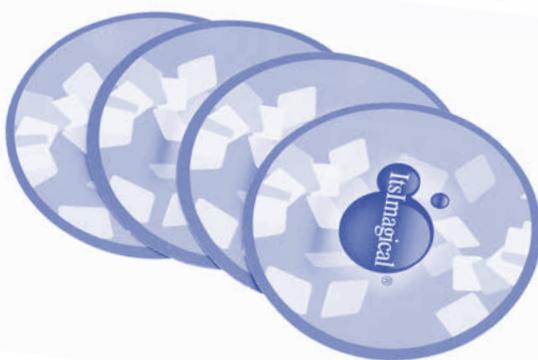


ItsImagical®

ANIMALEANDO



x2+

1.

1.1.



x1

1.2.



x2

x2

x2

x2

x2

x2

3.

3.



4.

4.1.



4.2.



4.3.



4.4.



4.5.



(ES) Un loco juego de cartas que pone tu cerebro y todo tu cuerpo a funcionar, ¡imita el sonido y el movimiento de los animales a la vez!

Jugadores: de 2 a 6.

1. Contenido

1.1. 48 cartas de animales (6 tipos de animales diferentes, cada uno con un tamaño y número indicado, del 1 al 4).

1.2. 1 pulsador con sonido.

2. Objetivo del juego

Cada jugador tiene que imitar con mímica los movimientos del animal más grande y al mismo tiempo, imitar el sonido característico del animal más pequeño.

3. Preparación

Antes de empezar, los jugadores deben acordar qué movimientos y sonidos hace cada animal: perro, pato, vaca, lobo, gallina, búho. (Deben estar de acuerdo para que todos hagan los mismos movimientos y sonidos.)

Después, se mezclan todas las cartas y se reparten entre todos (la misma cantidad a todos los jugadores). Cada jugador hace un montón, con las cartas boca abajo, y lo coloca delante de él.

El pulsador se coloca en el centro de la mesa. (Ver ejemplo para 4 jugadores en la imagen).

4. Cómo jugar

El primer jugador levanta una de sus fichas (sin mirarla) y la coloca a la derecha del pulsador. El jugador de su izquierda hace lo mismo y coloca su carta al otro lado del pulsador.

Ahora, quien primero imita correctamente el movimiento del animal más grande y el sonido del animal más pequeño, a la vez y correctamente, gana la ronda y puede levantar otra carta de su montón y jalarla junto con otra de las dos que hay visibles en la mesa. Y así discute el juego. Por ejemplo:

4.1. Los jugadores deben imitar el movimiento del lobo (el animal más grande, con el nº3) girando al mismo tiempo como un búho (el animal más pequeño, con el nº2).

4.2. El ganador de la ronda anterior ha sacado una carta (el pato, nº1) y ahora los jugadores deben imitar el movimiento del búho (ahora, el animal más grande) y gritar como un pato.

4.3. El ganador de la ronda anterior saca una carta (el perro, nº4). Los jugadores deben imitar el movimiento del perro, que es mayor que el pato y gritar como un perro.

4.4. Cuando los dos animales son de igual tamaño, los jugadores deben apretar el pulsador, el primero que lo haga puede sacar una carta de su montón y continuar el juego.

4.5. Si dos animales son iguales, los jugadores deben hacer los movimientos y el grito del animal antes que los demás. Quien lo haga primero puede sacar una carta de su montón y continuar el juego.

Nota: Durante el juego, sólo puede haber dos pilas de cartas en la mesa, a izquierda y derecha del pulsador. No se puede crear otra pila. El jugador que gana una ronda debe sacar una carta de su montón y colocarla sobre una de las dos pilas visibles de la mesa, la que prefiera.

5. ¿Quién gana?

El jugador que juega su última carta y actuar correctamente antes que los demás, gana el juego. Si no es el primero en actuar correctamente, debe coger dos cartas (una de cada pila de la mesa) y continuar jugando.

6. Opciones de juego para los jugadores más pequeños

6.1. Girar sólo el sonido del animal más grande. Si los dos animales o los dos tamaños son iguales, apretar el pulsador rápidamente, antes que los demás.

6.2. Girar sólo el sonido del animal más grande y justo después, el del animal más pequeño. Si los dos animales o los dos tamaños son iguales, hay que ser el primero en apretar el pulsador.

(EN) A crazy card game which gets your brain and your whole body working. Imitate the sounds and movements of two animals at once!

Players: 2 to 6.

1. Content

1.1. 48 animal cards (6 different types of animal, each with a size and number shown, from 1 to 4).

1.2. 1 button with sound.

2. Objective of the game

Each player has to mimic the movements of the bigger animal while at the same time, imitating the typical sound of the smaller animal.

3. Preparation

Before beginning, players must agree on the movements and sounds of each animal: dog, duck, cow, wolf, chicken, owl. (They must all agree so everyone does the same movements and sounds.)

Next, they mix all the cards and deal them all out (the same number to each player). Each player puts their cards in a pile face down in front of them.

The button goes in the middle of the table. (There is an example for 4 players in the picture).

4. How to play

The first player picks up a card (without looking at it) and puts it to the right of the button. The player on their left does the same, and puts their card the other side of the button.

Now whoever mimics the movement of the bigger animal and the sound of the smaller animal at the same time without making a mistake wins the round and can take another card from their pile and play it together with one of the two face up on the table. The game continues in this way. For example:

4.1. The players have to mimic the movement of the wolf (the largest animal, with no. 3) while making a noise like an owl (the smallest animal, with no. 2).

4.2. The winner of the last round has taken out a card (the duck, no. 1) and now the players have to move like the owl (now the largest animal) and quack like a duck.

4.3. The winner of the last round takes out a card (the dog, no. 4). The players must move like a dog which is bigger than the duck, and quack like a duck.

4.4. When the two animals are the same size, the players have to press the button. The first one to do so can take a card from their pile and carry on playing.

4.5. If the two animals are the same, the players have to be the first to move and make a noise like the animal. Whoever does it first can take a card from their pile and continue playing.

NB: During play there can only be two piles of cards on the table, on the left and right of the button. No more piles can be made. The player who wins a round must take a card from their own pile and place it on one of the two piles on the table, whichever they prefer.

5. Who wins?

The player who plays their last card and is the first to do the right noise and movement wins the game. If they are not the first to make the noise and movement, they have to take two

cards (one from each pile on the table) and continue playing.

6. Play options for younger players.

6.1. Just make the noise of the bigger animal. If the two animals or the two sizes are the same, push the button quickly, before everyone else.

6.2. Make the noise of the bigger animal and then the noise of the smaller animal. If the two animals or the two sizes are the same, be the first to push the button.

(FR) Un jeu de cartes fou qui actionne les rouages de ton cerveau et de ton corps. Imité les cris et les mouvements de deux animaux en même temps !

Nombre de joueurs : de 2 à 6.

1. Contenu

1.1. 48 cartes d'animaux (six animaux, chacun avec une taille et un chiffre différents, de 1 à

4).

1.2. Un bouton sonore.

2. But du jeu

Chaque joueur doit imiter par des gestes les mouvements du plus grand animal et, dans le même temps, reproduire les cris caractéristiques du plus petit animal.

3. Préparation

Avant de commencer, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le type de mouvements et de cris correspondant à chaque animal : chien, canard, vache, loup, poule, hibou. Il est important de se mettre d'accord au préalable afin que tous les joueurs reproduisent les mêmes sons et mouvements.)

Ensuite, on mélange les cartes et on les distribue à chaque joueur (le même nombre à chacun). Chaque joueur fait un tas avec ses cartes, face cachée, qu'il place devant lui. Le bouton est placé au centre de la table. (Voir exemple pour quatre joueurs sur l'image).

4. Comment jouer

Le premier joueur soulève une de ses fiches (sans la regarder) et la place à droite du bouton. Le joueur placé à sa gauche fait de même et place sa carte de l'autre côté du bouton. Le joueur qui partvient en premier à imiter correctement les mouvements du plus grand animal et les cris du plus petit remporte la manche et peut soulever une autre carte de son tas, qui entre dans le jeu al même titre que les deux autres cartes visibles sur la table. Et ainsi de suite. Par exemple :

4.1. Les joueurs doivent imiter les mouvements du loup (le plus grande animal, n°3) et reproduire en même temps le cri du hibou (le plus petit animal, n° 2).

