the brothers and sisters on the 24 animal cards.
- Add the 4 director cards and the 2 roaring lion cards and then turn over all the cards.
- Shuffle these 30 cards really well. Now spread them out, face down, where they are easily accessible to all players.
- Decide together who may start the game, for example the player who visited the zoo most recently.

## Playing

1. Turn over a card. If it's an animal card, turn over a second card.
2. If you see his brother or sister on the second card, put them together on one of the 12 animal quarters on the game board.
3. If you turned over two different animal cards, take care that everyone can see them well. Then turn them face down again.
4. Did you turn over a **director card**? Move the director one step ahead. Then turn the director card face down again. Leave it on the place where it was and in exactly the same way as it was before!



5. If you turned a **roaring lion card**, the animals that are not yet at their place are startled and now they are milling about. Put the lion card in the game box. Then we shuffle all the cards that are not yet on the game board and we spread them out anew.

## Game end

- As soon as we have brought all 24 animals to their homes, the director enters the zoo. He is pleased to see all the animals at their own quarters!
- The director might enter the zoo before we found all the animals. How many animals did we find? How can we succeed next game to bring all the animals to their homes in time?

## Suggestions

- Try playing with the other side of the game board, showing the parents of the young animals. Each time we find a brother and sister, we bring them back to their parents!
- For more challenge, let the director start from the space with a stone.
- If the game is too hard, then play with only one roaring lion card.
- Should the back of a card become too recognizable, then replace it with a spare card on which you make your own drawing. Of course, you can also use them to add your own favourite animals!



## Coöperatief memory

1 tot 8 spelers • vanaf 5 jaar • speelduur circa 15 minuten

### Spelidee

Vandaag gaan de jonge dieren op avontuur in de dierentuin. Maar als ze terug willen naar hun eigen plek weten ze niet goed meer waar ze zijn en bovendien zijn ze hun broertjes en zusjes kwijt.

Wij helpen de broertjes en zusjes om elkaar te vinden en samen naar hun eigen vertrouwde plek te gaan. Maar soms brult de leeuw. Dan schrikken de jonge dieren die nog niet op hun plek zijn en ze rennen weer door elkaar!

Ondertussen is de directeur onderweg naar de dierentuin. Hij zal deze warboel niet leuk vinden! Lukt het om alle dieren weer naar hun plek te brengen voordat de directeur er is?

### Inhoud

- tweezijdig bord van de dierentuin met 12 plekken voor de jonge dieren
- spelbord met het pad van het directeurshuis naar de dierentuin
- 1 directeur (klem deze voor het eerste spel in de bijgeleverde plastic standaard)
- 24 dierkaarten: 12 paren van de jonge dieren
- 4 directeur-kaarten
- 2 brullende-leeuw-kaarten
- 5 blanco reservekaarten

### Voorbereiding

Leg het spel als volgt klaar (zie voorbeeld op de achterkant van dit boekje):

- Leg eerst het grootste spelbord neer. Gebruik voor het eerste spel de kant zonder dieren.
- Leg het smalle spelbord ertegenaan zodat de tekening aansluit.
- Zet de directeur op zijn beginplek, bij het huis.
- Bekijk de broertjes en zusjes op de 24 dierkaarten.
- Doe de 4 directeur-kaarten en de 2 brullende-leeuw-kaarten erbij en draai dan alle kaarten om.
- Hussel deze 30 kaarten goed door elkaar. Leg ze vervolgens zo neer dat iedereen er goed bij kan.
- Bedenk samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kortst geleden naar de dierentuin is geweest.

## Spelen

1. Draai een kaart om. Is het een dierkaart, draai dan nog een kaart om.
2. Zie je op de tweede kaart zijn broertje of zusje, dan leg je ze samen op één van de 12 plekken van het spelbord.
3. Heb je twee verschillende dierkaarten omgedraaid, dan zorg je ervoor dat iedereen ze goed kan zien. Daarna draai je ze weer terug.
4. Heb je een **directeur-kaart** omgedraaid? Zet de directeur één stap vooruit. Daarna draai je de directeur-kaart weer dicht. Leg hem op de plek waar hij lag en precies hetzelfde zoals hij lag!



5. Draai je een **brullende-leeuw-kaart** om, dan schrikken de dieren die nog niet op hun eigen plek zijn en ze lopen weer door elkaar! Leg de leeuw-kaart in de speldoos. Daarna husselen we alle kaarten die nog niet op het spelbord liggen en leggen ze opnieuw neer.



