

TIERE DER WELT

Wissensreise durch die Wildnis



Animals Around the World – Discover the Wilderness
Glob'Animaux • Dieren van de wereld – op ontdekking in de wildernis
Animales del Mundo – Un Viaje a través de la Fauna
Animali del mondo – Alla scoperta della natura selvaggia



TIERE DER WELT

Wissensreise durch die Wildnis

Ein tierisch spannendes Wissensspiel für 2–4 Kinder ab 6 Jahren.

Autor: Markus Nikisch • **Illustration:** Thies Schwarz

Redaktion: Patrick Tonn • **Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Wir teilen uns die Welt mit unzähligen faszinierenden Lebewesen. Auf eurer Wissensreise durch die Wildnis begegnen euch über 50 verschiedene Tiere. Entdeckt ihre unterschiedlichen Eigenschaften und Fähigkeiten und findet so heraus, welche Tiere auf den Rätselkarten gesucht werden. Je weniger Hinweise ihr für die Lösung braucht, desto schneller kommt ihr auf eurer Reise voran.

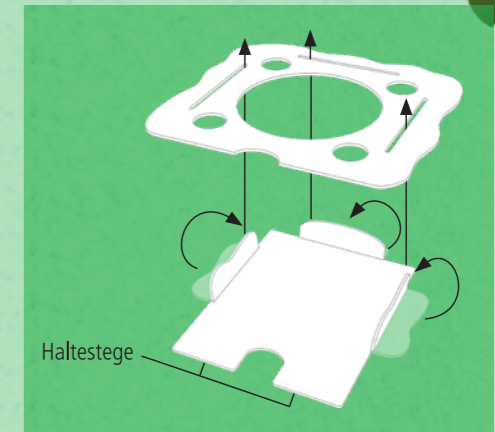
Ziel des Spiels ist es, die Welt der Tiere vor allen anderen zu umrunden!

Spielinhalt



Vor dem ersten Spiel

Drückt den Spielplan, die Tipp-Plättchen und die beiden Teile des Dschungelrahmens vorsichtig aus den Papptableaus und entsorgt den Rest. Knickt die drei Laschen des unteren Rahmenteils **vorsichtig** um ca. 90 Grad nach oben. Steckt dann die Laschen durch die Schlitze des oberen Rahmenteils (siehe Abbildung). Fertig ist der Dschungelrahmen! Ihr könnt ihn nach dem Spielen zusammengebaut in der Spielschachtel lassen.

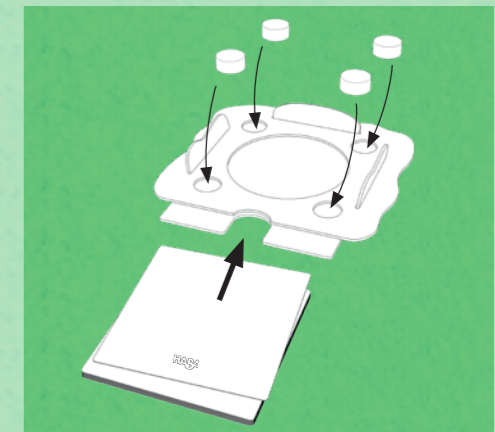


Spielvorbereitung

Legt den Dschungelrahmen in die Tischmitte. Den Spielplan könnt ihr etwas abseits neben den Dschungelrahmen legen. Jetzt erhalten alle: **4 Tipp-Plättchen**, die ein bis vier !-Symbole zeigen sowie einen **Spielstein** und die **7 kleinen Tipp-Karten**, deren Rückseite zur Spielsteinfarbe passt.



Stellt eure Spielsteine auf das gelbe Startfeld auf dem Spielplan und nehmt eure Tipp-Karten auf die Hand. Mischt alle Rätselkarten und zieht 10 davon – ohne euch die Rückseiten anzuschauen! Legt die „Gucken verboten!“-Karte unter die 10 Rätselkarten. Dreht dann den Stapel um, sodass die „Gucken verboten!“-Karte jetzt oben liegt. Schiebt diesen Stapel nun bis ganz hinten in den Dschungelrahmen und steckt in jedes der 4 Löcher einen gelben Hinweisstein (siehe Abbildung). Zieht zuletzt die „Gucken verboten!“-Karte aus dem Rahmen. Die übrigen Spielsteine, Karten und Plättchen kommen zurück in die Spielschachtel und werden in dieser Partie nicht benötigt.





Spielablauf

Euer Ziel ist es, bei allen Rätselkarten das jeweils gesuchte Tier zu finden, auf das **alle** abgebildeten Hinweise zutreffen. Alle Rätselkarten sind gleich aufgebaut:

- ① 4 Hinweise auf das gesuchte Tier
- ② 4 Tiere – mit genau einer eindeutigen Lösung
- ③ Farbkreis – ordnet jedem Tier eine Farbe zu
- ④ Lösungspunkt – zeigt an, welches Tier bei dieser Rätselkarte gesucht wird

Der lila Lösungspunkt dieser Karte zeigt an, dass der Pinguin (unten rechts = lila) die Lösung ist.

Warum ist der Pinguin hier die Lösung?

Weil er unter diesen vier Tieren das einzige ist, das keinen Beutel, aber dafür ein Federkleid besitzt, Eier legt und einen Schnabel hat.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier in freier Wildbahn gesehen hat, darf anfangen.