4.2. Le vainqueur de la manche précédente a tiré une carte (le canard, n°1) et les joueurs doivent maintenant imiter les mouvements du hibou (qui est maintenant le plus grande animal) et cancaner comme un canard.

4.3. Le vainqueur de la manche précédente tire une carte (le chien, n° 4). Les joueurs doivent imiter les mouvements du chien, qui est plus grande que le canard, et cancaner comme un canard.

4.4. Lorsque les deux animaux sont de la même taille, les joueurs doivent appuyer sur le bouton. Celui qui appuie en premier peut tirer une carte de son tas et poursuivre le jeu.

4.5. Si deux animaux sont identiques, chaque joueur doit tenter d'imiter les mouvements et de reproduire les cris avant les autres. Le joueur qui devance les autres peut tirer une carte de son tas et poursuivre le jeu.

Remarque : Au cours du jeu, il ne peut y avoir que deux tas de cartes sur la table, situés à droite et à gauche du bouton. On ne peut pas former un autre tas. Le joueur qui remporte une manche doit tirer une carte de son tas et la placer sur l'une des deux piles de cartes visibles, celle de son choix.

5. Qui remporte la partie ?

Le joueur qui joue sa dernière carte, imite les mouvements et reproduit les cris correctement avant les autres remporte la partie. Le joueur qui ne parvient pas à le faire correctement et avant les autres doit prendre deux cartes (une dans chaque tas) et continuer à jouer.

6. Variantes du jeu pour les tout-petits.

6.1. Reproduire uniquement le cri du plus grande animal. Si les deux animaux sont identiques ou si leur taille est la même, chaque joueur doit tenter d'appuyer sur le bouton avant les autres.

6.2. Reproduire uniquement le cri du plus grande animal et, juste après, celui du plus petit animal. Si les deux animaux sont identiques ou si leur taille est la même, chaque joueur doit tenter d'appuyer sur le bouton avant les autres.

(DE) Ein verrücktes Kartenspiel, das dein Gehirn und deinen Körper anspricht: Mach das Geräusch und die Bewegung zweier Tiere auf einmal nach!

Spieler: 2 bis 6.

1. Inhalt

1.1. 48 Tierkarten (6 verschiedene Tierarten, jede davon hat eine angegebene Größe und eine Zahl von 1 bis 4.)

1.2. 1 Drucker mit Ton.

2. Ziel des Spiels

Jeder Spieler muss die Bewegungen des größeren Tiers und gleichzeitig das typische Geräusch des kleineren Tiers nachahmen.

3. Vorbereitung

Vor dem Spielen müssen sich die Spieler darauf einigen, welche Bewegungen und Geräusche jedes Tier macht: Hund, Ente, Kuh, Wolf, Huhn und Eule. (Alle Spieler müssen sich einig sein, damit sie gleiche Bewegungen und Geräusche machen.)

Danach werden alle Karten gemischt und verteilt (die gleiche Kartenzahl für jeden Spieler).

Jeder Spieler legt die Karten verdeckt vor sich auf einen Stapel, ohne sie anzusehen.

Der Drücker wird in die Mitte des Tisches gestellt. (Siehe Beispiel für 4 Spieler auf der Abbildung).

4. Wie gespielt wird

Der erste Spieler dreht eine seine Karten um (ohne sie anzusehen) und legt sie auf die rechte Seite des Drückers. Der Spieler links von ihm macht dasselbe, und legt seine Karte auf die andere Seite des Drückers.

Wer nun zuerst die richtige Bewegung des größeren Tiers und das richtige Geräusch des kleineren Tiers auf einmal nachahmt, gewinnt die Runde und darf eine neue Karte seines Stapels aufdecken und auf einer der anderen beiden Karten legen, die bereits zu sehen sind.

Und so verläuft das Spiel. Zum Beispiel:

4.1. Die Spieler müssen die Bewegung des Wolfs nachahmen (das größere Tier mit der Nummer 3) und zugleich wie eine Eule rufen (das kleinere Tier mit der Nummer 2).

4.2. Der Gewinner der vorigen Runde zieht die nächste Karte (Ente, Nummer 1) und nun müssen die Spieler die Bewegung der Eule (jetzt das größere Tier) nachahmen und wie eine Ente quaken.

4.3. Der Gewinner der vorigen Runde zieht eine Karte (Hund, Nummer 4). Die Spieler müssen die Bewegung des Hunds (größer als die Ente) nachahmen und wie eine Ente

quaken.

4.4. Wenn zwei gleich große Tiere erscheinen, müssen die Spieler auf den Drücker drücken. Der schnellste Spieler darf dann als nächster eine Karte von seinem Stapel ziehen und das Spiel geht weiter.

4.5. Wenn zweimal das gleiche Tier erscheint, müssen die Spieler so schnell wie möglich die Bewegung und das Geräusch dieses Tiers nachahmen. Der schnellste Spieler darf eine Karte von seinem Stapel ziehen und das Spiel geht weiter.

Hinweis: Während des Spiels dürfen nur zwei Kartestapel in der Tischmitte liegen, nämlich links und rechts vom Drücker. Es darf kein dritter Stapel entstehen. Der Spieler, der eine Runde gewinnt, muss eine Karte von seinem Stapel ziehen und auf einen beliebigen der beiden Stapel in der Tischmitte legen.

5. Wer gewinnt?

Der Spieler, der seine letzte Karte aufdeckt und schneller als die anderen richtig nachahmt. Ahmt er nicht als Erster richtig nach, muss er zwei Karten ziehen (eine aus jedem der beiden Stapel in der Tischmitte) und weiterspielen.

6. Spieloptionen für kleinere Spieler.

6.1. Nur das Geräusch des größeren Tiers nachahmen. Wenn zweimal das gleiche Tier erscheint oder beide Tiere gleich groß sind, den Drücker schneller betätigen als die anderen.

6.2. Nur das Geräusch des größeren Tiers nachahmen und gleich danach das des kleineren Tiers. Wenn zweimal das gleiche Tier erscheint oder beide Tiere gleich groß sind, den Drücker als Erster betätigen.

(IT) Un pazzo gioco di carte che fa funzionare il tuo cervello e tutto il tuo corpo, imita il verso e il movimento di due animali per volta!

Giocatori: da 2 a 6.

1. Contenuto

1.1. 48 carte di animali (6 tipi di animali diversi, ciascuno con una dimensione ed un numero indicato, dal 1 al 4).

1.2. 1 pulsante con sunet.

2. Scopo del gioco

Ogni giocatore deve imitare con mimica i movimenti dell'animale più grande e allo stesso tempo, deve imitare il verso tipico dell'animale più piccolo.

3. Preparazione

Prima di iniziare, i giocatori devono mettersi d'accordo sui movimenti e i versi che fanno gli animali: cane, anatra, mucca, lupo, gallina, gufo. (Devono mettersi d'accordo affinché tutti facciano lo stesso movimento e verso.)

Poi si mischiano le carte e si danno a tutti i giocatori (la stessa quantità a tutti i giocatori). Ogni giocatore fa un mazzetto con le proprie carte coperte, e se lo mette davanti. Il pulsante si mette al centro del tavolo. (Vedi esempio per 4 giocatori nell'immagine).

4. Come si gioca

Il primo giocatore solleva una delle sue carte (senza guardarla) e la mette a destra del pulsante. Il giocatore alla sua sinistra fa la stessa cosa e mette la carta dall'altro lato del pulsante.

Adesso chi per prima imita correttamente il movimento dell'animale più grande e il verso dell'animale più piccolo, allo stesso tempo e correttamente, vince il giro e può sollevare un'altra carta dal mazzo e giocarla con una delle altre due che sono visibili sul tavolo. E così via. Per esempio:

4.1. I giocatori devono imitare il movimento del lupo (l'animale più grande, con il n°3) girando allo stesso tempo il verso del gufo (l'animale più piccolo con il n°2).