## Einde van het spel

- Als we alle dieren naar hun plek gebracht hebben, komt de directeur de dierentuin binnen. Hij is blij dat alle dieren op hun eigen plek zijn!
- Soms komt de directeur voordat we alle dieren hebben gevonden. Hoeveel dieren hebben we gevonden? Hoe kan het een volgende keer wel lukken om alle dieren op tijd naar hun plek te brengen?

## Tips

- Speel ook eens met de andere kant van het bord, waar de ouders van de jonge dieren op staan. Zorg er samen voor dat de jonge dieren bij hun ouders terugkomen!
- Om het spel spannender te maken laat je de directeur vertrekken vanaf het vakje met de steen.
- Is het spel te moeilijk, speel dan met maar één brullende-leeuw-kaart.
- Is een kaart aan de achterkant herkenbaar geworden, vervang deze dan door een reservekaart waarop je zelf een tekening maakt. Je kunt ze natuurlijk ook gebruiken om je eigen favoriete dieren toe te voegen!



## Memory coopératif

1 à 8 joueurs • 5 ans et plus • durée: environ 15 minutes

### Présentation

Aujourd'hui, les jeunes animaux explorent le zoo. Ils voudraient maintenant revenir chez eux, mais ils ont perdu leur chemin, et aussi leurs frères et soeurs. Nous allons aider les frères et les soeurs à se retrouver et, ensemble, à rentrer chez eux. Mais parfois, le lion rugit. Les animaux qui ne sont pas encore rentrés sont effrayés et se mettent à errer.

Pendant ce temps, le directeur est en route vers le zoo. Il ne va pas apprécier cette confusion! Parviendrons-nous à ramener tous les animaux avant l'arrivée du directeur?

### Contenu

- plateau à 2 faces représentant le zoo avec 12 cases pour les jeunes animaux
- plateau avec la route menant de la maison du directeur vers le zoo
- 1 directeur (avant la première partie, glisser la figurine dans le socle en plastique)
- 24 cartes animal soit 12 paires de jeunes animaux
- 4 cartes "directeur"
- 2 cartes indiquant le rugissement du lion
- 5 cartes de rechange vierges

### Preparation

Préparez le jeu comme suit (voir l'exemple au dos du livret):

- D'abord, posez le plus grand plateau. Lors de la première partie utilisez le côté où il n'y a pas d'animaux.
- Posez ensuite l'autre plateau, plus étroit, avec la route, créant ainsi la scène.
- Posez le directeur sur la case départ, près de la maison.
- Repérez les frères et les soeurs sur les 24 cartes animal.
- Ajoutez les 4 cartes "directeur" et les 2 cartes "rugissement du lion" puis retournez les toutes.
- Mélangez bien les 30 cartes. Etalez-les ensuite près du plateau de sorte à ce qu'elles soient facilement accessibles à tous les joueurs.
- Decidez ensemble qui commencera. Par exemple, le dernier à avoir visité un zoo.

## Le jeu

1. Retournez une carte. Si c'est un animal, retournez-en une seconde.
2. Si cette seconde carte est la soeur ou le frère de la première, mettez-les toutes les 2 sur l'une des 12 cases du plateau.
3. Si vous avez retourné 2 animaux différents, montrez-les bien aux autres joueurs, puis remettez-les en place, face cachée.
4. Avez-vous retourné une **carte "directeur"**? Avancez le directeur d'une case. Puis, retournez la carte de nouveau et remplacez-la exactement au même endroit et dans la même position!



5. Si vous avez retourné le **"rugissement du lion"**, les animaux qui ne sont pas encore à leur place, sont perturbés et se mettent à errer. Remettez la carte lion dans la boîte, puis mélangez toutes les cartes qui ne sont pas encore sur le plateau et étalez-les de nouveau.

## Fin du jeu

- Dès que les 24 animaux ont retrouvé leur place, le directeur entre dans le zoo. Il est alors satisfait de voir que tout est en ordre!
- Le directeur a pu entrer dans le zoo avant que nous ayons retrouvé tous les animaux. Combien en avons nous retrouvé? Comment pouvons-nous faire pour tous les ramener à temps la prochaine fois?

