

Ein farbenfrohes Kartenspiel für 2-4 Tierfreunde ab 3 Jahren.

Autorin: Miriam Koser
Illustration: Mélanie Desplanches
Redaktion: Patrick Tonn
Spieldauer: 5-10 Minuten



Spielinhalt

30 Tier-Karten, 4 Koppel-Karten, 1 Blumenwiese-Karte, 1 Spielanleitung

Wuff, Oink und Kikerikiii: Die Tiere wollen auf die Blumenwiese! Doch nur, wenn dort schon ein Freund derselben Tierart oder der gleichen Farbe auf sie wartet, laufen sie schnurstracks dorthin. Wer schafft es, seine Tier-Karten geschickt abzulegen?

Wer am Schluss die meisten Tiere zum Spielen auf die Wiese gebracht hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Legt die Blumenwiese-Karte in die Tischmitte und vor jedes Kind eine Koppel-Karte. Überzählige Koppel-Karten kommen in die Schachtel zurück. Mischt dann die 30 Tier-Karten. Jeder bekommt eine Tier-Karte verdeckt auf seine Koppel-Karte und drei Tier-Karten verdeckt auf die Hand. Legt die restlichen Tier-Karten als verdeckten Nachziehstapel ebenfalls in die Tischmitte. Deckt nun die oberste Tier-Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen auf die Blumenwiese. Das ist euer Ablagestapel.

Hinweis: Die erste offene Tier-Karte sollte kein „Koppelsymbol“ zeigen und keine Joker-Karte sein. Falls doch, legt sie unter den Nachziehstapel und deckt eine neue Karte auf.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten das Geräusch seines Lieblingstiers macht, darf beginnen.

- Lege, wenn möglich, eine deiner Hand-karten offen auf den Ablagestapel.

Wichtig: Deine Tier-Karte muss die gleiche Farbe oder das gleiche Tier wie die oberste Tier-Karte auf dem Ablagestapel zeigen!

• Wenn du keine passende Tier-Karte auf der Hand hast, musst du eine beliebige Tier-Karte von deiner Hand verdeckt auf deine Koppel legen. Dort kann sich dein Tier noch ein wenig stärken, bevor es später spielen geht.

Ziehe nun eine neue Tier-Karte vom Nachziehstapel, sodass du wieder drei Tier-Karten auf der Hand hast. Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe.



Sonderkarten:



Joker-Karten mit vierfarbigen Ecken: Diese Karte darfst du auf jede beliebige Karte des Ablagestapels legen, egal welches Tier oder welche Farbe darauf zu sehen ist. Das nächste Kind muss eine Karte mit dem gleichen Tier wie auf deiner Joker-Karte ablegen.



Tier-Karten mit Koppelsymbol: Wenn du diese Karte passend ablegst, dann darfst du zusätzlich ein Tier von deiner Koppel verdeckt auf die Koppel eines beliebigen Mitspielers legen. Ist keine einzige Tier-Karte auf deiner Koppel? Dann passiert nichts.

Spielende

Wenn der Nachziehstapel leer ist, legt ihr noch weiter reihum eure Karten ab – auf die Blumenwiese bzw. auf die Koppel. Sobald ihr alle eure Karten abgelegt habt, ist das Spiel zu Ende. Legt nun alle Karten von eurer Koppel nebeneinander aus und vergleicht die Länge eurer Reihen. Wer die kürzeste Reihe hat, konnte die meisten Tiere direkt zum Spielen auf die Wiese bringen und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

A colorful card game for 2 to 4 animal lovers ages 3 years and older.

Game Designer: Miriam Koser
Illustrator: Mélanie Desplanches
Game Developer: Patrick Tonn
Playtime: 5-10 Minuten



Contents

30 animal cards, 4 paddock cards, 1 flower meadow card, 1 rulebook

Woof, oink and cock-a-doodle-doo! The animals want to frolic in the flower meadow. But they only go there if a friend of the same species or color is waiting for them. Who will manage to most skillfully place their animal cards?

The player that manages to get the most of their animals playing in the meadow wins the game!

Game Setup

Place the flower meadow card in the center of the table and one paddock card in front of each player. Spare paddock cards are returned to the box. Shuffle the 30 animal cards. Each player receives one animal card face-down on their paddock card and three animal cards into their hand. Place the remaining animal cards down face down in the center of the table as a draw pile. Turn over the top animal card in the draw pile and place it face-up on the flower meadow. This is the discard pile.

Note: The first face-up animal card should not have a “paddock symbol” and also shouldn’t be a joker card. If it is, place this card back under the draw pile and turn over a new card.

How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The first one to make the sound of their favorite animal goes first.

- If possible, place one of the cards in your hand face-up onto the discard pile.