4.2. Il vincitore del turno precedente ha tirato fuori una carta (l'anatra, n°1) e adesso i giocatori devono imitare il movimento del gufo (che adesso è l'animale più grande) e stamazzare come un'anatra.

4.3. Il vincitore del turno precedente tira fuori una carta (il cane, n°4). I giocatori devono imitare il movimento del cane, che è più grande dell'anatra e stamazzare come un'enatra. 4.4. Quando i due animali sono delle stesse dimensioni, i giocatori devono premere il pulsante, il primo che suona può estrarre una carta dal proprio mazzo e proseguire il gioco.

4.5. Se due animali sono uguali, i giocatori devono fare movimenti e il verso dell'animale prima degli altri. Chi lo fa per primo può estrarre una carta dal proprio mazzo e continuare a giocare.

Nota: Nel gioco, ci possono essere solo due mazzetti di carte scoperte sul tavolo, a sinistra e a destra del pulsante. Non se ne può creare un altro. Il giocatore che vince un turno deve tirare fuori una carta dal mazzo e disporla su uno dei due mazzetti visibili sul tavolo, quello che preferisce.

5. Chi vince?

Il giocatore che gioca l'ultima carta e agisce correttamente prima degli altri, vince. Se non agisce correttamente per primo, deve prendere altre due carte (una da ogni mazzetto sul tavolo) e continuare a giocare.

6. Opzioni del gioco per i giocatori più piccoli.

6.1. Gridare solo il verso dell'animale più grande. Se i due animali o le dimensioni sono uguali, spingere il pulsante rapidamente, prima degli altri.

6.2. Gridare solo il verso dell'animale più grande e subito dopo, quello dell'animale più piccolo. Se i due animali o le dimensioni sono uguali, bisogna spingere per primi il pulsante.

(PT) Um jogo de cartas louco que põe o seu cérebro e todo o seu corpo a funcionar. Imita o som e o movimento de dois animais ao mesmo tempo!

Jogadores: de 2 a 6.

1. Conteúdo

1.1. 48 cartas de animais (6 tipos de animais diferentes, cada um com um tamanho e número indicado, do 1 ao 4).

1.2. 1 botão com som.

2. Objetivo do Jogo

Cada jogador tem de imitar com mimica os movimentos do animal maior e, ao mesmo tempo, imitar o som característico do animal mais pequeno.

3. Preparação

Antes de começarem a jogar, os jogadores devem decidir quais são os movimentos e os sons que faz cada animal: cão, pato, vaca, lobo, galinha, mocho. (Devem estar de acordo para que todos façam os mesmos movimentos e sons.)

De seguida, baralham-se as cartas e distribuem-se entre todos (a mesma quantidade para todos os jogadores). Cada jogador faz um monte, com as cartas viradas para baixo, e coloca-o à sua frente.

Coloca-se o pulsante no centro da mesa. (Ver o exemplo para 4 jogadores na imagem).

4. Modo de jogar

O primeiro jogador levanta uma das suas fichas (sem olhar) e coloca-a à direita do botão. O jogador que está à sua esquerda faz o mesmo e coloca a sua carta no outro lado do botão. Agora, o jogador que primeiro imitar corretamente o movimento do animal maior e o som do animal mais pequeno, ao mesmo tempo e corretamente, ganha a rodada e pode levantar outra carta do seu monte e jogá-la em conjunto com uma das duas cartas que estão visíveis na mesa. E assim por diante. Por exemplo:

4.1. Os jogadores devem imitar o movimento do lobo (o animal maior, com o n.º 3) girando ao mesmo tempo como um mocho (o animal mais pequeno, com o n.º 2).

4.2. O vencedor da rodada anterior trou uma carta (o pato, n.º 1) e agora os jogadores devem imitar o movimento do mocho (agora, o animal maior) e girar como um pato.

4.3. O vencedor da rodada anterior tira uma carta (o cão, n.º 4). Os jogadores devem imitar o movimento do cão, que é maior do que o pato, e girar como um pato.

4.4. Quando os dois animais têm o mesmo tamanho, os jogadores devem carregar no botão.

O jogador que carrega primeiro pode tirar uma carta do seu monte e continuar o jogo.

4.5. Quando dois animais são iguais, os jogadores devem fazer os movimentos e o grito do animal antes dos outros. O jogador que primeiro imitar o animal pode tirar uma carta do seu monte e continuar o jogo.

Nota: Durante o jogo, só pode haver duas pilhas de cartas na mesa, à esquerda e à direita do botão. Não se pode criar outra pilha. O jogador que ganha uma rodada deve tirar uma carta do seu monte e colocá-la sobre uma das duas pilhas visíveis na mesa, à sua escolha.

5. Quem é o vencedor?

Ganha o jogo aquele que jogar a sua última carta e agir corretamente antes dos outros. Se não for o primeiro a agir corretamente, deve tirar duas cartas (uma de cada pilha da mesa) e continuar a jogar.

6. Opções de jogo para os jogadores mais novos.

6.1. Imitar apenas o som do animal maior. Se os dois animais ou os dois tamanhos forem iguais, carregar no botão rapidamente, antes dos outros jogadores.

6.2. Imitar apenas o som do animal maior, e, depois, o do animal mais pequeno. Se os dois animais ou os dois tamanhos forem iguais, é preciso ser o primeiro a carregar no botão.

(RO) Un joc de cărți nebun, ce-i pună creierul și întreg corpul în funcțiune, îmită sunetul și mișcarea a două animale în același timp!

Jucători: între 2 și 6.

1. Conținut

1.48 de cărți cu animale (6 tipuri de animale diferite, fiecare cu dimensiunea și numărul indicat, de la 1 la 4).

1.2. 1 buton de apăsat cu sunet.

2. Obiectivul jocului

Fiecare jucător trebuie să mimeze mișcările animalului celui mai mare și, în același timp, să imite sunetul caracteristic animalului celui mai mic.

3. Pregătire

Inainte de a începe, jucătorii trebuie să stabilească ce mișcări și sunete face fiecare animal: caine, râță, vacă, lup, găină, bufo/țigă. (Trebuie să se pună de acord, pentru ca toți să facă aceleași mișcări și sunete.)

Apoi se amestecă toate cărtile și se împart tuturor (același număr fiecărui jucător). Fiecare jucător face o grămadă, cu cărtile cu față în jos, și o aşază în fața sa.

Butonul de apăsat se aşază în centrul mesei. (A se vedea exemplul pentru 4 jucători din imagine).

4. Cum se joacă

Primerul jucător ridică una dintre piesele sale (fără a o privi) și o aşază în partea dreaptă a butonului. Jucătorul din stânga sa face același lucru și aşază cartea sa în partea cealaltă a butonului.

Cine imită primul mișcarea animalului celui mai mare și sunetele animalului celui mai mic, în același timp și corect, căștigă tur și poate ridica o altă carte din grămadă sa și o poate impunea cu una dintre cele două vizibile pe masă. Și jocul continuă în acest mod. De exemplu:

4.1. Jucătorii trebuie să imite mișcarea lupului (animalul cel mai mare, cu nr. 3), imitând în același timp strigătul bufo/țigă (animalul cel mai mic, cu nr. 2).

4.2. Căștigătorul turei anterioare a scoat o carte (râță, nr. 1) și acum jucătorii trebuie să imite mișcarea bufo/țigă (acum, animalul cel mai mare) și să imite sunetul râței.

4.3. Căștigătorul turei anterioare scoate o carte (cănele, nr. 4). Jucătorii trebuie să imite mișcarea cănei, care este mai mare decât râță, și să facă sunetul râței.

4.4. Atunci când cele două animale au aceeași dimensiune, jucătorii trebuie să apeze pe buton, iar primul care face poate să scoată o carte din grămadă sa și să continue jocul.

4.5. Dacă două animale sunt la fel, jucătorii trebuie să facă mișcările și strigătul animalului înaintea celorlalți. Cine face primul acest lucru poate să scoată o carte din grămadă sa și să continue jocul.