## Suggestions

- Essayez de jouer avec l'autre côté du plateau, où l'on voit les parents des jeunes animaux. Chaque fois que vous trouvez le frère et la soeur, ramenez-les à leurs parents.
- Pour plus de difficulté, faites démarrer le directeur de la case où l'on voit une pierre.
- Si le jeu est trop difficile, ne mettez qu'une seule carte "rugissement du lion".
- Si certaines cartes deviennent trop reconnaissables, vous pouvez les remplacer par une des cartes vierges sur laquelle vous aurez fait votre propre dessin. Vous pouvez aussi les utiliser pour ajouter vos animaux favoris!



## Dayanıřmalı hafıza oyunu

1 - 8 oyuncu • 5 yař ve üzeri  
oyun süresi yaklaşık 15 dakikadır

### Oyunun Özeti

Bugün genç hayvanlar hayvanat bahçesini keşfediyor. Artık kendi yerlerine dönmek istiyorlar, ancak hem yollarını hem de kız-erkek kardeşlerini kaybettiler.

Biz onlara kardeşlerini bulmaları ve ait oldukları noktalara birlikte ulaşmaları için yardım ediyoruz, fakat aslan ara sıra kükrüyor!

O zaman, henüz yerlerine ulaşamayan hayvanlar ürküyor ve oradan oraya kořturuyor.

Bu arada hayvanat bahçesinin müdürü de buraya dođru yol alıyor ve o bu karmařadan hiç hoşlanmayacak! O gelmeden önce bütün hayvanları ait oldukları noktalara götürebilecek miyiz?

### Kutunun İçindekiler

- hayvanlara ait 12 nokta içeren çift taraflı hayvanat bahçesi tablası
- müdürün evinden hayvanat bahçesine kadar olan yolu içeren oyun tablası
- 1 müdür (ilk oyundan önce müdür kartını plastikten yapılmıř kaidesine geçirin)
- 24 adet hayvan kartı (12 çift genç hayvan)
- 4 adet müdür kartı
- 2 adet kükreyen aslan kartı
- 5 ilave boş kart

### Hazırlıklar

Oyunu ařağıdaki şekilde hazırlayın (bu kitapçıđın arkasındaki örneđe bakın):

- İlk olarak büyük oyun tablasını yerleřtirin. İlk oyunda, tablanın, üzerinde hayvan olmayan yüzünü kullanın.
- Görünümü onunla eřleřecek şekilde dar olan tablayı ekleyin.
- Müdürü evin yanındaki bařlangıç noktasına koyun.
- 24 hayvan kartının üzerindeki kardeşleri görün.
- Bu kartlara, 4 müdür kartını ve 2 kükreyen aslan kartını da ekleyerek tüm kartların tersini çevirin.
- Bu 30 kartı iyice karıřtırın. řimdi bunları her oyuncunun onlara rahatça ulaşabileceđi şekilde yayın.
- Oyuna kimin bařlayabileceđine beraberce karar verin. Örneđin, bu oyuncu hayvanat bahçesini en son ziyaret eden kiři olabilir.



## Oyun

1. Bir kart açın. Eğer açtığınız bir hayvan kartı ise ikinci bir kart açın.
2. Eğer açtığınız ikinci kart o hayvanın kız ya da erkek kardeşi ise onları oyun tablasının üzerindeki 12 noktadan birine, bir arada koyun.
3. Eğer iki farklı hayvan kartı açtıysanız, onları herkesin iyice görmesine özen gösterin ve yeniden kapatın.
4. Bir **müdür kartını** mı açtınız? Müdürü bir adım öne ilerletin. Sonra müdür kartını kapatın. Onu aynen önceden durduğu yerde ve şekilde bırakın!



5. Eğer bir **kükreyen aslan kartı** açtıysanız, henüz yerinde olmayan hayvanlar ürkererek oradan oraya koşturmaya başlayacak. Aslan kartını oyun kutusuna koyun. Sonra henüz oyun tablasında olmayan bütün kartları karıştırın ve yeniden yayın.



## Oyunun Sonu

- Biz 24 hayvanın hepsini ait oldukları noktalara götürür götürmez, müdür hayvanat bahçesine girer. Bütün hayvanları yerlerinde görmek onu mutlu eder!
- Müdür biz bütün hayvanları bulmadan da hayvanat bahçesine girebilir. Kaç hayvanı bulabildik? Sonraki oyunda bütün hayvanları ait oldukları noktalara vakitlice götürmeyi nasıl başarabiliriz?

