

REGLE DU JEU

Contenu : 34 cartes « Animaux »
1 carte « Pollution » - 1 dé « Intempéries »
1 règle du jeu



But du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes et ne pas avoir la carte « Pollution » en main à la fin de la partie.



Mise en place

Mélanger le jeu et distribuer toutes les cartes, faces cachées. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer à ses adversaires, puis forme les paires en sa possession. Les paires sont posées faces visibles au centre de la table.

Exemple : Orque-Orque / Dauphin-Dauphin

Ces cartes ne seront plus utilisées jusqu'à la fin de la partie.

La partie peut alors commencer.



Déroulement du jeu

1 Le plus jeune joueur commence. Il pioche au hasard une carte dans la main du joueur situé à sa droite sans la montrer aux autres.

2 Si la carte piochée lui permet de former une paire avec l'une de ses cartes, il dépose la paire au centre de la table. Puis, il jette le dé « Intempéries » et applique les effets correspondants (cf. Dé « Intempéries »).

REGLAS DEL JUEGO

Contenido: 34 cartas « Animales »
1 carta « Contaminación » - 1 dado
« Inclemencias » - 1 reglas del juego



Objetivo del juego

Quedarse sin cartas y no tener la carta « Contaminación » en la mano al final de la partida.



Preparación

Barajar y repartir las cartas boca abajo. Cada jugador mira sus cartas sin mostrarlas a sus rivales, y después forma las parejas que tenga. Las parejas se colocan boca arriba en el centro de la mesa.

Ejemplo: Orca-Orca / Delfín-Delfín.

Estas cartas ya no se utilizarán hasta el final de la partida.

Ya puede empezar la partida.



Desarrollo del juego

1 El jugador más joven comienza. Coge al azar una carta de la mano del jugador situado a su derecha sin enseñársela a los demás.

2 Si la carta que ha cogido le permite formar una pareja con alguna de sus cartas, coloca la pareja en el centro de la mesa. Después, tira el dado « Inclemencias » y sigue las instrucciones correspondientes (cf. Dado « Inclemencias »).

3 Si la carte piochée ne lui permet pas de réaliser une paire, il garde la carte dans sa main. C'est ensuite au tour du joueur suivant de piocher une carte (à son voisin de droite), dans le sens des aiguilles d'une montre.

4 On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient formées.

NB : si un joueur n'a plus de carte en main, il ne joue plus jusqu'à la fin de la partie.

Dé « Intempéries »

Lorsqu'un joueur forme une paire, il la dépose au centre de la table, puis il jette le dé « Intempéries » et applique l'un des effets suivants :

- Face « Soleil » :** aucun effet.
- Face « Sonar » :** le joueur qui possède la carte « Pollution » doit montrer ses cartes aux autres joueurs.
- Face « Tempête » :** le joueur pioche 2 cartes au hasard dans les mains du (des) joueur(s) de son choix et pose les paires qu'il peut former (sans relancer le dé). C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- Face « Tornade » :** chaque joueur fait passer sa main à son voisin de droite.

Fin de partie

La partie prend fin lorsque toutes les paires sont formées. Le dernier joueur à avoir la carte « Pollution » en main perd la partie. Les autres joueurs gagnent tous ensemble.

3 Si la carta que coge no le permite formar una pareja, guarda la carta en la mano. A continuación, el jugador siguiente debe coger una carta a su compañero de la derecha en el sentido de las agujas del reloj.

4 Se sigue de esta forma hasta que se formen todas las parejas.

NB : si un jugador se queda sin cartas en la mano, no juega más hasta el final de la partida.

Dado « Inclemencias »

Cuando un jugador forma una pareja, la coloca en el centro de la mesa de la mesa, tira el dado « Inclemencias » y sigue las instrucciones correspondientes :

- Cara « Sol » :** ningún efecto.
- Cara « Sonar » :** el jugador que tenga la carta « Contaminación » debe mostrar sus cartas a los demás jugadores.
- Cara « Tormenta » :** el jugador coge 2 cartas al azar de las manos del jugador o los jugadores que quiera y coloca las parejas que pueda formar (sin volver a lanzar el dado). Luego pasa el turno al siguiente jugador.
- Cara « Tornado » :** cada jugador pasa el turno al compañero de su derecha.

Fin de la partida

La partida termina cuando se forman todas las familias. El último jugador que tiene la carta « Contaminación » en la mano pierde la partida. Todos los demás jugadores ganan.

RULES OF THE GAME

Contents: 34 «Animal» cards
1 «Pollution» card - 1 «Bad weather» dice
1 set of game rules



Game objective

To get rid of all your cards and to not be in possession of the «Pollution» card at the end of the game.