Observație: În timpul jocului, pot exista doar două grămezi de cărți pe masă, în partea stângă și dreapta a butonului. Nu se poate crea o altă grămadă. Jucătorul care căștigă o tură trebuie să scoată o carte din grămadă sa și să o aşeze pe una dintre cele două grămezi vizibile de masă, oriunde dorește.

5. Cine căștigă?

Jucătorul care își joacă ultima carte și face total corect înaintea celorlalți căștigă jocul. Dacă nu este primul care face totul corect, trebuie să ia două cărți (căte una din fiecare grămadă pe masă) și să continue jocul.

6. Opțiuni de joc pentru jucătorii mai mici.

6.1. Imitați doar sunetul animalului celui mai mare. Dacă ambele animale sau dimensiunile sunt identice, trebuie să apăsați butonul rapid, înaintarea celorlalți.

6.2. Imitați doar sunetul animalului celui mai mare și, imediat după, pe cel al animalului celui mai mic. Dacă ambele animale sau dimensiunile sunt identice, trebuie să apăsați primul pe buton.

(TR) Bütün vücutunu ve beynini çalıtırın gelen bir kart oyunu. Aynı anda iki hayvanın sesini ve hareketini taklit edin! Oyunucu sayı: 2 - 6.

1. İçerik

1.1. 48 hayvan kartı (her biri 1 ile 4 arası boy ve numara alan farklı türden 6 hayvan).

1.2. 1 sesli düğme.

2. Oyunun amacı

Her oyuncu birandan en büyük hayvanın hareketlerini taklit ederken aynı anda en küçük hayvanın da yukarıda tespiti etmektedir.

3. Hazırlık

Başlamadan önce bütün oyuncuların hangi hayvanın hangi sesi çıktırdığını ve hangi

hareketleri (yaptığı) hatırlaması gereklidir. Öryundaki hayvanlar: Köpek, ördek, inek, kurt, tavuk, baykuş. (Hayvanların çıktırdığı sesler ve yapıtları hareketler konusunda herkesin aynı fikrede olması gereklidir.)

Daha sonra bütün kartları karıştırarak herkese dağıtır (her oyuncuya aynı sayıda kart). Her oyuncu kartları kapalı bir şekilde üst üste orduru dizer.

Dügümle masanın ortasına yerleştirilir. (Resimde 4 oyuncu içeren örneğe bakın).

4. Nasıl oynamır?

İlk oyuncu (bakmadan) kartlarından birini alır ve düğmenin sağına yerleştirir. Solundaki oyuncu da aynı şeyi yaparak kartın sağını diğer oyuncuların sağlarına yerleştirir.

Sıradı, aynı anda en büyük hayvanın hareketlerini ve en küçük hayvanının sesini düzgün şekilde taklit eden oyuncu o turu kazanır ve elindeki kartlardan bir tanesini daha arapar masada açık duranın kartlarından birine bityake oyunaatabilir. Oyun şu şekilde devam eder. Örneğin;

4.1. Oyuncular kurdun (numarası 3 olan en büyük hayvan) hareketlerini taklit eden oyuncu zamanda baykuş (numarası 2 olan en küçük hayvan) sesi çıkarır.

4.2. Önceki turu kazanan oyuncu bir kez daha (ördek, no. 1) açar. Sıradı de oyuncular baykuşun (artık en büyük hayvan) hareketlerini taklit ederek öndeş sesi çıkarmalıdır.

4.3. Turu kazanan oyuncu bir kez açar (köpek, no. 4). Oyuncular, ördeken büyük olan köpeğin hareketlerini taklit etmeli ve ördek sesi çıkarmalıdır.

4.4. Kartlardaki iki hayvan da aynı boydaydı, oyuncular düğmeye basar. Düğmeye ilk basan oyuncu elindeki kartlarını birinci açar ve oyun devam eder.

4.5. Aynı hayvandan iki tane çıkarırsa, oyuncular o hayvanın hareketlerini ve çıktırdığı sesi taklit eder. Birün ilk yapan turu kazanır. Turu kazanan oyuncu elindeki kartlarını birinci açar ve oyun devam eder.

Not: Oyun sırasında, düğmenin solunda ve sağında olmak üzere yalnızca iki kart yığınları bulunabilir. Turu kazanmış oyuncu elindeki kartlardan birini açarak masada açık kardan oluşan iki yığınından istediginden üzerine koyar.

5. Kim kazanır?

Son kartını oynayan ve herkesten önce doğru hareketi yapıp doğru sesi çikan oyuncu oyunu kazanır. O turda doğru yapamazsa, masadaki iki yığından birer tane kart alarak oynamaya devam etmesi gereklidir.

6. Küçük yaştaki oyuncular için oynamama seçenekleri.

6.1. Yalnızca en büyük hayvanın sesini çıkarırlar. Aynı hayvandan iki tane veya aynı boyda iki hayvan varsa, düğmeye herkesten önce basılmalıdır.

6.2. Yalnızca en büyük hayvanın sesi ve hemen ardından en küçük hayvanının sesi çıkarılır. Aynı hayvandan iki tane veya aynı boyda iki hayvan varsa, düğmeye herkesten önce basılmalıdır.

(EL) Εάν τρέλο παιχνίδι με κάρτες το οποίο εξασκει το μυαλό σας και όλο σας το σώμα. Μημφίζετε τη φωνή και την κίνηση δύο ζώων ταυτόχρονα!

Πάταξης: από 2 έως 6.

1. Περιλαμβάνει

1.1. 48 κάρτες ζώων (6 ειδη διαφορετικών ζώων, το καθένα με ένα μέγεθος και αριθμό αναφοράς, από το 1 έως το 4).

1.2. 1 κουδούνι.

2. Στόχος του παιχνιδιού

Kάθε πάταξη πρέπει να μηρύψει τα κινήσεις του πιο μεγάλου ζώου και την ίδια στιγμή για μηρύψει την χαρακτηριστική φωνή του πιο μικρού ζώου.

3. Προτροπούσα

Πρώτον αρχίσει το παιχνίδι, ο πάταξης πρέπει να συμφωνήσουν ποιες κινήσεις και φωνές κάνει το κάθε ζώο (σκύλος, πάπια, αγελάδα, λίγκος, κότα, κουκουβάγια). (Πρέπει να συμφωνήσουν ότι κάποιοι ή όλες οι κάρτες και μηρύψανται στους πάταξης (ο ίδιος αριθμός για όλους τους πάταξης). Κάθε πάταξη κάνει μια σωρό με τις κάρτες του ανάτοπα, και την τοποθετεί επι μηρού του.

To κουδούνι τοποθετείται στο κέντρο του τραπέζιού. (Βλέπε παράδειγμα για 4 πάταξης στην εικόνα).

4. Πώς παίζεται

Ο πρώτος πάταξης αποκένει μια από τις κάρτες του (χωρίς να την κοιτάξει) και την τοποθετεί στη δεξιά πλευρά του κουδούνου. Ο πάταξης από τα αριστερά του κάνει το ίδιο και τοποθετεί τη κάρτα του στην άλλη πλευρά του κουδούνου.

Tώρα, όποιος μηρύψει πιστά σωστά την κίνηση του πιο μεγάλου ζώου και τη φωνή του πιο μεγάλου ζώου, θα πάπια και μηρύψει τον ύρο και μηρύψει να σηκωθεί μέλι με κάρτα στο πάταξη. Και έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι. Τα προσδοκίες:

4.1. Οι πάταξης πρέπει να μηρύψουν την κίνηση του λύκου (το πιο μεγάλου ζώου, με τον αριθ. 3) φυσανόσαστα ταυτόχρονα σαν μια κουκουβάγια (το πιο μικρό ζώο, με τον αριθ. 2).

4.2. Οι νίκητρης του προηγούμενου γύρου έχει τραβήξει μια κάρτα (την πάπια, αριθ. 1) και τώρα οι πάταξης πρέπει να μηρύψουν την κίνηση της κουκουβάγιας (τώρα είναι το πιο μεγάλο ζώο) και αν φωνάζουν σαν πάπια.

