FR Histoire

Oh là là ! La soigneuse du zoo est malade aujourd'hui. Qui va bien pouvoir donner à manger aux animaux ? Heureusement que vous êtes là ! Super ! Prenez vite les seaux de nourriture et en avant ! Mais, au fait, qui mange quoi ? Le pingouin mange-t-il une noisette et l'écureuil un poisson ? Et dans quelle habitation se trouve donc le lion ?

NL Het verhaal

Oh help, de dierenverzorgster in de dierentuin is vandaag ziek. Wie voedert er nu dieren? Wat goed, dat je er bent... grijp snel een voeremmer en aan de slag! Maar eet eigenlijk wat? De pinguïn een noot, en het eekhoorntje een vis? En in welke woont eigenlijk de leeuw?

ES Historia

¡Vaya por dónde! La cuidadora de animales del zoo está enferma hoy. ¿Quién se encargará ahora de alimentar a los animales? ¡Qué bien que estáis aquí! ¡Coged rápido el cubo con la comida y poneos en marcha! ¿Pero qué animal come qué? ¿Una nuez para el pingüino y pescado para la ardilla? ¿Y en qué establo vive el león?

IT Storia

Accidenti, oggi l'allevatrice dello zoo è malata. Chi darà da mangiare agli animali? Meno male che ci siete voi! Presto, prendete un secchio con il mangime e mettetevi al lavoro! Ma chi mangia cosa? Il pinguino una noce e lo scoiattolo un pesce? E in quale recinto vive il leone?

FR Préparation

A Sortez le matériel de jeu de la boîte et placez le fond de la boîte au centre, à la portée de tous les joueurs.
Mettez le plateau de jeu dans le fond de la boîte.

B Répartissez au choix les 8 cartes d'animaux dans les 8 découpes du plateau de jeu.

C Recouvrez ensuite les animaux avec les 8 portes d'habitation en bois. Faites alors tourner plusieurs fois la boîte afin de brouiller les pistes.

D Mélangez les cartes de nourriture, côté seau visible. Chacun d'entre vous reçoit 5 cartes de nourriture et les pose devant soi, sans les regarder. Vous n'aurez pas besoin des cartes de nourriture restantes.

E Préparez le dé.

F Choisissez chacun une figurine et accrochez l'une de vos cartes de nourriture au bras de votre figurine. La nourriture sur la carte doit être visible. Posez alors votre figurine sur la case étoile qui correspond à votre couleur sur le plateau de jeu.

ES Preparación

A Sacad todo el material de juego de su caja y colocad la base de la caja en el centro de modo que todos puedan acceder bien a ella.
Colocad el tablero de juego dentro de la base de la caja.

B Repartid las 8 tarjetas con animales de forma aleatoria en los 8 troqueles del tablero de juego.

C A continuación, cubrid los animales con las 8 puertas de madera. Ahora girad la caja con el tablero de juego un par de veces en forma circular.

D Mezclad las tarjetas con comida con la cara con el cubo hacia arriba. Se reparten 5 tarjetas con comida a cada jugador, que se colocan boca abajo delante del jugador sin mirarlas antes. Las tarjetas sobrantes se apartan.

E Preparad el dado.

F Cada jugador debe coger una ficha y colgar una de las tarjetas con comida del brazo de la ficha. La comida que muestra la tarjeta debe ser visible. A continuación, colocad la ficha sobre la estrella del color correspondiente en el tablero de juego.

NL Voorbereiding

A Neem het spelmateriaal uit de doos en plaats de bodem van de doos in het midden goed bereikbaar voor iedereen.
Leg het speelbord op de bodem van de doos.

B Verdeel nu willekeurig de 8 dierkaartjes over de 8 uitsparingen op het speelbord.

C Dek daarna de dieren af met de 8 houten staldeuren. Draai de doos met het spelbord een paar keer in het rond.

D Schud de voerkaarten met de emmerzijde naar boven. Elke speler krijgt vijf voerkaartjes en legt ze dicht voor zich op tafel, zonder ze eerst te bekijken. De overblijvende voerkaartjes zijn nu niet meer nodig.

E Leg de dobbelsteen klaar.

F Neem allemaal je spelfiguur en hang een van je voerkaartjes aan de arm van het spelfiguur. Het voer op het voerkaartje moet te zien zijn. Iedereen zet nu zijn speelfiguur op de ster in zijn kleur op het speelbord.