1. Hinweis aufdecken

Du darfst zwischen **zwei Möglichkeiten wählen**:

- **Hinweisstein entfernen**: Nimm einen beliebigen Hinweisstein aus dem Dschungelrahmen. So ist der neu entdeckte Hinweis auf das gesuchte Tier ab sofort **für alle sichtbar**.
- **Fernglas-Karte einsetzen**: Lege eine Fernglas-Karte aus deiner Hand offen vor dir ab. Sie ist damit „verbraucht“ und aus dem Spiel. Jetzt darfst du einen **geheimen Blick** unter einen beliebigen Hinweisstein werfen. Dafür drehen sich die anderen kurz um, bis du den Hinweis wieder verdeckt hast.

Eine Übersicht und Erklärung aller Hinweise findet ihr auf S. 26 - 27.

Schärft euer Expertenwissen außerdem mit der großen Tierliste auf S. 28 - 31.

2. Tipp abgeben

Unabhängig von deiner Wahl, haben jetzt **alle** die Möglichkeit, einen Tipp abzugeben, wenn sie das gesuchte Tier zu kennen glauben. Ihr müsst das aber **nicht sofort** tun, sondern könnt auch noch auf weitere hilfreiche Hinweise warten.

Wichtig: Es darf erst getippt werden, wenn **mindestens ein Hinweis** für alle sichtbar ist.

Wie gibst du einen Tipp ab?

Lege deine Farbtipp-Karte verdeckt vor dich, die der Farbe des vermeintlich gesuchten Tiers entspricht (siehe Farbkreis auf der Tierkarte).

Lege auf die Farbtipp-Karte außerdem noch das Tipp-Plättchen, das genauso viele

①-Symbole zeigt, wie gerade Hinweise zu sehen sind.

Beispiel:

Lea glaubt, dass das gesuchte Tier der Pinguin ist.

Deshalb legt sie ihre lila Farbtipp-Karte verdeckt vor sich.

Da bereits zwei Hinweise offenliegen, legt sie das Tipp-Plättchen mit den zwei ①-Symbolen auf ihre Farbtipp-Karte.



Sobald du einen Tipp abgegeben hast, kommst du bei dieser Rätselkarte nicht mehr an die Reihe. Die anderen können aber noch so lange reihum Hinweissteine entfernen, Fernglas-Karten einsetzen und Tipps abgeben, bis jeder einen Tipp abgegeben hat.

Hinweis: Spätestens, wenn der **vierte Hinweis** einer Tierkarte aufgedeckt worden ist, **müssen** alle einen Tipp abgeben, die das noch nicht getan haben.

3. Auflösen und Spielstein bewegen

Nachdem jeder einen Tipp abgegeben hat, ist es Zeit für die Auflösung der aktuellen Rätselkarte. Wer zuletzt einen Hinweis aufgedeckt hat, darf auflösen: **Stecke zuerst wieder alle Hinweissteine in den Dschungelrahmen**, bevor du die oberste Rätselkarte herausziehst. Nimm dafür am besten den Dschungelrahmen an den unteren Haltestegen zu dir und ziehe die Rätselkarte vorsichtig heraus.

Dreht jetzt alle eure Farbtipp-Karten und Tipp-Plättchen um. Vergleicht eure Farbtipp-Karten mit dem Lösungspunkt auf der Rätselkarte. Stimmen beide Farben überein, habt ihr richtig getippt!

Hast du auf das richtige Tier getippt?

- **Ja?** Super! Bewege deinen Spielstein so viele Felder auf dem Spielplan vor, wie Tatzen auf deinem Tipp-Plättchen zu sehen sind.
- **Nein?** Schade! Diesmal darfst du deinen Spielstein leider nicht bewegen.

Beispiel:

Lea hat richtig getippt und darf ihren Spielstein 3 Felder (wegen der 3 Tatzen-Symbole) weit bewegen. Pias Farbtipp-Karte ist auch richtig, aber weil sie ihren Tipp später abgegeben hat, darf sie nur 2 Felder vorrücken. Kais Tipp war leider falsch – sein Spielstein muss also stehenbleiben.



Neue Rätselkarte

Wenn alle mit richtigem Tipp ihre Spielsteine bewegt haben, nehmt ihr eure Tipp-Karten und Tipp-Plättchen wieder zu euch.

Legt die gelöste Rätselkarte beiseite und spielt mit der Rätselkarte weiter, die jetzt neu im Dschungelrahmen zu sehen ist.

Wer hat die letzte Rätselkarte aufgelöst? Das Kind links von dir ist als Nächstes an der Reihe.

Hinweis: Falls ihr doch einmal versehentlich mehrere Rätselkarten aus dem Dschungelrahmen zieht, legt die überzähligen Karten auf die „Gucken verboten!“-Karte, dreht diesen Stapel um und schiebt ihn unter die anderen Rätselkarten zurück in den Dschungelrahmen.

Spielende

Das Spiel endet unter zwei möglichen Bedingungen, je nachdem was früher passiert:

- Es gibt keine neue Rätselkarte mehr zu lösen.
- Nach dem „Auflösen und Spielstein bewegen“ hat mindestens ein Spielstein das Startfeld erreicht oder übersprungen.

Überprüft nun: Wessen Spielstein ist jetzt am weitesten gekommen? Du gewinnst das Spiel und die ganze Tierwelt jubelt!

Bei Gleichstand gewinnt das Kind, das noch die meisten Fernglas-Karten übrighat. Wenn es dann immer noch einen Gleichstand gibt, teilt ihr euch den Sieg.

Tipp: Natürlich könnt ihr vor Spielbeginn auch mehr oder weniger Rätselkarten in den Dschungelrahmen legen. So passt ihr die Spieldauer an.



ANIMALS AROUND THE WORLD

Discover the Wilderness

A wildly exciting **facts** game for 2 to 4 children ages 6 years and older.