Setting up

Shuffle the deck and deal out all the cards face down. Each player must look at his/her cards without showing them to his/her opponents and must then sort his/her pairs together. The pairs must be placed on the table face up.

Example: Killer whale-Killer whale / Dolphin-Dolphin.

These cards should not be used during the game.

The game can now begin.



How to play the game

1 The youngest player goes first. He/she randomly draws a card from his/her opponent on the right without showing it to the others.

2 If the card drawn matches with another card from his/her deck, he/she must place the pair on the table. He/she must then roll the «Bad weather» dice and comply with its outcome (cf. «Bad weather» dice).

SPIELREGEL

Inhalt: 34 Karten « Tiere » - 1 Karte
« Verschmutzung » - 1 Würfel « Unwetter »
1 Spielregel



Ziel des Spiels

Alle Karten ablegen und bei Ende des Spiels nicht die Karte « Verschmutzung » in der Hand halten.



Vorbereiten des Spiels

Alle Karten mischen und mit verdeckter Motivseite verteilen. Jeder Spieler sieht sich seine Karten an ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen und prüft, ob er aus seinen Karten Paare bilden kann. Alle Paare werden mit der Motivseite nach oben in die Tischmitte gelegt.

Beispiel: Wal-Wal / Delfin-Delfin.

Diese Karten werden bis zum Ende der Spielrunde nicht mehr verwendet. Das Spiel kann beginnen.



Ablauf des Spiels

1 Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht eine zufällige Karte aus den Karten seines rechten Mitspielers ohne diese den anderen Mitspielern zu zeigen.

2 Wenn er mit der gezogenen Karte ein Paar bilden kann, legt er das Paar in der Tischmitte ab. Dann wirft er den Würfel « Unwetter » und führt aus, was ihm der Würfel vorgibt (siehe: Würfel « Unwetter »).

3 If the card drawn does not match any other cards from his/her deck, the player must keep the card in his/her deck anyway. The player to the left plays next and draws a card from his/her opponent on the right.

4 The game continues until every pair has been collected.

NB : if a player is out of cards, he/she can no longer play.

«Bad weather» dice

When a player collects a pair, he/she must place it on the table. He/she must then roll the «Bad Weather» dice and comply with one of its outcomes:

- «Sun» side:** no outcome
- «Sonar» side:** the player who has the «Pollution» card must show his/her cards to the other players.
- «Storm» side:** the player must draw 2 random cards from the player or players' deck(s) and set down the pairs he/she was able to collect (without rolling the dice again). It is now the next player's turn to play.
- «Tornado» side:** each player gives his/her deck to the player on the right.

How to win the game

The game is over when every pair has been collected. The player who holds the «Pollution» card in his/her deck loses the game. The other players are all winners.

3 Wenn er mit der gezogenen Karte kein Paar bilden kann, behält er sie in der Hand. Jetzt ist der nächste Spieler dran, eine Karte bei seinem rechten Mitspieler zu ziehen. So geht es im Uhrzeigersinn weiter.

4 Es wird weitergespielt, bis alle Paare gebildet wurden.

HINWEIS: Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, spielt er bis zum Ende der Spielrunde nicht mehr mit.

Würfel « Unwetter »

Wenn ein Spieler mit seinen Karten ein Paar bilden kann, legt er es in der Mitte des Tisches ab und würfelt mit dem Würfel « Unwetter ». Er führt aus, was ihm der Würfel vorgibt:

- Seite « Sonne » :** nichts passiert.
- Seite « Sonar » :** der Spieler, der die Karte « Verschmutzung » hat, muss den anderen Spielern seine Karten zeigen.
- Seite « Sturm » :** der Spieler zieht bei einem Mitspieler (oder mehreren Mitspielern) seiner Wahl insgesamt 2 Karten und legt die Paare, die er bilden kann, vor sich ab (ohne noch einmal zu würfeln). Jetzt ist der nächste Spieler dran.
- Seite « Tornado » :** jeder Spieler gibt seine Karten an seinen rechten Mitspieler weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Der letzte Spieler, der die Karte « Verschmutzung » in der Hand hält, verliert die Spielrunde. Alle anderen Spieler haben zusammen gewonnen.

REGOLAMENTO DEL GIOCO

Contenuto: 34 carte «Animali»

1 carta «Inquinamento» - 1 dado «Intemperie» - 1 Regolamento del gioco



2-6



20 mn



5+

Obiettivo del gioco

Liberarsi di tutte le carte e non avere la carta «Inquinamento» in mano al termine della partita.



Preparazione

Mischiare le carte e distribuirle, con il lato coperto. Ciascun giocatore guarda le proprie carte senza mostrarle agli avversari, poi forma le coppie in suo possesso. Le coppie sono messe al centro del tavolo, con il lato visibile.