## Öneriler

- Genç hayvanların ana-babalarını gösteren oyun tablasının diğer yüzüyle oynamayı deneyin. Kız ve erkek kardeşleri her bulduğunuzda ana-babalarına götürün.
- Daha fazla zorluk için, müdürü üzerinde taş olan alandan başlatın.
- Oyun çok zor geliyorsa, sadece bir kükreyen aslan kartıyla oynayın.
- Bir kartın arka yüzünden kartın ne olduğu anlaşılılmaya başladıysa, o kartı, üstüne resmi kendinizin çizeceği ilave boş kartlardan biriyle değiştirin. Bu ilave kartları, en sevdiğiniz hayvanları oyuna eklemek için de kullanabilirsiniz!



## Kooperacyjna gra pamięciowa

1 do 8 graczy • wieku 5+ • czas gry ok. 15 minut

### Opis gry

Młode zwierzęta poznają zoo. Chcą wrócić do swoich miejsc, ale gubią drogę, gubią też swoich braci i siostry.

Pomagamy braciom i siostram znaleźć się nawzajem i wspólnie dotrzeć na swoje miejsca. Jednak co jakiś czas ryczy lew! Wtedy młode zwierzęta, które nie są na swoim miejscu są przestraszone i kłębią się bezradnie.

W tym samym czasie, swoją drogę powrotną do zoo zaczyna jego dyrektor. Nie spodoba mu się ten bałagan! Czy uda nam się zaprowadzić wszystkie zwierzęta na miejsce, zanim wróci?

### Zawartość

- dwustronna plansza z zoo z 12 miejscami dla zwierząt
- plansza z drogą dyrektora z domu do zoo
- 1 dyrektor (przed pierwszą grą, umieść jego figurę na plastikowym stojaku)
- 24 karty ze zwierzętami: 12 par młodych zwierząt
- 4 karty dyrektora
- 2 karty ryczącego lwa
- 5 pustych kart

### Przygotowanie

Przygotuj grę w następujący sposób (zobacz przykład na odwrocie):

- Najpierw, rozłóż największą planszę. Do pierwszej gry, użyj strony bez zwierząt.
- Dołóż wąską planszę, tworząc pasujący obrazek.
- Postaw dyrektora w pozycji startowej, blisko jego domu.
- Spójrz na braci i siostry na 24 kartach zwierząt.
- Dołóż 4 karty dyrektora i 2 karty ryczącego lwa i odwróć wszystkie karty.
- Porządnie wymieszaj wszystkie 30 kart. Następnie rozłóż je tak, aby były łatwo dostępne dla każdego z graczy.
- Wspólnie zdecydуйте, kto rozpocznie grę, na przykład może być to gracz, który był ostatnio w zoo.

## Gra

1. Odwróć kartę. Jeśli jest to karta zwierzęcia, odwróć drugą kartę.
2. Jeśli druga karta to brat lub siostra pierwszego zwierzęcia, ułóż je razem w jednym z 12 miejsc na planszy.
3. Jeśli odwrócone zostały karty dwóch różnych zwierząt, zadбай, aby każdy dobrze się im przyjrzał. Następnie odłóż je z powrotem frontem w dół.
4. Czy odwrócono **kartę dyrektora**? W takim wypadku, przesun dyrektora o krok do przodu. Następnie odłóż kartę z powrotem frontem w dół. Zostaw ją w dokładnie tym samym miejscu, gdzie była wcześniej!



5. Jeśli odwrócono **kartę ryczącego lwa**, zwierzęta, które nie są na swoich miejscach, są przestraszone i tłoczą się bezradnie. Włóż kartę lwa do pudełka gry. Następnie ponownie przemieszaj karty i rozłóż je na nowo.



## Koniec gry

- Jak tylko uda się doprowadzić wszystkie 24 zwierzęta na ich miejsca, dyrektor wraca do zoo. Jest bardzo zadowolony, że wszystkie zwierzęta są na swoich miejscach!
- Dyrektor może wrócić do zoo zanim uda nam się znaleźć wszystkie zwierzęta. Ile zwierząt udało nam się znaleźć? Jak możemy sprawić, aby w kolejnej grze udało nam się doprowadzić wszystkie zwierzęta na ich miejsca na czas?

## Sugestie

- Spróbuj zagrać na drugiej stronie planszy, pokazującej rodziców młodych zwierząt. Za każdym razem, kiedy odnajdziemy brata i siostrę, zaprowadźmy je z powrotem do ich rodziców!
- Aby utrudnić grę, zacznij ustawiając dyrektora w miejscu z kamieniem.
- Jeśli gra jest zbyt trudna, graj z tylko jedną kartą ryczącego lwa.
- Jeśli tylna strona karty staje się rozpoznawalna, zastąp ją pustą kartą z własnoręcznie wykonanym rysunkiem. Oczywiście, możesz jej użyć też po to, aby dodać swoje ulubione zwierzę!