Game Designer: Markus Nikisch • **Illustrator:** Thies Schwarz

Game Developer: Patrick Tonn • **Playtime:** about 20 minutes

We share the world with countless amazing creatures. You'll meet more than 50 different animals on your journey through the wilderness. Discover their different abilities and characteristics to find out which animals you are searching for on the puzzle cards. The fewer hints you need to find the solution, the faster you can progress on your journey.

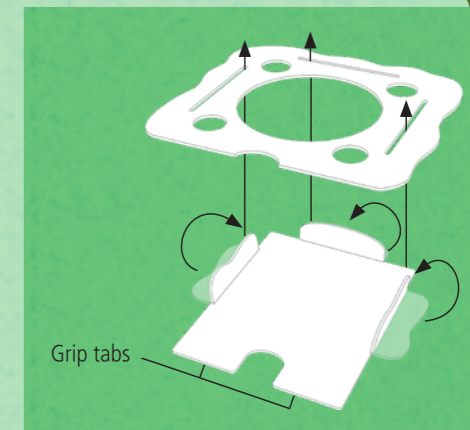
The goal of the game is to travel all the way around the world of animals before anyone else!

Contents



Before the First Game

Carefully push the game board, the hint tiles, and the two parts of the jungle frame out of the punchboard and dispose of the rest. **Carefully** fold the three tabs of the lower frame section up by about 90 degrees. Then insert these tabs through the slots in the upper frame section (see image). The jungle frame is ready! After playing, you can leave it assembled in the game box.

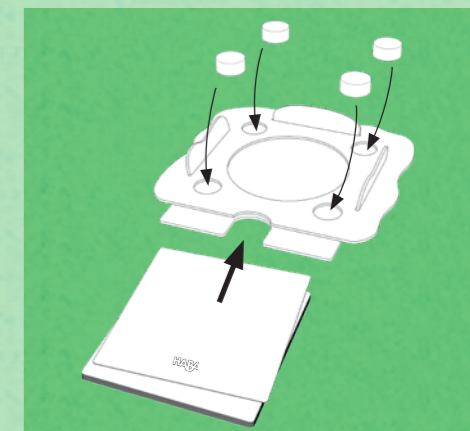


Game Setup

Place the jungle frame in the center of the table. You can place the game board a little away from the jungle frame. Now everyone gets: **4 hint tiles** showing one to four ❶ symbols, as well as a **game piece** and the **7 small hint cards** with matching-colored backs.



Place your game pieces on the yellow starting field of the game board and take your hint cards in your hand. Shuffle all the puzzle cards and draw 10 of them – without looking at the backs! Place the "No peeking!" card under the 10 puzzle cards. Then turn the pile over so that the "No peeking!" card is now at the top. Now push this stack all the way back into the jungle frame and place a yellow hint piece in each of the 4 holes (see image). Finally, remove the "No peeking!" card from the frame. The remaining pieces, cards and tiles can be returned to the game box as they are not needed in this game.





How to Play

With each puzzle card, your goal is to find the animal that **all** the pictured hints apply to. All puzzle cards have the same structure:

- ① 4 hints about the animal you are looking for
- ② 4 animals to choose from – with a single clear solution
- ③ Color circle – assigns a color to each animal
- ④ Solution circle – indicates which animal is being searched for with this puzzle card

The purple solution circle on this card indicates that the penguin (lower right = purple) is the solution.

Why is the penguin the solution here?

Because it is the only one among these four animals that does not have a pouch, but has feathers, lays eggs, and has a beak.

Take turns playing in a clockwise direction. Whoever last saw an animal in the wild may start.

1. Uncover Hint

You can choose between **two options**:

- **Remove a hint piece:** Remove any hint piece from the jungle frame. This means that the newly discovered hint about the animal you are looking for is **visible for everyone**.
- **Use binoculars card:** Place a binoculars card from your hand face up in front of you. This means that it is “used up” and out of the game. Now you can take a **secret look**.

An overview and explanation of all hints can be found on p. 26 - 27.

You can also expand your expert knowledge with the large list of animals on p. 28 - 31.

2. Submit Guess

Regardless of your choice, now **everyone** can make a guess if they think they know the animal you’re all looking for. However, you **don’t have to do this immediately** and can instead wait for further helpful information.

Important: Guessing is not allowed until **at least one hint** is visible to everyone.

How do you make a guess?

Place your colored guess card that matches the color of the animal you guess (see color circle on the animal card) face down in front of you. Also take the hint tile that shows the same number of **!** symbols as there are visible clues and place it on the colored guess card.

Example:

*Lea thinks that the animal they are looking for is the penguin. For this reason, she places her purple guess card face down in front of her. Because there are already two hints uncovered, she places the hint tile with two **!** symbols on her colored guess card.*



As soon as you have submitted a guess, you no longer take your turn with this puzzle card. However, the others can take turns uncovering hints, using binoculars cards, and submitting guesses until everyone has made their guess..

Note: When the **fourth hint** on an animal card has been turned over, everyone who has not yet done so must then submit a guess.

3. Solve and Move Game Piece

After everyone has submitted a guess, it’s time to solve the current puzzle card.

Whoever last uncovered a hint may solve the puzzle: **Make sure that all hint pieces are in the jungle frame** before pulling out the top puzzle card. To do this, it is best to move the jungle frame using the grip tabs and carefully pull out the puzzle card.

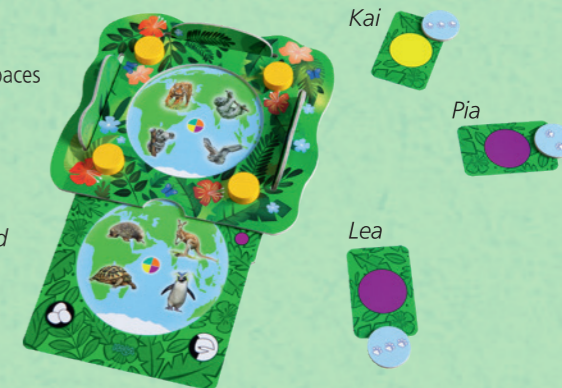
Now everyone turns over their colored guess cards and hint tiles. Compare your colored guess cards with the solution circle on the puzzle card. If both colors match, you guessed correctly!