Esempio: Orca-Orca / Delfino-Delfino.

Queste carte non saranno più utilizzate fino al termine della partita.

Può quindi avere inizio la partita.



Svolgimento del gioco

1 Inizia il giocatore più giovane. Pesca a caso una carta nel mazzo del giocatore che si trova alla sua destra, senza mostrarla agli altri.

2 Se la carta pescata gli permette di formare una coppia con una delle sue carte, mette la coppia al centro del tavolo. Poi lancia il dado «Intemperie» e applica gli effetti corrispondenti (Vedi: Dado «Intemperie»).

3 Se la carta pescata non gli permette di realizzare una coppia, tiene la carta nel suo mazzo.

REGELS VAN HET SPEL

Inhoud: 34 dierenkaarten

1 vervuiliingskaart - 1 dobbelsteen met slecht weer - 1 set spelregels



2-6



20 mn



5+

Doel van het spel

Al je kaarten kwijtrafen zonder de vervuiliingskaart in je bezit te hebben op het einde van het spel.



Opstelling

Schud de kaarten en verdeel ze met de spelzide naar beneden gericht. Elke speler bekijkt zijn kaarten zonder ze te laten zien aan zijn tegenstanders en maakt vervolgens paren. De paren worden in het midden van de tafel geplaatst met de spelzide naar boven gericht.

Bijvoorbeeld: Orka-Orka / Dolfijn-Dolfijn.

Deze kaarten worden niet meer gebruikt tot het einde van het spel.

Het spel kan beginnen.



Verloop van het spel

1 De jongste speler begint. Hij neemt willekeurig een kaart uit de hand van de speler aan zijn rechterkant zonder ze te laten zien aan de anderen.

2 Als hij met de getrokken kaart een paar kan maken, legt hij het paar in het midden van de tafel. Vervolgens gooit hij de dobbelsteen met slecht weer en past hij de overeenstemmende gevolgen toe (cf. dobbelsteen met slecht weer).

Tocca poi al giocatore seguente pescare una carta (dal suo vicino di destra) in senso orario.

4 Si prosegue così fino a che vengono formate tutte le coppie.

NB: se un giocatore non ha più carte in mano, non gioca più fino al termine della partita.

Dado «Intemperie»

Quando un giocatore forma una coppia, la mette al centro del tavolo, poi lancia il dado «Intemperie» e applica uno dei seguenti effetti:

Lato «Sole»: nessun effetto.

Lato «Sonar»: il giocatore che possiede la carta «Inquinamento» deve mostrare le proprie carte agli altri giocatori.

Lato «Tempesta»: il giocatore pesca 2 carte a caso dai mazzi del/i giocatore/i che preferisce e mette sul tavolo le coppie che riesce a formare (senza rilanciare il dado). Poi tocca al giocatore seguente.

Lato «Tornado»: ciascun giocatore passa il proprio mazzo al vicino di destra.

Termine della partita

La partita finisce quando si sono formate tutte le coppie. L'ultimo giocatore che ha in mano la carta «Inquinamento» perde la partita. Gli altri giocatori vincono tutti insieme.

8 Als hij met de getrokken kaart geen paar kan maken, houdt hij de kaart in zijn hand. Het is vervolgens de beurt aan de volgende speler om een kaart (bij de speler aan de rechterkant) te trekken, in wijzerzin.

4 Dit gaat zo door totdat alle paren zijn gevormd.

NB: als een speler geen kaarten meer heeft kan hij niet meer spelen tot het einde van het spel.

Dobbelsteen met slecht weer

Wanneer een speler een paar vormt, legt hij dit paar in het midden van de tafel, hij gooit vervolgens de dobbelsteen met slecht weer en past een van de volgende gevolgen toe:

«Zon»: geen gevolg.

«Sonar»: de speler met de vervuiliingskaart moet zijn kaarten tonen aan de andere spelers.

«Storm»: de speler neemt 2 willekeurige kaarten uit de handen van de speler(s) van zijn keuze en legt de paren die hij kan vormen (zonder de dobbelsteen opnieuw te gooien). Vervolgens is het de beurt aan de volgende speler.

«Tornado»: elke speler geeft zijn kaarten door aan de speler aan zijn rechterkant.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle paren zijn gevormd. De laatste speler die de vervuiliingskaart in handen heeft, verliest het spel. De andere spelers winnen samen.