IT Preparazione

A Togliete il materiale dalla scatola e sistemate il fondo della scatola nel centro in modo che sia facilmente accessibile a tutti.
Sistemate il tavoliere nel fondo della scatola.

B Distribuite le 8 schede degli animali nelle 8 nicchie del tavoliere.

C Coprite quindi gli animali con gli 8 portoni di legno delle stalle. Ora ruotate la scatola con il tavoliere un paio di volte in cerchio.

D Mescolate le carte con i mangimi con il secchio rivolto verso l'alto. Ognuno di voi riceve quindi 5 carte con i mangimi che sistemerà coperte davanti a sé senza guardarle. Le carte con i mangimi che avanzeranno, non servono più.

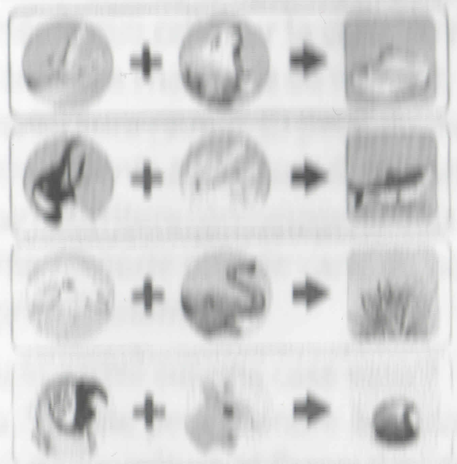
E Preparate il dado.

F Ognuno prende a questo punto una pedina ed appende una delle proprie carte con il mangime al braccio della pedina. Il mangime sulla carta deve essere visibile. Sistemate poi la vostra pedina sul tavoliere posizionandola sulla stella del vostro colore.

FR But du jeu

Le but est d'être le premier à avoir donné toutes ses cartes de nourriture aux bons animaux.

Quel animal mange quoi ?



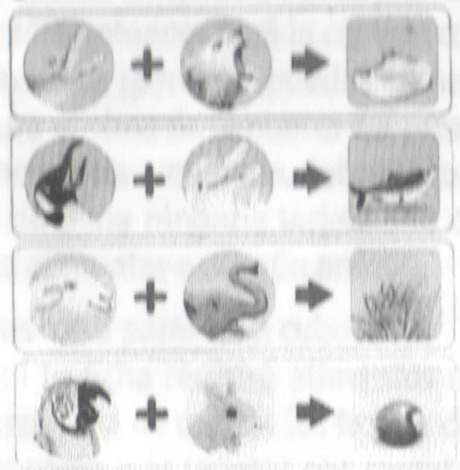
Déroulement du jeu

Qui parmi vous est le dernier à être allé au zoo récemment ? Tu peux commencer ! Lance le dé et avance ta figurine du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé. Tu peux choisir dans quel sens aller mais tu n'auras le droit de changer de direction qu'au prochain tour.

ES Objetivo del juego

El objetivo es ser el primero en alimentar a los animales correctos con las tarjetas con comida asignadas.

¿Qué animal come qué?



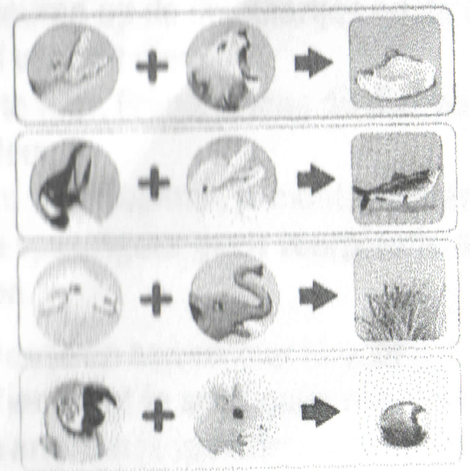
Desarollo del juego

¿Quién ha sido el último en ir al zoo? ¡Entonces, puedes ser el primero en jugar!
Tira el dado y avanza tu ficha por las casillas según el número que hayas sacado. Puedes ir en ambas direcciones, pero nunca cambiar de sentido durante tu jugada.

NL Doel von het spel

Het is de bedoeling om als eerste al je voerkaartjes aan de juiste dieren te voederen oederen.

Welk dier eet wat?