Did you guess the right animal?

- **Yes?** Fantastic! Move your game piece forward on the game board as many spaces as there are paws on your hint tile.
- **No?** Too bad! Unfortunately, this time you may not move your game piece.

Example:

Lea guessed correctly and is allowed to move her game piece forward 3 spaces (due to the 3 paw symbols). Pia’s colored guess card is also correct, but because she submitted her guess later, she can only move forward 2 spaces. Unfortunately, Kai’s guess was wrong – so his game piece doesn’t move



New Puzzle Card

Once everyone who guessed correctly has moved their game pieces, take your guess cards and hint tiles back. Set the solved puzzle card aside and continue playing with the puzzle card that can now be seen in the jungle frame. Who solved the last puzzle card? The child to their left goes next.

Note: If you accidentally pulled several puzzle cards from the jungle frame, place the extra card(s) on the “No peeking!” card, turn this pile over and push it back into the jungle frame under the other puzzle cards.

End of the Game

There are two different ways for the game to end, depending on which happens first:

- There are no more new puzzle cards to solve.
- After the “Solve and Move Game Piece” step, at least one game piece has reached or passed the starting space.

Now check: Whose game piece has moved the furthest? You win the game and the whole animal world cheers! In the event of a tie, the child with the most binoculars cards left over wins. If there is still a tie, these players share the victory.

Tip: You can naturally also increase or decrease the number of puzzle cards in the jungle frame before the game begins; thus allowing you to adjust the gameplay.



GLOB'ANIMAUX

Un jeu captivant de connaissances sur les animaux pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans.

Auteur : Markus Nikisch - **Illustration :** Thies Schwarz

Rédaction : Patrick Tonn - **Durée du jeu :** env. 20 minutes

Nous partageons notre planète avec d'innombrables êtres vivants fascinants. Plus de 50 animaux différents vous attendent au cours de votre voyage à travers le monde sauvage où vous accumulerez beaucoup de connaissances. Découvrez leurs différentes caractéristiques et aptitudes et trouvez ainsi les animaux recherchés sur les cartes d'énigme. Moins vous utilisez d'indices pour trouver la solution, plus vite vous progresserez dans votre voyage.

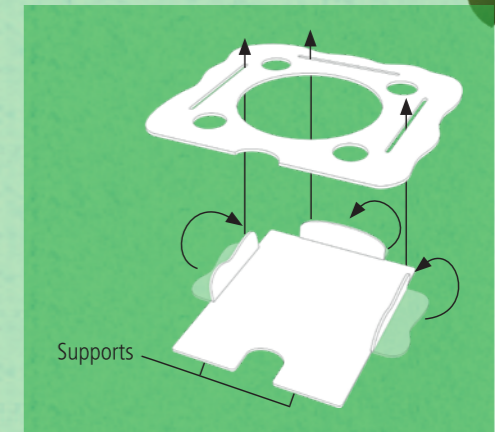
Le but du jeu est de faire le tour du monde des animaux avant les autres explorateurs !

Contenu du jeu



Contenu du jeu

Détachez délicatement de leur cadre cartonné le plateau de jeu, les tuiles de pari et les deux parties du cadre de la jungle et jetez les chutes. Relevez **soigneusement** les trois languettes du bas du cadre sur env. 90°. Insérez ensuite les languettes dans les fentes de la partie supérieure du cadre (voir illustration). Le cadre de la jungle est prêt ! Une fois la partie terminée, vous n'avez pas besoin de démonter les éléments et pouvez le laisser assemblé dans la boîte de jeu.

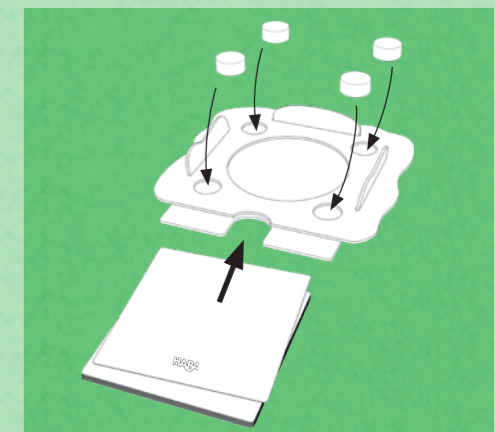


Préparatifs

Posez le cadre de la jungle au milieu de la table. Le plateau de jeu peut être placé légèrement à l'écart du cadre de la jungle. Maintenant, chaque explorateur reçoit : **4 tuiles de pari** représentant un à quatre symboles !, ainsi qu'un **pion** les 4 petites cartes de pari et 3 cartes „jumelles“ dont le verso correspond à la couleur du pion.



Posez vos pions sur la case départ jaune du plateau de jeu et prenez vos cartes de pari en main. Mélangez toutes les cartes d'énigme et tirez-en 10 sans regarder leur verso ! Placez la carte « Interdiction de regarder ! » sous les 10 cartes d'énigme. Retournez ensuite la pile de façon à ce que la carte « Interdiction de regarder ! » soit placée au-dessus. Faites maintenant glisser cette pile bien au fond du cadre de la jungle et posez un pion d'indice jaune dans chacune des 4 ouvertures (voir illustration). Enfin, retirez la carte « Interdiction de regarder ! » du cadre. Les pions, cartes et tuiles restants retournent dans la boîte du jeu, car vous ne vous en servirez pas pendant cette partie.