## Kooperatives Memory-Spiel

1 bis 8 Spieler • ab 5 Jahren • Spielzeit ca. 15 Minuten

### Kurzbeschreibung

Die jungen Tiere erkunden heute den Zoo. Jetzt wollen sie zurück zu ihren eigenen Plätzen, aber sie haben sich verlaufen und auch ihre Brüder und Schwestern verloren.

Wir helfen ihnen dabei, ihre Brüder und Schwestern wiederzufinden und sie zusammen zu ihren eigenen Plätzen zu bringen. Aber manchmal brüllt der Löwe und dann erschrecken sich die Tiere und wirbeln durcheinander.

In der Zwischenzeit hat sich der Zoodirektor auf den Weg in den Zoo gemacht. Er mag kein Durcheinander! Werden alle Tiere rechtzeitig auf ihren Plätzen sein, bevor der Direktor im Zoo ankommt?

### Inhalt

- doppelseitiges Spielbrett des Zoos mit 12 Plätzen für die jungen Tiere
- Spielbrett mit dem Weg des Direktors von dessen Zuhause zum Zoo
- 1 Direktor (steckt vor dem ersten Spiel die Figur in den Plastikhalter)
- 24 Tierkarten: 12 Paare von jungen Tieren
- 4 Direktorkarten
- 2 Karten mit brüllenden Löwen
- 5 leere Ersatzkarten

### Vorbereitung

Bereitet das Spiel wie folgt vor (seht euch dazu das Beispiel auf der Rückseite der Spielanleitung an):

- Legt das große Spielbrett bereit. Benutzt für das erste Spiel die Seite ohne Tiere.
- Legt das Direktor-Spielbrett passend neben das Zoo-Spielbrett.
- Stellt den Direktor auf die Startposition in der Nähe des Hauses.
- Mischt alle 30 Karten (24 Tierkarten, 4 Direktorkarten, 2 brüllende Löwen) verdeckt durch. Verteilt die Karten, sodass sie für alle leicht erreichbar sind.
- Entscheidet, wer anfangen soll, z.B. derjenige, der zuletzt im Zoo gewesen ist.

## Spielregeln

1. Wenn du am Zug bist, dreh eine Karte um. Wenn es ein Tier ist, kannst du eine zweite Karte umdrehen.
2. Wenn die zweite Karte ein Bruder oder eine Schwester ist, legt beide auf ihren Platz auf dem Spielplan.
3. Wenn es ein anderes Tier ist, dreh die Karten wieder um. Achte darauf, dass vorher alle gesehen haben, welche Tiere es waren.
4. Wenn du eine **Direktorkarte** umgedreht hast, setze die Direktorspielfigur in Zoo-Richtung einen Schritt vorwärts. Drehe dann die Direktorkarte wieder um und lege sie exakt so an die gleiche Stelle ins Spiel wie sie zuvor lag. Hast du die Direktorkarte als erste Karte gezogen, kannst du keine weitere Karte ziehen. Der nächste ist dran. Wenn du die Direktorkarte als zweite Karte gezogen hast, dreh auch die andere Karte wieder um.



5. Wenn du einen **brüllenden Löwen** aufdeckst, erschrecken alle Tiere und wirbeln durcheinander. Lege die Karte mit dem brüllenden Löwen in die Spielbox. Sie ist aus dem Spiel. Danach mische alle Karten, die noch verdeckt sind, auf der Spielfläche durcheinander, ohne sie umzudrehen oder aufzunehmen.

## Spielende

- Sobald alle 24 Tiere auf ihren Plätzen sind, kommt der Direktor in den Zoo und ist erfreut darüber, dass alles seine Ordnung hat.
- Wenn der Direktor in den Zoo kommt, bevor alle Tiere auf ihren Plätzen sind, zählt die Tiere, die ihr bis dahin gefunden habt. Wie viele sind es? Versucht beim nächsten Mal, mehr Tiere zu finden.