Important: Your animal card must show the same animal or the same color as the top animal card on the discard pile!

• If you don’t have a suitable animal card in your hand, place one of the animal cards in your hand face-down on your paddock. Your animal can have a bit of a rest before it goes to play.

Draw a new animal card from the draw pile so that you have three animal cards in your hand again. Now the next player takes their turn.



Special cards:



Joker cards with four different colored corners: This card can be placed on any card in the discard pile, regardless of what animal or color it shows. The next player must place a card with the same animal on your joker card.



Animal card with paddock symbol: When you play this card, you may also put an animal from your paddock face-down on the paddock of another player. You don’t have an animal card on your paddock? Then nothing happens.

End of the Game

Once the draw pile is empty, continue taking turns to place cards on either the flower meadow or your paddock. Once you have all placed your cards, the game is over. Now put all the cards from your paddock next to each other and compare the lengths of your rows. The player with the shortest row was able to get the most animals to play on the meadow and wins the game. Tied players share their victory!

Un jeu de cartes haut en couleur pour 2 à 4 amis des animaux à partir de 3 ans.

Auteure : Miriam Koser
Illustration : Mélanie Desplanches
Rédaction : Patrick Tonn
Durée du jeu : 5 à 10 minutes



Contenu du jeu

30 cartes « animal », 4 cartes « enclos » 1 carte « prairie », 1 règle du jeu

Ouaf, cronc et cocorico ! Les animaux veulent gambader dans la prairie ! Mais ils n’osent s’y rendre que si un ami de la même espèce ou de la même couleur s’y trouve déjà. Qui réussira à poser habilement ses cartes « animal » ?

À la fin de la partie, celui qui a emmené le plus grand nombre d’animaux jouer dans la prairie remporte la partie !

Préparation du jeu

Posez la carte « prairie » au milieu de la table et une carte « enclos » devant chaque enfant. Les cartes « enclos » restantes sont rangées dans la boîte. Mélangez ensuite les 30 cartes « animal ». Chacun reçoit une carte « animal » face cachée qu’il place sur sa carte « enclos » et trois cartes « animal » faces cachées en main. Les cartes « animal » restantes forment la pioche face cachée, que l’on place au milieu de la table. À présent, retournez la carte « animal » du dessus de la pioche et posez-la face visible sur la prairie. C’est votre défausse.

Remarque : La première carte « animal » face visible ne doit pas présenter de « symbole d’enclos » et ne doit pas être un joker. Si tel est le cas, posez cette carte sous la pioche et retournez une nouvelle carte.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d’une montre. Celui qui pousse le cri de son animal préféré en premier commence.

- Si tu le peux, pose une des cartes que tu as en main sur la défausse face visible.

Important : ta carte « animal » doit être de la même couleur ou présenter le même animal que la carte du dessus de la défausse !

• Si tu n’as aucune carte « animal » adéquate en main, tu dois déposer une carte « animal » face cachée de ta main au choix dans ton enclos. Cet animal peut y prendre des forces avant d’aller jouer.

Tire ensuite une nouvelle carte « animal » dans la pioche de sorte que tu aies à nouveau trois cartes « animal » en main. C’est au tour de l’enfant suivant de jouer.



Cartes spéciales :



Jokers : Tu peux poser cette carte sur n’importe quelle carte de la pioche, quel que soit l’animal ou la couleur représentés. L’enfant suivant doit poser une carte présentant le même animal que celui de ta carte joker.



Animal avec symbole d’enclos : Si tu joues cette carte, tu peux également déposer une carte « animal » de ton enclos face cachée dans l’enclos d’un autre joueur. Tu n’as pas d’animaux dans ton enclos ? Il ne se passe rien.

Fin de la partie

Lorsque la pioche est épuisée, vous continuez à poser vos cartes à tour de rôle dans la prairie ou dans l’enclos. Dès que vous avez posé toutes vos cartes, la partie s’achève. Formez ensuite une rangée avec toutes les cartes de votre enclos et comparez les longueurs. Celui qui a la rangée la plus courte a emmené le plus grand nombre d’animaux jouer dans la prairie et remporte la partie. En cas d’égalité, il y a plusieurs gagnants.

Mau Mau

JUNIOR

Een kleurrijk kaartspel voor 2-4 dierenvriendjes vanaf 3 jaar.

Auteur: Miriam Koser

Illustraties: Mélanie Desplanches

Redactie: Patrick Tonn

Duur van het spel: 5-10 minuten



Spelinhoud

30 dierenkaarten, 4 koppelkaarten, 1 bloemenweidekaart, 1 handleiding

Woef, knor en kukeleku: de dieren willen naar de bloemenweide! Echter alleen wanneer er al een vriendje van dezelfde diersoort of in dezelfde kleur op ze wacht, lopen ze er rechtstreeks heen. Wie lukt het om zijn/haar dierenkaarten handig weg te leggen?