Déroulement du jeu

Votre objectif est de trouver l'animal recherché pour chaque carte d'énigme : **tous** les indices représentés doivent s'appliquer. Toutes les cartes d'énigme sont organisées de la même manière :

- ① 4 indices sur l'animal recherché
- ② 4 animaux avec une solution qui convient parfaitement
- ③ Cercle des couleurs attribuant une couleur à chaque animal
- ④ Le point de la solution indique quel animal est recherché sur cette carte d'énigme.

Le point de la solution est violet sur cette carte, ce qui indique que le gorfou (en bas à droite = violet) est la solution.

Pourquoi le gorfou est-il la solution ?

Parce qu'il est le seul parmi ces quatre animaux à ne pas avoir de poche, mais à avoir des plumes, à pondre des œufs et à avoir un bec.

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un animal en pleine nature le plus récemment commence.

1. Dévoiler un indice

Tu as le choix entre **deux possibilités** :

- **Ôter un pion d'indice** : Retire un pion d'indice de ton choix du cadre de la jungle. Maintenant ce nouvel indice sur l'animal recherché est immédiatement **visible de tous**.
- **Utiliser la carte « jumelles »** : Pose une carte « jumelles » de ta main face visible devant toi. Tu ne peux l'utiliser qu'une seule fois. Tu peux maintenant **regarder secrètement** sous n'importe quel pion d'indice. Pour ce faire, les autres joueurs se retournent brièvement pendant que tu regardes l'indice.

Vous trouverez un aperçu et une explication de tous les indices à la p. 26 - 27.

Approfondissez aussi vos connaissances avec le grand répertoire des animaux à la p. 28 - 31.

2. Faire un pari

Indépendamment de ton choix, **tous** les joueurs ont désormais la possibilité de faire un pari s'ils pensent savoir quel animal est recherché. Mais vous **n'avez pas l'obligation de le faire immédiatement** : vous pouvez aussi attendre d'avoir d'autres indices utiles.

Attention : vous ne pouvez parier que si **au moins un indice est visible** pour tous.

Comment parier ?

Pose devant toi ta carte de pari face cachée. Sa couleur correspond à la couleur de l'animal que tu penses avoir identifié (voir le cercle des couleurs sur la carte d'énigme). Sur la carte de pari, pose ensuite la tuile de pari contenant le même nombre de symboles ❶ qu'il y a d'indices actuellement visibles.

Exemple :

Léa pense que l'animal recherché est le gorfou. Elle pose donc sa carte de pari violette face cachée devant elle. Comme deux indices sont visibles à ce stade du jeu, elle pose la tuile de pari contenant deux symboles ❶ sur sa carte de pari.



Dès que tu as fait un pari, tu attends la fin des tours pour cette carte d'énigme. Mais les autres joueurs peuvent continuer à retirer des pions d'indice à tour de rôle, utiliser des cartes « jumelles » et parier jusqu'à ce que chacun ait parié.

Remarque : tout le monde **doit** faire un pari au plus tard lorsque le **quatrième indice** d'une carte d'énigme est dévoilé, si cela n'a pas été fait avant.

3. Dévoiler la solution et déplacer les pions

Une fois que chacun a parié, il est temps de dévoiler la solution de cette carte d'énigme.

Le dernier à avoir dévoilé un indice peut faire apparaître la solution : **commence par replacer tous les pions d'indice dans le cadre de la jungle** avant de faire sortir la carte d'énigme du dessus. Pour ce faire, il est conseillé de prendre le cadre de la jungle par sa partie inférieure, puis de retirer **délicatement** la carte d'énigme.

Ensuite, retournez toutes vos cartes et tuiles de pari. Comparez la couleur de vos cartes de pari avec celle du point de la solution sur la carte d'énigme. Si les deux couleurs sont identiques, vous avez parié juste !

As-tu parié sur le bon animal ?

- **Oui ?** Super ! Avance ton pion du nombre de cases sur le plateau de jeu correspondant au nombre d'empreintes visibles sur ta tuile d'énigme.
- **Non ?** Dommage ! Cette fois-ci, tu ne peux malheureusement pas déplacer ton pion.

Exemple :

Léa a fait un pari gagnant. Elle déplace son pion de 3 cases (en raison des 3 symboles d'empreintes au verso de sa tuile de pari). La carte de pari de Mahé est aussi la bonne, mais comme elle a parié plus tard, elle n'avance son pion que de 2 cases. Malheureusement pour Lewis, il s'est trompé en pariant. Son pion reste sur place.



Nouvelle carte d'énigme

Une fois que chacun a déplacé son pion après avoir parié sur le bon animal, reprenez vos cartes et tuiles de pari. Mettez de côté la carte d'énigme qui a été résolue et continuez à jouer avec la carte d'énigme qui est désormais visible dans le cadre de la jungle. Qui a dévoilé la dernière carte d'énigme ? C'est au tour de l'enfant à ta gauche de jouer.

Remarque : si vous retirez accidentellement plusieurs cartes d'énigme du cadre de la jungle, placez les cartes en trop sur la carte « Interdiction de regarder ! », retournez cette pile et remplacez-la dans le cadre de la jungle sous les autres cartes d'énigme.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dans deux cas, selon celui qui se présente en premier :

- il n'y a plus de nouvelle carte d'énigme à résoudre.
- après l'étape « Dévoiler la solution et déplacer les pions », au moins un pion a atteint ou dépassé la case départ.

Vérifiez maintenant : celui qui a su amener son pion le plus loin remporte la partie et tout le règne animal lui fait la fête !