## Empfehlungen

- Versucht mit der anderen Seite des Spielbretts zu spielen, auf dem die Eltern der kleinen Tierkinder abgebildet sind. Jedes mal, wenn ihr Bruder und Schwester findet, bringt sie zu ihren Eltern zurück.
- Für eine größere Herausforderung lasst den Zoodirektor von dem Feld mit dem Stein starten.
- Wenn das Spiel zu schwierig ist, spielt nur mit einem brüllenden Löwen.
- Wenn ihr anhand der Rückseite einer Karte erkennen könnt, welches Tier darauf abgebildet ist, malt dieses Tier auf eine der Ersatzkarten. Ihr könnt die Ersatzkarten natürlich auch benutzen, um andere Tierkinder darauf zu malen, die dann mitspielen.

Colophon • Colofon • Yayinevi Bilgileri • Impressum

© 2014 Zonnespel/Sunny Games

|   |  |
|---|--|
| Author/Auteur/Yazan/Autor   | Marleen Van Hoornycyk<br><a href="http://www.samenismeer.be">www.samenismeer.be</a>  |
| Illustrator/Illustrateur/Resimleyen   | Renske Harkema<br><a href="http://www.hadar.nl">www.hadar.nl</a>   |
| Designer/Vormgever/Tasarım/Projektant   | Jeroen van Dijk<br><a href="http://www.zdsign.nl">www.zdsign.nl</a>  |
| Producer/Producent/Producteur/Üretim/Produzent  | Nederlandse Spellen Fabriek<br><a href="http://www.nsfgames.com">www.nsfgames.com</a>  |
| Editorial advice/Redactioneel advies/Conseil de rédaction/Editorial Tavsiye/Edito Wsparcie edakcyjne/Redaktionelle Beratung | Anne Mijke van Harten<br><a href="http://www.earthgames.nl">www.earthgames.nl</a>  |
| English translation   | Steven Michiel Rijsdijk<br><a href="http://www.sunnygames.eu">www.sunnygames.eu</a><br>assisted by Richard Parks<br><a href="http://www.myriadonline.co.uk">www.myriadonline.co.uk</a> |
| Traduction français   | Philippe Cappelle<br><a href="http://www.jeux-de-traverse.com">www.jeux-de-traverse.com</a>  |
| Türkçe'ye çeviren   | Özlem Sun Tokar<br><a href="http://www.nomioyun.com">www.nomioyun.com</a>  |
| Polskie tłumaczenie   | Katarzyna Garbowska<br><a href="http://www.beemontessori.pl">www.beemontessori.pl</a>  |
| Deutsche Übersetzung  | Lars Kulik & Marc Schreiber<br><a href="http://www.olduvai.eu">www.olduvai.eu</a>  |
| Final editing/Eindredactie/Correction/Son Baskıya Hazırlayan/Końcowa redakcja/Endredaktion                                  | Steven Michiel Rijsdijk<br><a href="http://www.sunnygames.eu">www.sunnygames.eu</a>  |

Publisher/Uitgever/Éditeur/Yayımcı/Wydawca/Herausgeber:

**Sunny Games**

Keizerfazant 54, 1704 WL Heerhugewaard, The Netherlands, +31 72 57 47 825

[www.zonnespel.nl](http://www.zonnespel.nl) [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes, Canada

Many thanks to all test players!  
Remerciements à tous ceux qui ont testé le jeu.  
Dziękujemy wszystkim testującym graczom.  
Tum test oynucularına teşekkür ederiz!  
Veel dank aan alle testspelers!

# Parado

4+

↑↑2-6



Create silly outfits by combining various clothes and accessories. Let's start the great parade! Is everyone dressed up in time?



Maak samen gekke outfits door verkleedkleden en allerlei voorwerpen te combineren. De grote parade begint! Zijn alle kinderen op tijd verkleed?



Créez des costumes délirants en combinant toutes sortes de vêtements et accessoires. La grande parade va commencer! Est-ce que tout le monde a réussi à s'habiller à temps?



Çeşitli giysileri ve aksesuarları karıştırarak gülünç kıyafetler yaratın. Haydi büyük defileyle! Herkes zamanında giyinebildi mi?



Stwórz zwiariowane przebrania łącząc różne ubrania i akcesoria. Rozpocznijmy świetną zabawę! Czy każdy będzie przebrany na czas?



Gestaltet mit verschiedenen Kleidungsstücken und Accessoires verrückte Outfits. Die große Parade beginnt! Ist jeder zur rechten Zeit angezogen?



Game setup • Beginopstelling • Début de partie • Başlangıç görünümü • Ustawienie gry • Startaufstellung