4.3. Ο νίκητρης του προηγούμενου γύρου τραβεί μια κάρτα (τον σκύλο αριθ. 4). Οι πάταξης πρέπει να μηρύψουν την κίνηση του σκύλου, ο οποίος είναι τώρα μεγαλύτερος από την πάπια και φωνάζουν σαν πάπια.

4.4. Οταν τα δύο ζώα έχουν το ίδιο μέγεθος, οι πάταξης πρέπει να πατήσουν το κουδούνι, ο πρώτος που θα το πατήσει μηρύψει την κίνηση της κουκουβάγιας (τώρα είναι το πιο μεγάλο ζώο) και να συνεχίσει το παιχνίδι.

4.5. Αν δύο ζώα είναι ίδια, οι πάταξης πρέπει να κάνουν τις κινήσεις και τη φωνή του ζώου την από τους άλλους. Ο πρώτος που θα κάνει πάτηση πρώτο το κουδούνι και να συνεχίσει το παιχνίδι.

Σημείωση: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούν να υπάρχουν μόνο δύο πάτεκά προς το τραπέζι, αριστερά και δεξιά από το κουδούνι. Δεν μπορεί να υπάρχει άλλο πάτεκό. Ο πάταξης που κερδίζει έναν γύρο πρέπει να βγάζει μια κάρτα από τη σωρό του και να την τοποθετεί στη πάνω σε ένα από τα δύο πάτεκά του είναι στο τραπέζι, ο αυτό που προτρέπει.

5. Ποιος κερδίζει;

Ο πάταξης που θα παίξει την τελευταία του κάρτα και θα παίξει σωστά πριν από τους άλλους, κερδίζει το παιχνίδι. Αν δεν παίξει σωστά πρώτος, πρέπει να πάρει δύο κάρτες (μια από κάθε πάτεκό του τραπέζιο) και να συνεχίσει να παίξει.

6. Επιλογές παιχνιδιού για πάτο παικτών πάτεκ..

6.1. Η κάνετε μόνο τη φωνή του πιο μεγάλου ζώου. Αν τα δύο ζώα ή τα δύο μεγέθη είναι ίδια, πατήστε μιαςές του κουδούνι, πριν από τους άλλους.

6.2. Η κάνετε μόνο τη φωνή του πιο μεγάλου ζώου και αμέσως μετά, το πιο μικρό. Αν τα δύο ζώα ή τα δύο μεγέθη είναι ίδια, πρέπει να πατήσετε πρώτο το κουδούνι.

(RU) Увлекательная игра в карты, которая позволит тебе поупражняться как умственно, так и физически. Имитируй звуки и движения двух животных одновременно!

Игроки: от 2 до 6.

1. Включает:

1.1. 48 карт с животными (6 разных видов животных, каждый с указанным размером и н омером, от 1 до 4).

1.2. 1 кнопка со звуком.

2. Цель игры

Каждый игрок должен с помощью мимики имитировать движения большого животного и в то же время имитировать характерные звуки меньшего животного.

3. Подготовка

Перед началом игры игроки должны согласовать движения и звуки каждого животного: собаки, утки, коровы, волка, курицы, филина. (Игроки должны договориться об этом, чтобы все они воспроизвели одинаковые движения и звуки.)

Затем следует смешать все карты и раздать их игрокам (каждый из них должен получить одинаковое количество карт). Каждый игрок складывает карты в кучку перед собой, лицевой стороной вниз.

Кнопку следует разместить в центре стола. (См. пример для 4 игроков на иллюстрации).

4. Как играть

Первый игрок поднимает одну из своих карт (не смотря на нее) и кладет ее справа от кнопки. Игрок, сидящий слева от него, делает то же самое и кладет свою карту с другой стороны кнопки.

Теперь тот игрок, который первым правильно имитирует движение большого животного и звук меньшего животного одновременно, выигрывает раунд и может поднести другую к арте из своей кучки карт и разыгрывает ее вместе с другой картой из тех двух, которые лежат на столе лицевой стороной вверх. Игра продолжается таким же образом. К примеру:

4.1. Игроки должны имитировать движение волка (большее животное, под № 3) и в то же время издавать звуки, имитирующие филина (меньшее животное, под № 2).

4.2. Победитель предыдущего раунда выложит карту (туре, № 1), и теперь игроки должны имитировать движение филина (который сейчас является большим животным) и звуки утки.

4.3. Победитель предыдущего раунда выкладывает карту (собака, № 4). Игроки должны имитировать движение собаки, которая больше утки, и кричать, как утка.

4.4. Если оба животных одного размера, игроки должны нажать на кнопку, пока сделает это первый, может взять карту из своей кучки карт и продолжить играть.

4.5. Если оба животных одинаковых размеров, игроки должны воспроизвести движения и звуки животного раньше других игроков. Тот, кто сделает это первым, может взять карту из своей кучки и продолжить играть.

Примечание: Во время игры на столе может быть только две стопки карт, справа и слева от кнопки. Нельзя складывать карты в еще одну стопку. Игрок, который выигрывает раунд, должен взять карту из своей кучки карт и поместить ее на одну из двух стопок карт, имеющихся на столе, по своему выбору.

5. Кто выигрывает?

Игрок, разыгравший свою последнюю карту и правильно выполнивший действия раньше других, выигрывает игру. Если он не является первым, кто правильно выполняет действия, он должен взять две карты (по одной из каждой стопки на столе) и продолжить играть.

6. Вариант игры для самых маленьких игроков.

6.1. Имитировать только звук большого животного. Если животные или их размеры являются одинаковыми, нужно быстро, раньше других игроков, нажать на кнопку.

6.2. Имитировать только звук большого животного и сразу же после этого – звук меньшего животного. Если животные или их размеры являются одинаковыми, нужно первым нажать на кнопку.

6. Вариант игры для самых маленьких игроков.

6.1. Имитировать только звук большого животного. Если животные или их размеры являются одинаковыми, нужно быстро, раньше других игроков, нажать на кнопку.

6.2. Имитировать только звук большого животного и сразу же после этого – звук меньшего животного. Если животные или их размеры являются одинаковыми, нужно первым нажать на кнопку.

1. 包括物件

1.1. 46 张动物卡片 (6 种不同的动物，每种都有指定的尺寸和编号 , 从 1 到 4)。

1.2. 1 个发声按钮。

2. 游戏目标

每位游戏者必须面带表情地模仿较大动物的动作，同时模仿较小动物的独特叫声。

3. 准备工作

开始之前，游戏者应确定每种动物：狗、鸭子、母牛、狼、母鸡、猫鹰做的动作和发出的叫声。（必须同意所有人需做出相同动作并发出相同叫声。）

然后将所有的卡片混在一起并分给每一位游戏者（所有游戏者的卡片数量相同）。每位游戏者将卡片面朝下堆成一堆并堆在自己的面前。（参见图中 4 位游戏者的例子）。

4. 玩法

第一位游戏者拿起一张卡片（不看卡片），然后放在按钮的右侧。其左侧的游戏者也照这样做，并将卡片放在按钮的另一侧。

现在，谁第一个成功地正确且同时模仿较大动物的动作和较小动物的叫声，这一轮谁就获胜，然后可以从自己的卡片中抽出另一张卡片，并与桌子上面翻开的另两张卡片一起玩。这样，就可以继续游戏。例如：

4.1. 游戏者必须模仿狼的动作（较大的动物，编号 3），同时发出像猫头鹰的叫声（较小的动物，编号 2）。

4.2. 上一轮的获胜者已抽出了一张卡片（鸭子，编号 1），现在游戏者应模仿猫头鹰的动作（即现在较大的动物）并发出鸭子的叫声。（4.3. 上一轮的获胜者抽出另一张卡片（狗，编号 4）。由于狗比鸭子大，因此游戏者必须模仿狗的动作并发出鸭子的叫声。）