En cas d'égalité, l'enfant à qui il reste le plus de cartes « jumelles » en main remporte la partie. S'il y a toujours égalité, vous êtes ex æquo.

Astuce : avant de commencer à jouer, vous pouvez bien évidemment insérer plus ou moins de cartes d'énigme dans le cadre de la jungle. Vous adaptez ainsi la durée de jeu.

DIEREN VAN DE WERELD

op ontdekking in de wildernis

Een beestachtig spannend kennisspel voor 2-4 kinderen vanaf 6 jaar.

Auteur: Markus Nikisch · **Illustrator:** Thies Schwarz

Redactie: Patrick Tonn · **Spelduur:** ca. 20 minuten

We delen onze wereld met ontelbare fascinerende levende wezens. Tijdens jullie kennisreis door de wildernis ontmoeten jullie meer dan 50 verschillende dieren. Ontdek hun verschillende eigenschappen en vaardigheden en kom erachter welke dieren op de raadselkaarten gezocht worden. Hoe minder aanwijzingen je voor de oplossing nodig hebt, hoe sneller je reis verloopt.

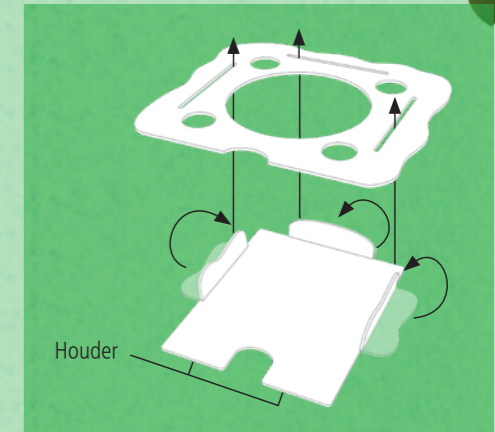
Het doel van het spel is om de wereld van de dieren te doorkruisen en de andere spelers achter je laten!

Inhoud van het spel



Voor het eerste spel

Druk het spelbord, de raadschijfjes en de twee delen van het jungleframe voorzichtig uit het karton en gooi de rest weg. Buig de drie lippen van het onderste frame **voorzichtig** ca. 90 graden omhoog. Steek de lippen vervolgens door de sleuven van het bovenste framedeel (zie afbeelding). Het jungleframe is klaar! Je kunt het na het spelen in elkaar laten en in de doos van het spel zetten.

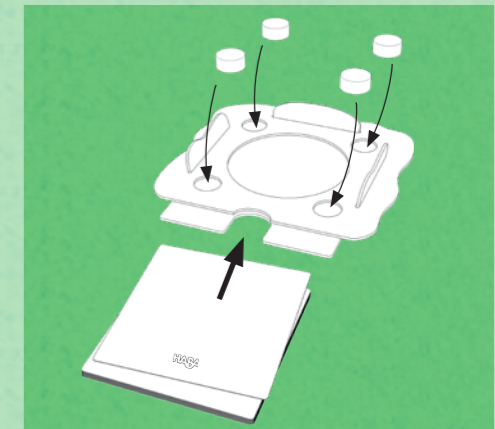


Voorbereiding van het spel

Leg het jungleframe in het midden van de tafel. Het spelbord kun je iets uit de buurt van het jungleframe leggen. Nu krijgt elke speler: 4 raadschijfjes met een tot vier !-symbolen, een spelsteen en de 7 kleine raadkaarten waarvan de achterkant bij de kleur van de steen past.



Zet jullie spelstenen op het gele startveld op het spelbord en neem jullie raadkaarten in de hand. Meng alle raadselkaarten en neem er 10 zonder naar de achterkant te kijken. Leg de „kijken verboden!“-kaart onder de 10 raadselkaarten. Draai de stapel om, zodat de „kijken verboden!“-kaart nu boven ligt. Schuif deze stapel tot helemaal achter in het jungleframe en zet in elk van de 4 gaten een gele aanwijzingssteen (zie afbeelding). Trek als laatste de „kijken verboden!“-kaart uit het frame. De overige stenen, kaarten en schijfjes leg je weer in de doos, die heb je in dit spel niet nodig.





Spelverloop

Jullie hebben als doel om bij alle raadselkaarten het dier te vinden waarop **alle** weergegeven aanwijzingen van toepassing zijn. Alle raadselkaarten zijn op dezelfde manier opgebouwd:

- ① 4 aanwijzingen over het gezochte dier
- ② 4 dieren - met precies één duidelijke oplossing
- ③ Kleurencirkel - wijst aan elk dier een kleur toe
- ④ Oplossingspunt - geeft aan welk dier bij dit raadselkaartje gezocht wordt

Het paarse oplossingspunt van deze kaart geeft aan dat de pinguïn de oplossing is - rechtsonder = paars.

Waarom is de pinguïn hier de oplossing?

Omdat hij van deze vier dieren het enige dier is dat geen buidel heeft, maar wel een verenkleed en een snavel, en eieren legt.

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een dier in de vrije natuur heeft gezien, mag beginnen.

1. Aanwijzing omdraaien

Je kunt kiezen uit **twee mogelijkheden**:

- **Aanwijzingssteen verwijderen:** Neem een willekeurige aanwijzingssteen uit het jungleframe. De nieuwe aanwijzing naar het gezochte dier is nu voor **iedereen zichtbaar**.
- **De verrekijkerkaart gebruiken:** Neem een verrekijkerkaart uit je hand en leg hem open voor je neer. Deze kaart is nu 'gebruikt' en uit het spel. Nu mag je **stiekem een blik** werpen onder een willekeurige aanwijzingssteen. De anderen draaien zich even om tot je de aanwijzing hebt bekeken en weer omgedraaid.