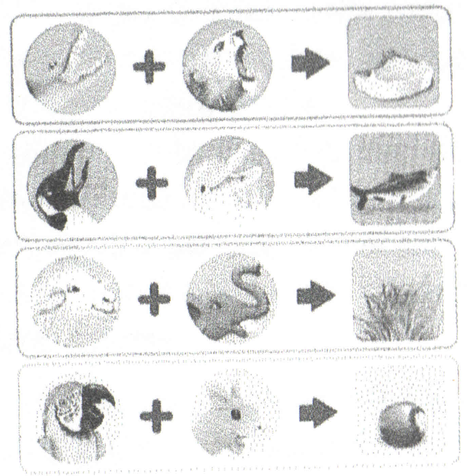
Spelverloop

Wie van jullie was het laatst in de dierentuin? Die mag beginnen!
Gooi de dobbelsteen en verplaats je figuur over het looppad naar gelang het aa gegooide ogen. Je mag in beide richtingen lopen, maar nooit tijdens je beurt van richt omkeren.

IT Scopo del gioco

Lo scopo è quello di nutrire per primi gli animali giusti con i mangimi della pr carte.

Quale animale mangia che cosa?



Il gioco

Chi di voi è stato l'ultimo ad andare allo zoo? Tu puoi iniziare!
Lancia il dado e poi muovi la tua pedina lungo il percorso per il numero umero di c indicate dal dado. Puoi andare in entrambe le direzioni ma non puoi cambiare mbiare dir mentre ti muovi.

FR Déroulement du jeu

Tu es arrivé devant une habitation ?
Ouvre la porte de telle sorte que tous les joueurs puissent voir quel animal se trouve dans cette habitation. Est-ce que c'est la bonne nourriture pour cet animal qui est accrochée au bras de ta figurine ? Astuce : la couleur de fond sur la carte de l'animal doit être la même que celle sur la carte de nourriture. Cela signifie que tu apportes bien ce que cet animal a l'habitude de manger.
Bonne nourriture : super, tu peux donner à manger à l'animal ! Insère la carte de nourriture dans la fente au-dessus de la porte.
Mauvaise nourriture : dommage, tu dois malheureusement garder la carte de nourriture. Ta figurine ne porte plus de carte de nourriture à son bras ? Tu ne peux nourrir aucun animal pour l'instant.

Tu es arrivé sur une case seau ?
Ta figurine peut prendre à nouveau de la nourriture : tu peux prendre l'une de tes cartes de nourriture et l'accrocher au bras de ta figurine. Si les deux bras sont déjà occupés, tu n'as pas le droit de prendre une autre carte de nourriture.

Tu es arrivé sur une case étoile ? Tu peux te rendre sur une case libre de ton choix.
Cela peut être une case seau ou une case devant une habitation. Tu peux alors soit ouvrir la porte de l'habitation et nourrir l'animal si c'est possible, soit prendre une autre carte de nourriture et l'accrocher au bras de ta figurine si elle n'en porte pas déjà 2.

C'est alors au tour du joueur suivant.

NL Spelverloop

Ben je voor een stal uitgekomen?
Open de staldeur zo, dat alle spelers kunnen zien welk dier er in die stal leeft.
Hangt het juiste voer voor dit dier aan de arm van je speelfiguur? Let op: de achtergrondkleuren op de dierkaartjes en de voerkaartjes moeten gelijk zijn: dan is het voer bedoeld voor dit dier.
Het juiste voer: Prima, je mag dit dier voederen! Steek het voerkaartje in de sleuf bij de staldeur.
Verkeerd voer: Jammer, je moet het voerkaartje helaas houden.
Heeft je speelfiguur geen voerplaatje aan zijn arm hangen? Dan kun je nu geen voederen.

Ben je op een emmer terecht gekomen?
Hier krijgt je spelfiguur nieuw voer: Je mag een van je voerkaartjes pakken aan een arm van je speelfiguur hangen. Als beide armen al vol zijn, dan mag je niet een voerkaartje pakken.

Ben je op een ster terecht gekomen? Je mag doorgaan naar een willekeurig vrij veld. Dat kan een emmer of een veld voor een stal zijn. Je mag nu de stal openen of een dier voederen of een extra voerkaartje pakken en aan de arm van je speelfiguur hangen, tenminste... als er niet al twee voerkaartjes aan de armen van je speelfiguur hangen.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

ES Desarrollo del juego

¿Estás delante de un establo?
Abre la puerta de modo que todos los jugadores puedan ver qué animal vive en este establo. ¿La comida correcta para este animal cuelga del brazo de tu ficha? Atención: el color de fondo de la tarjeta con el animal y de la tarjeta con la comida deben coincidir; sólo entonces será la comida correcta para ese animal.
Comida correcta: ¡perfecto, puedes alimentar al animal! Coloca la tarjeta con la comida en la ranura encima de la puerta del establo.
Comida incorrecta: una pena, deberás conservar la tarjeta con la comida.
¿Tu ficha no tiene ninguna tarjeta con comida que le cuelgue del brazo? En tal caso, no puedes alimentar a ningún animal.