4.4. 如果两种动物的大小一样时，游戏者必须从自己的堆中抽出另一张卡片，并继续游戏。

4.5. 如果两种动物相同，游戏者必须在其他游戏者之前做出动物的动作并发出叫声。第一个这样做的游戏者可以从此人的堆中抽出一张卡片，然后继续游戏。

注：在游戏过程中，只能在桌子上的按钮左侧堆两堆卡片。不能再堆一堆。在一轮中获胜的游戏者必须从自己的堆中抽出一张牌，并放在桌子两个堆翻卡堆中你喜欢的一堆上方。

5. 谁是获胜者？

玩完最后一张卡片并在其他人之前正确模仿的玩家，是游戏的获胜者。如果不是第一个正确模仿的玩家，必须抽出两张卡片（桌子每堆一張）并继续游戏。

6. 适用于最小游戏玩家的选择。

6.1. 只发出较大动物的叫声。如果两种动物或两个大小相同，在其他人之前迅速按下按钮。

6.2. 只发出较小动物的叫声，然后立即发出较小动物的叫声。如果两种动物或两个大小相同，必须第一个按下按钮。

(ES) INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS

• El reemplazo de las pilas siempre deberá realizarse por un adulto. • No mezclar pilas nuevas y viejas. • No mezclar baterías alcalinas, estándar (carbón-zinc), o recargables (niquel-cadmio, o níquel-metal hidrío). • Las baterías no recargables no deben recargarse. • Los acumuladores deben ser retirados del juguete antes de ser cargados. • Los acumuladores sólo deben cargarse bajo la vigilancia de un adulto. • No deben ser mezclados diferentes tipos de pilas o acumuladores nuevos y usados. • Solo deben ser usados pilas o acumuladores del tipo recomendado. • Las pilas o los acumuladores deben ser colocados respetando la polaridad. • Las pilas y acumuladores usados deben ser retirados del juguete. • Los bornes de la pila o del acumulador no deben ser cortocircuitados. • No echar pilas al fuego, podrían explotar o tener fugas. • Sacar las pilas del juguete antes de guardarlo durante un tiempo prolongado. • Desechar las pilas usadas adecuadamente. • Guardar esta información para futuras referencias.

(EN) BATTERY SAFETY INFORMATION:

• Batteries should always be replaced by an adult. • Do not mix old and new batteries. • Do not mix alkaline, standard (Carbon-Zinc), or rechargeable (Nickel-Cadmium or Nickel Metal Hydride) batteries. • Rechargeable batteries are not to be removed from the toy before being charged (if removable). • Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if removable). • Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. • Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. • Batteries are to be inserted with the correct polarity. • Exhausted batteries are to be removed from the toy. • The supply terminals are not to be short-circuited. • Do not dispose of battery in fire. Battery may explode or leak as a result. • Remove batteries from the toy before prolonged storage. • Disposed of used batteries properly. • Please retain this information for future reference since it contains important information.

(FR) NOTES DE SÉCURITÉ AU SUJET DES PILES

• Il est recommandé que les piles soient remplacées par un adulte. • Ne pas mélanger les piles usagées avec les piles neuves. • Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (Carbon-Zinc), avec les piles rechargeables (Nickel-Cadmium ou Nickel Hybride Métal). • Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargeées. • Les accumulateurs doivent être enlevés des jouets si l'adulte n'est pas présent pour superviser leur charge. • Ne pas surveiller la surveillance d'un adulte. • Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neuves et usagées ne doivent pas être mélangés. • Les piles ou accumulateurs de type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. • Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. • Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. • Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. • Tenir les piles à l'écart de toute source de chaleur ou d'inflammation. • Retirer les piles du jouet avant de le ranger pour une durée prolongée. • Les piles ne doivent pas être mis au rebut avec les déchets ménagers. • Renseignements à conserver.

(DE) SICHERHEITSHINWEISE ZU DEN BATTERIEN

• Batterien sollen ausschließlich durch Erwachsene ausgetauscht werden. • Niemals alte und neue Batterien mischen. • Nie verschiedene Batterietypen & -marken miteinander mischen (Alkaline, Carbon-Zinc o.a.) oder Einweg und wiederabladbare (Nickel-Cadmium oder Nickel Metal Hydride o.a.). Batterien mischen. • Nicht aufladbare Batterien müssen aufgeladen werden, falls wiederaufgeladen werden sie aufgefunden werden (falls wechselbar). • Aufladbare Batterien dürfen ausschließlich von Erwachsenen aufgeladen werden (falls wechselbar). • Verschiedene Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nie miteinander vermischt werden. • Es dürfen nur Batterien desselben oder gleichen Typs wie empfohlen miteinander verwendet werden. • Batterien müssen korrekt eingelagert werden und auf die korrekte Polarität, wie im Batterieschema vorgegeben, geachtet werden. • Leere Batterien müssen immer direkt aus dem Spielzeug entnommen werden. • Die elektrischen Teile oder Unterteile dürfen nicht zum Kurzschluss gebracht werden. • Lege Batterien niemals ins Feuer! Batterien können dadurch explodieren oder lecken. • Nimm die Batterien immer aus dem Spielzeug heraus, wenn du damit über einen längeren Zeitraum nicht spielst bzw das Spielzeug lagert. • Entsorge die Batterien auf korrekte Art & Weise. • Hebe alle Informationen für zukünftige Kommunikation auf.

(IT) INFORMAZIONE DI SICUREZZA PER LE PILE

• Le pile devono sempre essere sostituite da un adulto. • Non mescolare pile nuove e usate. • Non mescolare pile alcaline, normali (carbone-carbone) o ricaricabili (nickel-cadmio o nickel metal critalo). • Le pile non ricaricabili non devono essere ricaricate. • Gli accumulatori devono essere tolti dal giocattolo prima di essere caricati. • Gli accumulatori non devono essere carichi se non sotto la sorveglianza di un adulto. • I diversi tipi di pile o accumulatori, nuovi e usati, non devono essere misciati. • Utilizzare solo pile e accumulatori di tipo raccomandato o di tipo simile. • Le pile e gli accumulatori devono essere allegati nel rispetto della polarità. • Le pile e gli accumulatori esauriti devono essere tolti dal giocattolo. • I morsetti di una pila o di un accumulatore non devono essere messi in conto circuito. • Tenere le pile lontane da qualsiasi fonte di calore o d'inflammazione. • Togliere le pile da gioco prima di riporlo per lunghi periodi. • Le pile

usate devono essere gettate in base alla normativa in vigore.

• Istruzioni da conservare.

(PT) INFORMAÇÃO DE SEGURANÇA SOBRE AS PILHAS

• A troca das pilhas deverá ser sempre efectuada por um adulto. • Não misturar pilhas novas com pilhas já usadas. • Não misturar baterias alcalinas, standard (carbono-zinc), ou recarregáveis (niquel-cadmio, ou níquel-metal hidrato). • As baterias não recarregáveis não deverão ser recarregadas. • Os acumuladores deverão ser retirados do brinquedo antes de serem carregados. • Os acumuladores deverão ser sempre carregados sob a supervisão de um adulto. • Não deverão misturar-se diferentes tipos de pilhas e acumuladores, ou pilhas e acumuladores novos e usados. • Deverá utilizar-se apenas pilhas e acumuladores do tipo recomendado. • As pilhas e os acumuladores deverão ser colocados respeitando a polaridade correcta. • As pilhas e os acumuladores usados deverão ser retirados do brinquedo. • Os bornes da pilha e do acumulador não deverão ser curto-circuitados. • Não deitar pilhas para o fogo, porque poderão explodir ou ocasionar fugas. • Antes de guardar o brinquedo durante um tempo prolongado deverão retirar-se as pilhas. • As pilhas usadas deverão ser eliminadas de um modo correto. • Guarde esta informação para futuras referências.

(RO) INFORMATII PRIVIND SIGURANTA BATERIILOR

• Înclocuirea bateriilor trebuie realizată întotdeauna de către un adult. • Nu amestecati bateriile noile cu cele vechi. • Nu amestecati baterii alcaline, standard (carbon-zinc) sau reincarcabile (nickel-cadmiu sau nichel-metal hidru). • Baterile care nu sunt reincarcabile nu trebuie reîncărcate. • Acumulatorii trebuie scoși din jucărie înainte de a fi încărcati. • Acumulatorii trebuie încărcati doar sub supravegherea unui adult. • Nu trebuie amestecate diferențele tipurilor de baterii sau acumulatori sau baterii sau acumulatori noi și uzati. • Trebuie utilizat doar baterile sau acumulatorii de tip recomandat. • Baterile sau acumulatorii trebuie să fie așezate respectând polaritatea. • Baterile și acumulatorii uzati trebuie să fie scoșă din jucărie. • Bondele bateriilor sau ale acumulatorilor nu trebuie să fie scurta circuită. • Nu aruncați baterile în foc, pot exploda sau pot exista surgeri. • Scoateți baterile din jucărie înainte de a o depozita un timp îndelungat. • Casăti baterile uzate în mod adecvat. • Păstrați aceste informații pentru consultătură viitoare.