Een overzicht en uitleg van alle aanwijzingen vind je op pag. 26 - 27.

Word een echte expert en vergroot je kennis met de uitgebreide dierenlijst op pag. 28 - 31.

2. Raden

Onafhankelijk van je keuze hebben jullie nu **allemaal** de mogelijkheid om te raden als je denkt dat je weet welk dier wordt gezocht. Je hoeft dat echter **niet meteen te** doen en kan nog wachten op andere handige aanwijzingen.

Belangrijk: Je mag pas raden als er voor iedereen **minstens één aanwijzing** zichtbaar is.

Hoe raad je?

Neem de raadkaart met de stip in de kleur die overeenkomt met de kleur van het gezochte dier (zie kleurencirkel op de dierenkaart) en leg deze verdekt voor je neer. Leg op de raadkaart met de gekleurde stip nog het raadschijfje met net zoveel **!**-symbolen als er aanwijzingen te zien zijn.

Voorbeeld:

Lea denkt dat het gezochte dier de pinguïn is. Daarom legt ze haar raadkaart met paarse stip verdekt voor zich neer. Omdat er al twee aanwijzingen zichtbaar zijn, legt ze het raadschijfje met de twee **!**-symbolen op haar raadkaart met gekleurde stip.



Zodra je hebt geraden, is je beurt bij deze raadselkaart voorbij. De anderen kunnen nog steeds om de beurt aanwijzingsstenen verwijderen, verrekijkerkaarten neerleggen en raden tot iedereen heeft geraden.

Opmerking: Wanneer de **vierde aanwijzing** van een dierenkaart is **omgedraaid, moet** iedereen die dat nog niet gedaan heeft, raden.

3. Oplossen en spelsteen verplaatsen

Nadat iedereen heeft geraden, is het tijd om de actuele raadselkaart op te lossen.

Wie als laatste een aanwijzing heeft omgedraaid, mag oplossen: **Zet eerst alle aanwijzingsstenen weer in het jungleframe** en trek daarna pas de bovenste raadselkaart eruit. Houd daarvoor het jungleframe vast bij de onderste houders en trek de raadselkaart er **voorzichtig** uit.

Nu draaien jullie allemaal je raadkaart met gekleurde stip en je raadschijfjes om. Vergelijk je raadkaart met gekleurde stip met het oplossingspunt op de raadselkaart. Als beide kleuren overeenkomen, heb je juist geraden!

Heb je op het juiste dier gewed?

- **Ja?** Geweldig! Beweeg je steen nu zoveel velden vooruit op het spelbord als er pootafdrukken staan op je raadschijfje.
- **Nee?** Jammer! Deze keer mag jij je steen helaas niet vooruit zetten.

Voorbeeld:

Lea heeft goed geraden en mag haar steen 3 velden verder zetten (het aantal pootafdrukken op haar raadschijfje). Pia heeft ook de goede raadkaart met gekleurde stip neergelegd, maar omdat ze later heeft geraden dan Lea, mag zij slechts 2 velden vooruit gaan. Kai heeft verkeerd geraden. Zijn steen moet dus blijven staan.



Nieuwe raadselkaart

Als iedereen die het goed heeft geraden zijn steen vooruit heeft gezet, halen jullie je raadkaarten en raadschijfjes van het spelveld af. Leg de opgeloste raadselkaart weg en speel verder met de raadselkaart die nu in het jungleframe te zien is. Wie heeft de laatste raadselkaart opgelost? Het kind links van jou is nu aan de beurt.

Opmerking: Als je per ongeluk meerdere raadselkaarten uit het jungleframe neemt, leg je de overtollige kaarten op de 'kijken verboden!'-kaart, draai je deze stapel om en schuif je hem onder de andere raadselkaarten weer in het jungleframe.

Speleinde

Het spel eindigt onder twee mogelijke voorwaarden, afhankelijk van wat zich het eerst voordoet:

- Er zijn geen nieuwe raadselkaarten meer om op te lossen.
- Bij het 'Oplossen en spelsteen verplaatsen' heeft minstens één steen het startveld bereikt of overgeslagen.

Controleer nu: Wiens steen is het verst gekomen? Jij wint het spel. Het hele dierenrijk juicht! Bij gelijke stand wint het kind dat nog de meeste verrekijkerkaarten overheeft. Als er dan nog steeds gelijke stand is, delen jullie de overwinning.

Tip: Natuurlijk kun je voor het begin van het spel ook meer of minder raadselkaarten in het jungleframe leggen. Op die manier passen jullie de spelduur aan.

ANIMALES DEL MUNDO

Un Viaje a través de la Fauna

Un emocionante juego de conocimientos para 2 - 4 niños/as a partir de 6 años

Autor: Markus Nikisch • **Ilustración:** Thies Schwarz

Redacción: Patrick Tonn • **Duración de la partida:** aprox. 20 minutos

Compartimos el mundo con una gran cantidad de seres vivos fascinantes. En vuestro viaje de expedición por la selva, os esperan más de 50 animales diferentes. Descubrid sus características y capacidades, y averigüad qué animales se buscan en las tarjetas de acertijos. Cuantas menos pistas necesitéis para llegar a la solución, más rápido avanzaréis en vuestro viaje.

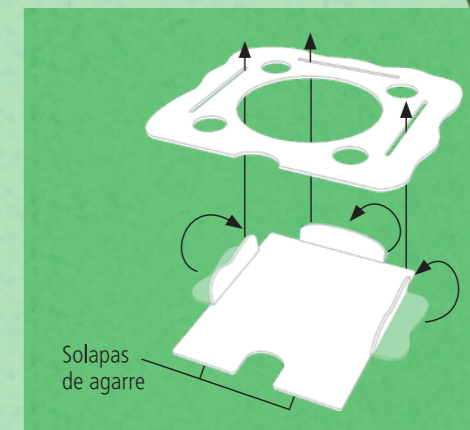
El objetivo del juego consiste en ser el primero/a en dar la vuelta al mundo de los animales.