¿Has ido a parar a un cubo?
Aquí tu ficha recibirá alimentos nuevos: puedes coger una de tus tarjetas con comida y colgarla de uno de los brazos de tu ficha. Si ambos brazos ya están ocupados, no puedes coger más tarjetas con comida.

¿Has ido a parar a una estrella? Puedes volver a cualquier casilla libre. Puede ser un cubo o una casilla delante de un establo. En función de lo que hayas elegido, puedes abrir la puerta del establo y, si es posible, alimentar a un animal; o coger otra tarjeta con comida y colgarla del brazo de tu ficha, siempre que no cuelguen ya 2 tarjetas con comida de los brazos de tu ficha.

Le toca al siguiente.

IT Il gioco

Sei arrivato davanti ad una stalla?
Apri il portone della stalla affinché tutti i giocatori possano vedere quale animale vive in quella stalla. La tua pedina sta trasportando il giusto mangime per quell'animale.
Attenzione: il colore di fondo della carta con l'animale deve corrispondere al colore di fondo della carta con il mangime. Se i due colori sono uguali significa che il mangime è quello giusto per quell'animale.
Mangime giusto: fantastico! Ora puoi dare da mangiare all'animale! Inserisci la carta con il mangime nella fessura del portone della stalla.
Mangime sbagliato: peccato. Dovrai conservare la carta con il mangime.
La tua pedina non ha una carta con il mangime appesa al braccio? Allora non potrai nutrire alcun animale.

Sei finito sopra un secchio? Qui la tua pedina può ricevere altro mangime: prendi una carta con il mangime ed appendila al braccio della tua pedina. Se la pedina ha già le braccia occupate, non potrai prendere un'altra carta.

Sei finito sopra una stella? In questo caso puoi scegliere di spostarti su di qualsiasi casella libera. Questa casella potrà essere un secchio oppure una casella ad una stalla. A secondo del caso, potrai aprire il portone della stalla e nutrire eventualmente l'animale oppure potrai prendere un'altra carta con un mangime ed appenderla alla pedina, se questa non ha già le braccia occupate da una carta con il mangime.

Ora tocca al prossimo giocatore.

FR Règles générales

Une seule figurine à la fois peut se trouver sur une case. Si une case est occupée, tu dois aller jusqu'à la prochaine case libre.
Tu peux passer par dessus les autres figurines. Tu dois juste inclure la case occupée dans ton décompte.
Quand tu arrives devant une habitation, tu n'es pas obligé d'ouvrir la porte (par exemple, si tu sais déjà quel animal se trouve à l'intérieur de cette habitation et que tu ne veux pas le montrer encore une fois aux autres joueurs).

Fin du jeu

Le jeu se termine quand l'un d'entre vous donne sa dernière carte de nourriture. Félicitations ! Tu as été aujourd'hui le soigneur le plus appliqué et tu as gagné !

Variantes simples pour les enfants à partir de 3 ans

Pour les plus jeunes joueurs, il est possible de simplifier le jeu en jouant „portes ouvertes", c'est-à-dire sans utiliser les portes des habitations.

Il est également possible de convenir que les enfants pourront accrocher immédiatement une nouvelle carte de nourriture au bras de leur figurine après avoir nourri un animal.

ES Reglas generales

Sólo puede haber una ficha en cada casilla. Si la casilla está ocupada, debes avanzar hasta la siguiente casilla libre.
Puedes adelantar a otras fichas. En tal caso, deberás contar la casilla ocupada.
Si acabas delante de un establo, no es obligatorio abrir la puerta (por ejemplo, si ya sabes qué animal vive dentro de ese establo y no se lo quieres volver a mostrar a los demás jugadores).

Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los jugadores ha colocado su última tarjeta con comida. ¡Felicidades, hoy has sido el cuidador de animales más trabajador y has ganado!

Variantes más simples para niños a partir de 3 años

El juego se puede simplificar para jugadores más pequeños renunciando a las puertas y jugando de forma "abierta".

Alternativa o adicionalmente se puede acordar que los niños puedan colgar de inmediato una nueva tarjeta con comida del brazo de su ficha cuando hayan alimentado a un animal.