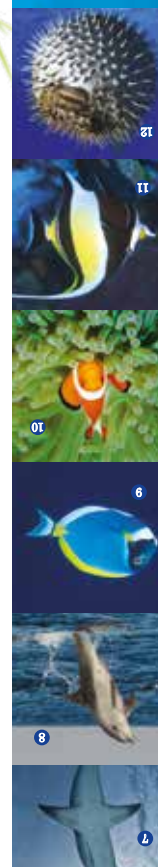
1 TIBURÓN BLANCO 2 TORTUGA VERDE 3 MEDUSA LUMINISCENTE 4 ESTRELLA DE MAR 5 LEÓN MARINO DE CALIFORNIA 6 MORSA 7 TIBURÓN MARTILLO GIGANTE 8 DELFIN DEL OCEANO INDICO 9 PEZ CIRUJANO DE PECHO BLANCO 10 PEZ PAYASO DE TRES BANDAS 11 IDOLO MORO 12 PEZ ERIZO MAPACHE 13 RAYA LEOPARDO 14 CABALLITO DE MAR DE HOCICO LARGO 15 GAMBIA MANTIS 16 CARDENAL DE BANGGAI 17 ORCA 18 WEISSER HAI 19 SUPPENSCHILDKRÖTE 20 SEESTERN 21 LEUCHTQUALLE 22 SEESTERN 23 KALIFORNISCHER SEELOWE 24 WALROSS 25 GROSSER HAMMERHAI 26 INDOPAZIFISCHER GROSSER TUMMLER 27 WEISSKEHL-DOKTORFISCH 28 FALSCHER CLOWNFISCH 29 HALFTERFISCH 30 LANGSTACHEL-IGELFISCH 31 GEFLECKTER ADLERROCHEN 32 LANGSCHNÄUZIGES SEEPFERDCHEN 33 FANGSCHRECKENKRIBBS 34 BENGAL-KARDINALBARSCH 35 SCHWERTWAL



1 GRAND REQUIN BLANC 2 TORTUE VERTE 3 MÉDUSE PELAGIE 4 ÉTOILE DE MER 5 LION DE MER DE CALIFORNIE 6 MORSE 7 GRAND REQUIN-MARTEAU 8 GRAND DAUPHIN DE L'OCEAN INDIEN 9 CHIRURGIE À POITRINE BLANCHE 10 POISSON-CLOWN À TROIS BANDES 11 ZANCLE CORNU 12 POISSON PORC-ÉPIC À TACHES 13 RAIE-LÉOPARD 14 HIPPOCAMPE MOUCHETÉ 15 SQUILLE MULTICOLE 16 APOGON DE KAUDERN 17 ORQUE 18 GREAT WHITE SHARK 19 GREEN TURTLE MAUVE STINGER 20 STARFISH 21 CALIFORNIA SEA LION 22 WALRUS 23 GREAT HAMMERHEAD 24 BOTTLENOSE DOLPHIN FROM THE INDIAN OCEAN 25 POWDER BLUE TANG 26 COMMON CLOWNFISH 27 MOORISH IDOL 28 BLACK-BOTCHED PORCUPINEFISH 29 SPOTTED EAGLE RAY 30 LONG-SNUITED SEAHOARSE 31 PEACOCK MANTIS SHRIMP 32 BANGGAI CARDINALFISH 33 KILLER WHALE



1 GRANDE SQUALO BIANCO 2 TARTARUGA VERDE 3 MEDUSA LUMINOSA 4 STELLA DI MARE 5 ORARIA DELLA CALIFORNIA 6 PESCE MARTELLO TRICHICO 7 PESCE MARTELLO MAGGIORE 8 GRANDE DELFINO DELL'OCEANO INDIANO 9 PESCE CHIRURGO DALLA GOLLA BIANCA 10 PESCE PAGLIAICCIO 11 ZANCLO CORNUTO 12 PESCE ISTRICE 13 AQUILA DI MARE MACULATA 14 CAVALLUCCIO CAMUSO 15 CANOCCHIA PAVONE 16 PESCE CARDINALE DI BANGGAI 17 ORCA 18 GROTE WITTE HAAI 19 GROENE SCHILDPAD 20 PARELKWAL 21 ZEESTER CALIFORNISCHE ZEELEEUW 22 WALRUS 23 GROTE HAMMERHAI 24 TUMMELAAR VAN DE INDIISCHE OCEAN 25 WITBORSTDOKTERFISCH 26 DRIEBANDANEMOONVIS 27 MASKERWIMPELVIS 28 BALLONEGELVIS 29 GEVLEKTE ADELARSROG 30 LANGSNUITZEEPARADJE 31 BIDSPRINKHAANKREEFT 32 JUWELKARDINALBARS 33 ORKA



bioViva!

Disney nature

FUNNY OCEANS

Règle du jeu

Rules of the game
Reglas del juego
Spielregel
Regolamento del gioco
Regels van het spel