

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken



Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



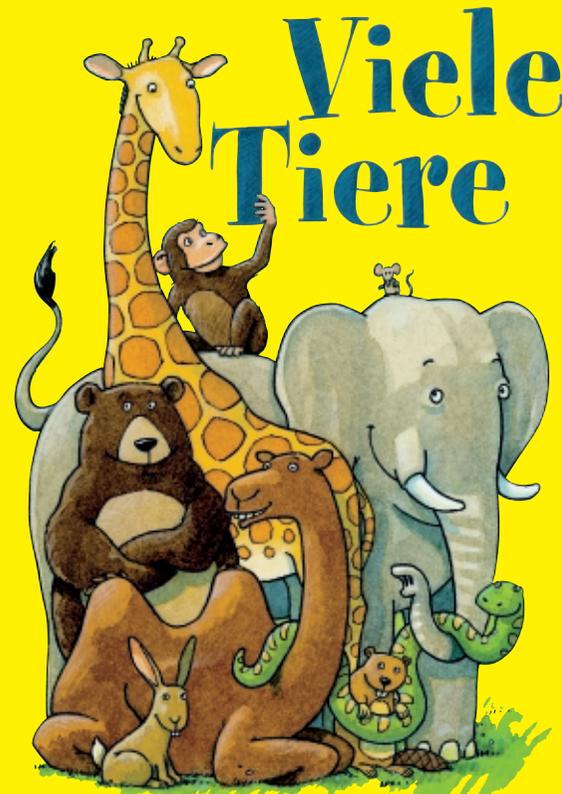
Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 68620 1/05



Spieleanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4482



Viele Tiere

Many animals • Jouons avec les animaux • Vele dieren

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2005

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.

Jeu Habermaaß n° 4482

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 petite 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 ! ».



FRANÇAIS

Contenu

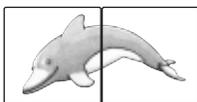
3 gardiens de zoo
34 cartes
1 règle du jeu

Les cartes

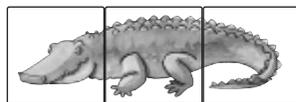
Avant de commencer à jouer, regardez bien les cartes : sur certaines, des petits animaux y sont dessinés en entier (souris, grenouille, lapin et raton laveur). Sur d'autres cartes, il y a seulement des parties d'animaux beaucoup plus grands. Une fois assemblées, ces cartes forment alors l'animal tout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



animal en une partie



animal en deux parties



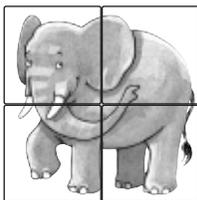
animal en trois parties



animal en trois parties



animal en quatre parties



animal en quatre parties

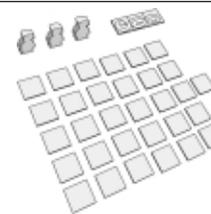
Le but des 3 jeux est de récupérer le plus possible d'animaux complets.

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 le 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.

Habermaaf-spel Nr. 4482

Vele dieren

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

„liieks, wat ben jij groot!“, piept het muisje tegen de aap. „Maar dat stelt toch helemaal niets voor, ga maar 'ns bij het volgende dierenverblijf 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

NEDELRLANDS