NL Algemene instructies

Er mag maar een figuur op een veld staan. Als het veld bezet is, moet je doorgaan na gaan na
het volgende vrije veld.
Je mag dus over andere figuren heenspringen. Het bezette veld moet je dan meetelle neetelle
Als je voor een stal uitkomt, ben je niet verplicht de deur te openen (bijvoorbeeld rbeeld
je al weet welk dier er in die stal huist en je dat niet nog eens aan de andere spel ere spele
wilt laten zien).

Einde van het spel

Het spel eindigt als een van jullie zijn laatste voerkaartje heeft gevoederd. Van ha . Van hart
gefeliciteerd, je was vandaag de ijverigste dierenverzorger en je hebt gewonnen! nen!

Eenvoudige varianten voor kinderen vanaf 3 jaar o aarou

U kunt - voor jongere spelers - het spel eenvoudiger maken, door de staldeuret aldeuren t
vergeten en ‚open' te spelen.

Als alternatief of als extra kun je afspreken dat kinderen direct een nieuw voerkaa voerkaartje
aan de arm van hun spelfiguur mogen hangen als ze een dier hebben gevoederd. ederd.

IT Istruzioni generali

Su di una casella può stare una sola pedina. Se una casella è già occupata, d pata, dovrai
proseguire verso la prossima casella libera.
Puoi superare altre pedine. Dovrai però conteggiare anche la casella occupata. ata.
Quando ti fermi davanti ad una stalla, non sei obbligato ad aprire il portone ortone (pe
esempio quando sai già quale animale vi abita e non vuoi mostrare nuovam nuovamente
l'animale agli altri giocatori).

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno di voi avrà esaurito le sue carte con i man mangim
Congratulazioni! Tu sei stato l'allevatore migliore ed hai vinto!

Variante semplice per bambini a partire da 3 anni

Per i giocatori più giovani è possibile semplificare il gioco rinunciando ai portoni portoni dell
stalle e giocando in modo "aperto".

In alternativa o in aggiunta, è possibile stabilire che il giocatore che abbia dia nutri
un animale, possa riappendere subito un'altra carta con il mangime al braccio braccio del
sua pedina.

FR Règles générales

Une seule figurine à la fois peut se trouver sur une case. Si une case est occupée, tu dois aller jusqu'à la prochaine case libre.
Tu peux passer par dessus les autres figurines. Tu dois juste inclure la case occupée dans ton décompte.
Quand tu arrives devant une habitation, tu n'es pas obligé d'ouvrir la porte (par exemple, si tu sais déjà quel animal se trouve à l'intérieur de cette habitation et que tu ne veux pas le montrer encore une fois aux autres joueurs).

Fin du jeu

Le jeu se termine quand l'un d'entre vous donne sa dernière carte de nourriture. Félicitations ! Tu as été aujourd'hui le soigneur le plus appliqué et tu as gagné !

Variantes simples pour les enfants à partir de 3 ans

Pour les plus jeunes joueurs, il est possible de simplifier le jeu en jouant „portes ouvertes", c'est-à-dire sans utiliser les portes des habitations.

Il est également possible de convenir que les enfants pourront accrocher immédiatement une nouvelle carte de nourriture au bras de leur figurine après avoir nourri un animal.

NL Algemene instructies

Er mag maar een figuur op een veld staan. Als het veld bezet is, moet je doorgaan na het volgende vrije veld.
Je mag dus over andere figuren heenspringen. Het bezette veld moet je dan meetelle
Als je voor een stal uitkomt, ben je niet verplicht de deur te openen (bijvoorbeeld je al weet welk dier er in die stal huist en je dat niet nog eens aan de andere spel wilt laten zien).

Einde van het spel

Het spel eindigt als een van jullie zijn laatste voerkaartje heeft gevoederd. Van ha
gefeliciteerd, je was vandaag de ijverigste dierenverzorger en je hebt gewonnen!

Eenvoudige varianten voor kinderen vanaf 3 jaar o

U kunt - voor jongere spelers - het spel eenvoudiger maken, door de staldeuren vergeten en ‚open' te spelen.

Als alternatief of als extra kun je afspreken dat kinderen direct een nieuw voerkaa aan de arm van hun spelfiguur mogen hangen als ze een dier hebben gevoederd.