Wie aan het einde de meeste dieren naar de weide heeft gebracht om te spelen, wint!

Spelvoorbereiding

Leg de bloemenweidekaart in het midden van de tafel en leg voor elke speler een koppelkaart neer. Resterende koppelkaarten gaan terug in de doos. Schud vervolgens de 30 dierenkaarten. Elke speler neemt 3 dierenkaarten in de hand en legt 1 dierenkaart met de afbeelding naar beneden op zijn/haar koppelkaart. Leg de overige dierenkaarten met de afbeelding naar beneden op een afneemstapel in het midden van de tafel. Pak nu de bovenste dierenkaart van de afneemstapel en leg deze met de afbeelding omhoog op de bloemenweide. Dat wordt jullie gemeenschappelijke aflegstapel.

Opmerking: Op de eerste open dierenkaart mag geen "koppelsymbool" staan afgebeeld en het mag geen joker zijn. Is dat wel het geval, leg deze dan onderop de afneemstapel en draai een nieuwe kaart om.

Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie het snelst het geluid van zijn lievelingsdier kan nadoen, mag beginnen.

- Als het mogelijk is, leg je één van de kaarten in je hand met de afbeelding omhoog op de aflegstapel.

Belangrijk: Je dierenkaart moet dezelfde kleur hebben of hetzelfde dier weergeven als de bovenste kaart van de aflegstapel.

- Indien je geen passende dierenkaart in je hand hebt, moet je een dierenkaart naar keuze uit je hand nemen en met de afbeelding naar beneden op je koppelkaart leggen. Daar kan het dier wat aansterken voordat het later gaat spelen.

Trek nu een nieuwe dierenkaart van de afneemstapel zodat je weer drie dierenkaarten in je hand hebt. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.



Speciale kaarten:

Jokerkaarten met vierkleurige hoeken: Deze kaarten mag je op elke kaart van de aflegstapel leggen, ongeacht welk dier is afgebeeld of welke kleur de kaart heeft. De volgende speler moet een kaart neerleggen met hetzelfde dier als op de joker staat afgebeeld.

Dierkaarten met koppelsymbool: Indien je deze kaart goed weglegt, mag je daarnaast een dier van je koppelkaart met de afbeelding naar beneden op de koppelkaart van een van je medespelers neerleggen. Ligt er geen enkele dierenkaart op je koppelkaart? Dan gebeurt er niets.

Einde van het spel

Wanneer de afneemstapel leeg is, leggen jullie om de beurt je kaarten weg - op de bloemenweide of op de koppelkaart. Zodra al jullie kaarten zijn weggelegd, is het spel afgelopen. Leg nu alle kaarten van je koppelkaart naast elkaar en vergelijk de lengte van jullie rijen. Wie de kortste rij heeft, kon de meeste dieren direct naar de weide brengen om te spelen, en heeft gewonnen. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Mao mao

JUNIOR

Un alegre y colorido juego de cartas para 2-4 amigos de los animales a partir de 3 años.

Autora: Miriam Koser

Ilustración: Mélanie Desplanches

Redacción: Patrick Tonn

Duración de la partida: 5-10 minutos



Contenido del juego

30 cartas de animales, 4 cartas de pasto, 1 carta de prado de flores, 1 instrucciones del juego

¡Guau! ¡Oink! ¡Kikiriki! Los animales quieren ir al prado. Pero solo pueden ir cuando allí les espere un amigo de su misma especie o color. ¿Quién conseguirá deshacerse de sus cartas de animales?

Gana quien al final haya llevado una mayor cantidad de animales a jugar al prado.

Preparación del juego

Colocad la carta del prado en el centro de la mesa y, delante de cada jugador, una carta de pasto. Las cartas de pasto que sobren se devuelven a la caja. A continuación, mezclad las 30 cartas de animales. Cada jugador recibe una carta de animales boca abajo encima de su carta de pasto y tres cartas de animales boca abajo en la mano. El resto de las cartas de animales se dejarán boca abajo en una pila de robar, también en el centro de la mesa. Se levanta la carta de animales que esté más arriba en la pila de robar y se coloca boca arriba en el prado de flores. Esa es vuestra pila de descarte.

Nota: La primera carta de animales destapada no puede mostrar ningún "símbolo de pasto" ni ser un comodín. De no ser así, colocadla debajo de la pila para robar y destapad la siguiente carta.

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien sea el primero en hacer el sonido de su animal favorito podrá comenzar.

- Coloca, si es posible, una de las cartas que tienes en la mano boca arriba encima de la pila de descarte.