(PL) INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA BATERII

• Zmiana baterii powinna zawsze być wykonana przez osobę dorosłą. • Nie mieszać nowych baterii z stareimi. • Nie mieszać baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) lub akumulatorów (nickel-kadm lub nickel-metyl wodorow). • Baterie nie będące akumulatorami nie powinny być ładowane. • Przed rozpoczęciem ładowania należy wyjąć akumulatory z zabawki. • Akumulatory mogą być ładowane jedynie pod nadzorem osoby dorosłej. • Nie można mieszać różnych typów baterii i akumulatorów tużując baterię lub akumulatorów nowych z używanymi. • Należy używać jedynie baterii lub akumulatorów zaledwiego rodząju. • Bateria lub akumulatora muszą być umieszczone zgodnie z ich polarnością. • Zużytie baterii i akumulatorów muszą zostać zlikwidowane z zabawki. • Elektryczny baterii lub akumulatorów nie mogą ulec polaczaniu. • Nie wrzucać baterii do ognia, gdyż mogłyby wybuchnąć lub spowodować wyciek. • Wyjąć baterie z zabawki przed jej schowaniem na dłuższy czas. • Usuńiąc zużytą baterię w odpowiedni sposób. • Zatrzymaj te informacje do późniejszego oglądania.

(TR) PİLLERLE İLGİLİ GÜVENLİK BİLGİLERİ

• Pillerin degisirilmesi istemi daima bir yetiskin tarafindan gereklestirilmeli. • Yeni eski pilin birarada kullanılmamali. • Alkalin, Standard (karbon-pinko) ve Sarı (nickel-kadmium-hidrojodür) türündeki pilleri birarada kullanılmamali. • Tek kullanılmış pilin esit etmeye calismayin. • Akumulatorlar, sari edildene once oyuncagi icinden cikarilmaldir. • Akumulatorler sarecde bir yetiskinin goruntüsü altinda esit edilmelidir. • Fariki kalksulari sahip ya da yeni eski pilin ve akumulatorlari birarada kullanilmalidir. • Sadece tasyice edilen pil ve akumulatorlari kullanilmalidir. • Pil ve akumulatorlari kutup isaretlerine uygun sekilde yerlestirilmelidir. • Tikkennis pil ve akumulatorlari oyuncakta kullanilmalidir. • Pil ve akumulator ucularina kisa devre yaprilmamalidir. • Pilleri atesle atmayin, bu durum palama ya da kaçaklara neden olabilir. • Oyunca uzur bire sure kullanilmayacaksa, muhafaza etmeden once pilieri icinden cikarin. • Kullanılmış pilieri uygun sekilde silme edin. • Bir pilbasi, iceride ihtiyac duyabilecegini göz onunde bulundurmakta muhafaza ediniz.

(EL) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ

• Η αντικατάσταση των μπαταριών θα πρέπει να γίνεται από κατόχου ενήλικο. • Μην τοποθετείτε στην υπόθοιχη καινούργιες μπαταρίες, μαζί με τις παλιές. • Μην τοποθετείτε αλλαγικές μπαταρίες, μαζί με τις παλιές μπαταρίες ή ανασυρμένες (νικελοκαρδιού) ή νικελο-υδριού μεταλλού. • Δεν πρέπει να επιτρέψετε στα παιδιά να φορτίζουν ή να αποφοιτούνται οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. • Οι ανασυρμένες πρέπει να αφοριστούν από το παιχνίδι, πριν να φορτίζονται. • Οι ανασυρμένες πρέπει να φορτιζούνται μόνο στον επιβλέψη ενισχυτών. • Δεν πρέπει να τοποθετούνται μαζί διαφορετικού τύπου μπαταριών ή ανασυρμένων ή καινούργιων μπαταριών. • Οι μπαταρίες ή ανασυρμένες πρέπει να τοποθετούνται με τη σωτη πολιτική. • Οι μεταχειρίσμενες μπαταρίες και ανασυρμένες πρέπει να αφοριστούν από το παιχνίδι. • Οι αρκετότερες της μπαταρίες ή του συσσωρευτή δεν πρέπει να είναι βραχυκυλώμενοι. • Μ

ην πτώτη

της μπαταρίας στη φωτιά, γιατί ενδέχεται να προκληθεί έκρηξη διάρροις υγρών. • Αφαίρεστε τις μπαταρίες από το παιχνίδι πριν το φιλέστε για εκτετένου χρονικό διάστημα. • Απορρίψτε όπως απαγόρευμένες μπαταρίες. • Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση.

(RU) ИНФОРМАЦИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ КАСАТЕЛЬНО БАТАРЕЕК

• Замените старые батареи должны производить только взрослые. • Не смешивать старые и новые батареи. • Не смешивать щелочные, стандартные (угольно-цинковые) и перезаряжаемые (никеле-кадиевые или никеле-металгидридные) батареи. • Нельзя перезаряжать неназаряжаемые батареи. • Необходимо вытащить из игрушки аккумуляторы перед их подзарядкой. • Аккумуляторы должны заряжаться только под присмотром взрослого. • Нельзя смешивать разные типы батареек или аккумуляторов, а также нельзя использовать новые батареи или аккумуляторы вместе со старыми. • Должны использоваться исключительно батареи или аккумуляторы рекомендованного типа. • Вставляйте батареи или аккумуляторы следуя с соблюдением полярности. • Нельзя оставлять использованные батареи внутри и грушки, их необходимо вытащить. • Захимите батареи и аккумуляторы не должны быть короткозамкнуты. • Не бросайте батареи в огонь, это может привести в их взрыву или утечке. • При длительном перерыве в использовании необходимо извлечь батареи из игрушки. • Пустьте использованные батареи в отходы в специально отведенном для этого месте. • Сохраните эту информацию для последующих споров.

(CN) 电池的安全信息

• 必须由成年人更换电池。• 不勿混合使用新旧电池。• 不勿混合使用碱性、标准（碳锌）和可充电（镍镉 或 锂电）电池。• 给电池不可充电电池充电，会损害电池，甚至可能损坏它并从玩具上掉下来。• 只能在成年人的监督下更换电池或给电池充电。• 不勿混合使用不同类型（电池：蓄电池与电池和新旧蓄电池）。• 只能使用能重复利用的电池或蓄电池。• 电池或蓄电池要按正确的正负极放置。• 使用过的电池和蓄电池要从玩具里取出来。• 电池或蓄电池的绝缘层不能短路。• 不勿把电池扔进火里，否则会爆炸或泄漏。• 如需长时间存放玩具，请把电池取出。• 清正正确的丢弃使用过的电池。• 把此说明保存好以便日后查阅。含有重要信息。

(JP) 安全な電池の取扱について
• 電池を混ぜて使用しないでください。• 新しい電池と古い電池を混ぜて使用しないでください。• アルカリ電池や古電池を混ぜて充電しないでください。• 充電用バッテリーは充電用バッテリーでなければなりません。大人の監視の下で行ってください。• 電池や充電用バッテリーは種類の異なるものではありません。新しいものと古いもののどちらもが混ざって使用しないでください。• 充電用バッテリーは充電用バッテリーの端子をショートさせてください。• 充電用バッテリーは充電用バッテリーの端子をショートさせてください。• 電池は火心中に投下しないでください。• 長時間に使⽤しない場合、電池を取り外して保管してください。• お風呂場での落水の恐れがあります。• 長時間に使⽤しない場合は、お風呂の電池を取り外して保管してください。• ご使用にならった電池は適切な方法で処理してください。• 必要な時に読めるよう、この説明書は大切に保管してください。

(AR) معلومات أمان حول البطاريات
يجب العناية بـ كل من البطاريات الجديدة والقديمة.