ES Reglas generales

Sólo puede haber una ficha en cada casilla. Si la casilla está ocupada, debes avanzar hasta la siguiente casilla libre.
Puedes adelantar a otras fichas. En tal caso, deberás contar la casilla ocupada.
Si acabas delante de un establo, no es obligatorio abrir la puerta (por ejemplo, si ya sabes qué animal vive dentro de ese establo y no se lo quieres volver a mostrar a los demás jugadores).

Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los jugadores ha colocado su última tarjeta con comida. ¡Felicidades, hoy has sido el cuidador de animales más trabajador y has ganado!

Variantes más simples para niños a partir de 3 años

El juego se puede simplificar para jugadores más pequeños renunciando a las puertas y jugando de forma "abierta".

Alternativa o adicionalmente se puede acordar que los niños puedan colgar de inmediato una nueva tarjeta con comida del brazo de su ficha cuando hayan alimentado a un animal.

IT Istruzioni generali

Su di una casella può stare una sola pedina. Se una casella è già occupata, d
proseguire verso la prossima casella libera.
Puoi superare altre pedine. Dovrai però conteggiare anche la casella occupata.
Quando ti fermi davanti ad una stalla, non sei obbligato ad aprire il portone esempio quando sai già quale animale vi abita e non vuoi mostrare nuovam l'animale agli altri giocatori).

Fine del gioco

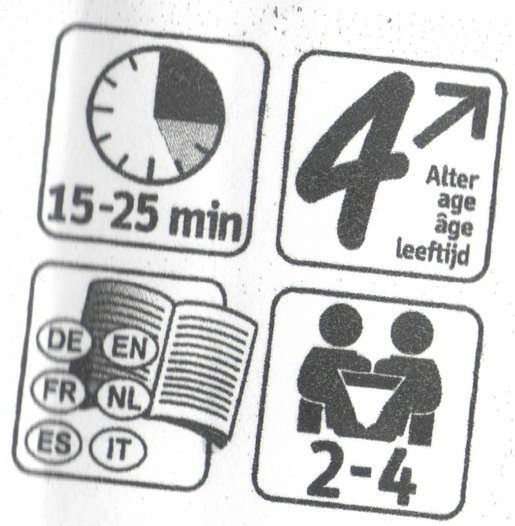
Il gioco termina quando uno di voi avrà esaurito le sue carte con i man
Congratulazioni! Tu sei stato l'allevatore migliore ed hai vinto!

Variante semplice per bambini a partire da 3 anni

Per i giocatori più giovani è possibile semplificare il gioco rinunciando ai portoni stalle e giocando in modo "aperto".

In alternativa o in aggiunta, è possibile stabilire che il giocatore che abbia un animale, possa riappendere subito un'altra carta con il mangime al braccio sua pedina.

PAPPSATT



DE Inhalt

1 Spielplan (29 x 29 cm)
4 Spielfiguren
8 Tierkärtchen
8 Stalltüren
20 Futterkärtchen
1 Würfel
Spielanleitung

Autor: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra
Illustration: Karoline Kehr

EN Contents

1 playing board (29 x 29 cm)
4 playing figures
8 animal cards
8 enclosure doors
20 feeding cards
1 dice
instructions

Author: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra
Illustration: Karoline Kehr

FR Contenu

1 plateau de jeu (29 x 29 cm)
4 figurines
8 cartes d'animaux
8 portes d'habitation
20 cartes de nourriture
1 dé
règle du jeu

Auteur : Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra
Illustration : Karoline Kehr

NL Inhoud

1 speelbord (29 x 29 cm)
4 speelfiguuren
8 dierkaartjes
8 staldeuren
20 voerkaartjes
1 dobbelsteen
spelregels

Auteur: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra
Illustratie: Karoline Kehr

ES Contenido

1 tablero de juego (29 x 29 cm)
4 fichas
8 tarjetas con animales
8 puertas de establo
20 tarjetas con comida
1 dado
instrucciones de juego

Autor: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra
Ilustración: Karoline Kehr

IT Contenuto

1 tavoliere (29 x 29 cm)
4 pedine
8 carte di animali
8 portoni di stalla
20 carte con i mangimi
1 dado
istruzioni del gioco

Autore: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra
Illustrazione: Karoline Kehr

Selecta®
Selecta Spielzeug AG
Römerstraße 1 · 83533 Edling
DEUTSCHLAND
Telefon: +49 8071 1006-0
Telefax: +49 8071 1006-40
Mail: info@selecta-spielzeug.de
© 2010 Selecta Spielzeug AG
www.selecta-spielzeug.de

SEL00322