Importante: Tu carta de animales debe ser

del mismo color o de la misma especie que la carta de animales encima de la pila de descarte.

- Si no tienes ninguna carta de animales adecuada en la mano, tienes que colocar una carta de animales cualquiera, de las que tienes en la mano, boca abajo encima de tu pasto. Allí podrá coger fuerzas tu animal antes de ir a jugar.

Roba ahora una nueva carta de animales de la pila para robar, y así volverás a tener tres cartas de animales en la mano. A continuación, le toca al siguiente jugador.



Cartas especiales:

Comodines con esquinas de cuatro colores: esta carta la puedes colocar encima de cualquier carta de la pila de descarte. No importa qué animal o qué color lleve. El siguiente jugador debe tirar una carta con el mismo animal que aparece en tu comodín.

Cartas de animales con el símbolo del pasto: si tiras esta carta porque coincide, puedes colocar además un animal de tu pasto boca abajo en el pasto de un jugador cualquiera. ¿No queda ninguna carta de animales encima de tu pasto? No pasa nada.

Finalización de la partida

Cuando no quedan cartas en la pila para robar, descartad por turnos vuestras cartas en el prado de flores o en el pasto. La partida finalizará cuando hayáis tirado todas vuestras cartas.

Colocad ahora todas las cartas de vuestro pasto una al lado de otra y comparad la longitud de vuestras filas. Quien tenga la fila más corta ha logrado llevar el mayor número de animales directamente a jugar al prado y gana la partida. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Mau Mau

JUNIOR

Un gioco di carte variopinto per 2-4 amici degli animali a partire da 3 anni.

Autrice: Miriam Koser

Illustrazioni: Mélanie Desplanches

Testo: Patrick Tonn

Durata del gioco: 5 -10 minuti



Dotazione del gioco

30 carte degli animali, 4 carte recinto
1 carta prato fiorito, 1 istruzioni di gioco

Bau, oink e chicchirichi: gli animali vogliono andare sul prato fiorito! Ma ci vanno di corsa solo se là li aspetta un amico della stessa specie o dello stesso colore. Chi riesce a piazzare con più abilità le carte degli animali?

Vince chi alla fine ha portato il maggior numero di animali a giocare sul prato!

Preparazione del gioco

Mettete al centro del tavolo la carta prato fiorito e davanti a ogni bambino una carta recinto. Le carte recinto in eccedenza vanno riposte nella scatola. Mescolate le 30 carte degli animali. Ognuno riceve una carta degli animali coperta sulla carta del recinto e tre carte degli animali coperte in mano. Con le carte degli animali rimaste si forma un mazzo di pesca coperto, che andrà messo al centro del tavolo.

Scoprite la prima carta degli animali del mazzo di pesca e mettetela scoperta sul prato fiorito. Questo è il vostro mazzo degli scarti.

Nota: la prima carta degli animali scoperta non può presentare un "simbolo del recinto" né essere un jolly. Sia in un caso che nell'altro, infilare la carta sotto il mazzo di pesca e scoprite un'altra carta.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il più veloce a fare il verso del suo animale preferito.

- Se possibile, metti una delle carte che hai in mano sul mazzo degli scarti.

Importante: la tua carta degli animali deve mostrare lo stesso colore o lo stesso animale della carta in cima al mazzo degli scarti!

- Se non hai in mano una carta degli animali adatta, metti una delle carte che hai in mano, coperta, sul recinto. Lì il tuo animale può diventare un po' più forte prima di andare a giocare.

Pesca quindi una nuova carta degli animali dal mazzo di pesca, per avere ancora tre carte degli animali in mano. Ora tocca al bambino successivo.



Carte speciali:

Jolly con angoli di quattro colori: Puoi mettere questa carta su una carta qualsiasi del mazzo degli scarti, indipendentemente dall'animale o dal colore che mostra. Il bambino successivo deve scartare una carta con lo stesso animale raffigurato sul jolly.

Carte degli animali con il simbolo del recinto: quando scarti questa carta, puoi mettere un animale del tuo recinto sul recinto di un altro giocatore, lasciando la carta coperta. Non ci sono carte degli animali sul tuo recinto? Allora non succede niente.

Fine del gioco

Quando il mazzo di pesca finisce, continuate a giocare le vostre carte a turno, mettendole sul prato fiorito o sul recinto. Il gioco termina quando avrete giocato tutte le vostre carte. Ciascuno mette in fila tutte le carte del proprio recinto. Confrontate poi la lunghezza delle vostre file. Chi ha la fila più corta è riuscito a portare più animali direttamente nel prato a giocare e vince la partita. In caso di parità, si hanno più vincitori a pari merito.