• عدم إلقاء البطاريات الجديدة بـ جنابهات قديمة.
• عدم إلقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.
• عدم إلقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الموقد.

• يجب إعادة البطاريات الجديدة إلى المكان الذي تم إيقافها فيه.
• يجب إبقاء البطاريات الجديدة في مكان آمن يحميها من الحرارة والتغير.
• يجب استخدام بطارات جديدة أو قديمة في الأجهزة.

• يجب تجنب إلقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الأطعمة.
• يجب عدم إلقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.

• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في مكان آمن يحميها من الحرارة والتغير.
• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.

• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.
• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.

• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.
• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.

• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.
• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.

• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.
• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.

• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.
• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.

• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.
• يجب إبقاء البطاريات الجديدة أو القديمة في الماء.

(BG) Една луда игра на карти, която кара ума ти и цялото ти тяло да заработят; имитират едновременно звуките и движението на животните!

Играчи: от 2-ма до 6-ма.

1. Съдържание

1.1. 48 карти с животни (6 вида различни животни, всяко от тях с определен размер и номер, от 1 до 4).

1.2. 1 бутон със звук.

2. Цел на играта

Всеки играч трябва да имитира с мимики движението на по-голямото животно и едновр-

емно с това да имитира характеристики звук на по-малкото животно.

3. Подготовка

Преди започване на играта играчите трябва да се споразумеят какви са характерните д-

викия и звуци на всяко животно: куче, патица, крава, вълк, кокошка, бухал. (Трябва д-

а се споразумеят, за да имитират всички едини и същите движения и звуци.)

След това, всички карти се раздържат и се раздават (една и съща бројка всеки играч).

Всеки играч има купчинка с обратни надписи на карти, които поставя пред себе си.

Бутонът за написане се поставя в средата на масата. (Вижте примера с 4-ма играча от фигуранта).

4. Как се играе

Първият играч видя една от своите карти (без да я гледа) и я поставя от дясната страна на бутона. Играчът, който стоя вляво от него прави същото и поставя картата си от др-

угата страна на бутона.

Сега, този който първи имитира едновременно и правилно движението на по-голямото и звука на по-малкото животно, начели този кръг от играта и може да видне друга карта от купчинката си и да я изиграе заедно с една от другите две, показани на масата. И т

ако продължава играта. Например:

4.1. Играчите трябва да имитират движението на вълка (най-голямото животно, с № 3), издавайки едновременно звуци на бухал (най-малкото животно, с № 2).

4.2. Победителят в предишния кръг е изтеглил една карта (патица, № 1) и сега играчите трябва да имитират движението на бухала (сега той е по-голямото животно) и да изда-

ват звуци на патица.

4.3. Победителят от предишния кръг тегли карта (кучето, № 4). Играчите трябва да имитират движението на кучето, което е по-голямо от патицата, и да издават звуци на патица

4.4. Когато двете животни са с еднакъв размер, играчите трябва да написнат бутона, то

които първи го написат, може да изведи карта от своята купчинка и да продължи играта.

4.5. Ако животните са еднакви, играчите трябва да имитират движението и звука на жив отното преди останалите. Който първи го направи, може да изведи карта от своята купчинка и да продължи играта.

Забележка: По време на играта може да има само две купчинки карти, отдясно и отляво на бутона. Не може да се прави друга купчинка. Играчът, който спечели даден кръг, трябва да изтегли карта от купчинката си и да я постави в една от двете купчинки в средата на масата по избор.

5. Колко печели?

Играчът, който изиграе последната си карта правилно пред останалите, печели играта . Ако не изпълни първи правилно имитация, трябва да вземе две карти (по една от вс

яка купчинка в средата на масата) и да продължи играта.

6. Варианти на играта за най-малките играчи.

6.1. Да имитират само звука на по-голямото животно. Ако двете животни или двата раз-

мера са еднакви, бързо да написат бутона в средата и да изпързват останалите.

6.2. Да имитират само звука на по-голямото животно и веднага след това на по-

-малкото. Ако двете животни или двата размера са еднакви, играчът трябва първи да н

атисне копчето в сре

(NL) Een spannend kaartspel dat zowel je brein als je lichaam aan het werk zet, boots tegelijkertijd het geluid en de bewegingen van twee dieren na!

Spelers: van 2 tot 6.

1. Inhoud

1.1. 48 dierenkaarten (6 verschillende soorten dieren, elk met een eigen grootte en een nummer van 1 tot 4).

1.2. 1 drukknop met geluid.

2. Doel van het spel

Elke speler moet tegelijkertijd de bewegingen van het grootste dier en het kenmerkende geluid van het kleinste dier nabootsen.

3. Voorbereiding

De spelers moeten eerst overeenkomen welke bewegingen en welk geluid de verschillende dieren maken: hond, kat, koe, wolf, kip, uil. (De spelers moeten dit goed afspreken zodat ze allemaal dezelfde bewegingen en hetzelfde geluid maken.)

Daarna worden alle kaarten gemengd en verdeeld onder de spelers (alle spelers krijgen evenveel kaarten). Elke speler legt zijn kaarten omgekeerd op een stapeltje en legt het stapeltje voor zich.

De drukknop wordt in het midden van de tafel gelegd. (Zie voorbeeld met 4 spelers op de afbeelding).

4. Hoe spelen

De eerste speler tilt één van zijn kaarten op (zonder er naar te kijken) en legt de kaart rechts van de drukknop. De speler links van hem doet hetzelfde en legt zijn kaart aan de andere kant van de drukknop.

Wie als eerste de beweging van het grootste dier en het geluid van het kleinste dier correct en tegelijkertijd nabootst, wint de ronde, mag een andere kaart van zijn stapel halen en samen met één van de kaarten die zichtbaar op tafel liggen spelen. Zo verloopt het spel. Voorbeeld:

4.1. De spelers moeten de beweging van de wolf nabootsen (het grootste dier, nr. 3) en tegelijkertijd roepen als een uil (het kleinste dier nr. 2).

4.2. De winnaar van de vorige ronde heeft een kaart getrokken (de eend, nr. 1) en nu moeten de spelers de beweging van een uil (nu het grootste dier) en het geluid van een eend nabootsen.

4.3. De winnaar van de vorige ronde trekt een kaart (de hond, nr. 4). De spelers moeten de beweging van de hond nabootsen, een hond is immers het grootste dier, en kwaken als een eend.

4.4. Wanneer beide dieren even groot zijn, moeten de spelers op de drukknop drukken, wie als eerste op de knop drukt mag een kaart van zijn stapel halen en het spel voortzetten.

4.5. Wanneer twee kaarten met hetzelfde dier worden getrokken, moeten de spelers de beweging en het geluid van dat dier zo snel mogelijk nabootsen. Wie als eerste reageert mag een kaart van zijn stapel halen en verder spelen.

Opmerking: Tijdens het spel mogen er slechts twee stapels kaarten op de tafel zichtbaar zijn, één stapel links en één stapel rechts van de drukknop. Er mogen geen extra stapels gevormd worden. De speler die de ronde wint, mag een kaart van zijn stapel halen en op één van de twee zichtbare stapels op de tafel leggen, de speler mag zelf kiezen op welke stapel hij de kaart legt.

5. Wie wint?

De speler die zijn laatste kaart speelt en als eerste de bewegingen en geluiden correct nabootst, wint het spel. Als hij niet als eerste correct reageert, moet hij twee kaarten nemen (één kaart uit elke stapel op tafel) en gaat het spel door.

6. Speeloplossing voor de aller kleinste spelers.

6.1. Alleen het geluid van het grootste dier nabootsen. Als twee kaarten met hetzelfde dier of met even grote dieren worden getrokken, moeten de spelers proberen als eerste op de drukknop te drukken.

6.2. Eerst het geluid van het grootste dier en vervolgens het geluid van het kleinste dier nabootsen. Als twee kaarten met hetzelfde dier of met even grote dieren worden getrokken, moeten de spelers proberen als eerste op de drukknop te drukken.