Contenido del juego



Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado el tablero, las fichas y las dos partes de la jungla y eliminad el cartón sobrante. Doblad hacia arriba **con cuidado** las tres pestañas de la parte inferior del marco, unos 90 grados aproximadamente. A continuación, insertad las pestañas a través de las ranuras de la parte superior del marco (véase la ilustración). ¡Ya está lista la jungla! Después de jugar, podéis guardar la jungla montada en la caja.

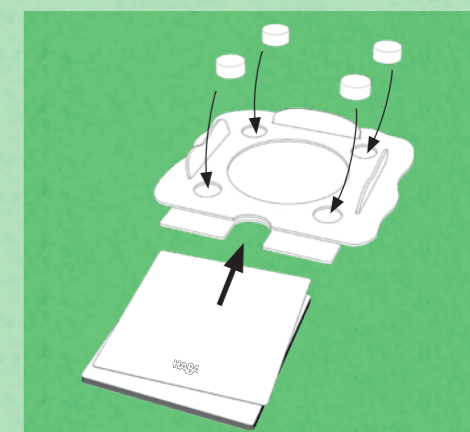


Preparación del juego

Colocad la jungla en el centro de la mesa. Sitúad el tablero al lado de la jungla. Ahora, todos los jugadores/as reciben: **4 fichas de pista**, con entre uno y cuatro símbolos (1) cada una, así como **una pieza de juego** y las **7 cartas pequeñas de pista** cuyo reverso coincide con el color de la ficha de juego.



Colocad vuestras piezas de juego en la casilla de salida amarilla y coged vuestras cartas de pista. Mezclad todas las tarjetas de acertijos y coged 10 sin mirar el reverso. Sitúad la tarjeta «¡Prohibido mirar!» debajo de las 10 tarjetas de acertijos, y dad la vuelta a la pila de modo que la tarjeta «¡Prohibido mirar!» quede arriba. A continuación, introducid la pila hasta el fondo de la jungla y colocad una piedra amarilla en cada uno de los 4 agujeros (véase la figura). Por último, extraed de la jungla la tarjeta «¡Prohibido mirar!». El resto de las piezas, las cartas y las fichas se depositan de nuevo en la caja y no se necesitarán en esta partida.





Desarrollo del juego

El objetivo consiste en encontrar el animal correspondiente a cada una de las tarjetas de acertijos. El animal debe cumplir **todas** las pistas que aparecen en las esquinas de la tarjeta. Todas las tarjetas de acertijos tienen la misma estructura:

- ① 4 pistas sobre el animal buscado
- ② 4 animales, con una solución única
- ③ Círculo de colores: asigna un color a cada animal
- ④ Solución: indica el animal que se busca en esta tarjeta de acertijo

El punto lila de esta carta indica que el pingüino (abajo a la derecha = lila) es la solución.

¿Por qué el pingüino es la solución aquí?

Porque es el único animal que no tiene marsupio, pero sí cuenta con plumas, pone huevos y tiene pico.

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último/a que haya visto un animal en libertad.

1. Destapar la pista

Puedes elegir entre **dos posibilidades**:

- **Retirar una piedra:** Coge la piedra que prefieras de la jungla. La nueva pista quedará **a la vista de todos/as**.
- **Utilizar una carta-prismáticos:** Saca una carta-prismáticos y colócala boca arriba delante de ti. Con ello, se considera «usada» y no se podrá volver a utilizar durante toda la partida. A continuación, echa un vistazo **en secreto** debajo de la piedra que prefieras. Para ello, los/las demás se dan la vuelta brevemente hasta que vuelvas a tapar la pista.

En las páginas 26 - 27, encontraréis un resumen y una explicación de todas las pistas.


Además, con la extensa lista de animales de las páginas 28 - 31 podéis afinar vuestros conocimientos.

2. Adivinar el animal


Independientemente de lo que tú elijas, todos **los jugadores/as** tenéis ahora la posibilidad de adivinar el animal del acertijo entregando una carta de pista-solución si creéis conocer el animal del que se trata. No obstante, **no tenéis que hacerlo inmediatamente**, podéis esperar a recibir más pistas útiles.

Importante: Solo se podrá entregar una carta de pista-solución cuando haya **al menos una pista** visible para todos/as.

¿Cómo se entrega una carta de pista-solución?

Coloca boca abajo delante de ti la carta de pista-solución cuyo color se corresponda con el color del animal buscado (véase el círculo de colores de la carta). Junto a la carta de pista-solución, sitúa la ficha de pista que muestra tantos símbolos  como pistas haya descubiertas.

Ejemplo:

Lea cree que el animal que buscan es el pingüino. Por eso, coloca su carta de pista-solución lila boca abajo delante de ella. Dado que hay dos pistas boca arriba, coloca sobre la carta también la ficha de pista con los dos símbolos .



Una vez que hayas colocado boca abajo una carta de pista-solución, no podrás volver a jugar durante esta ronda. El resto de jugadores/as podrá continuar retirando piedras, utilizando cartas-prismáticos y entregando cartas de pista-solución por turnos hasta que cada uno/a haya colocado boca abajo una carta de pista-solución.

Nota: Cuando se destape la **cuarta pista** sobre el animal, los jugadores/as que aún no hayan colocado boca abajo una carta de pista-solución. **deberán** hacerlo inmediatamente.

3. Resolver y mover la pieza de juego

Cuando todos los jugadores/as hayan colocado boca abajo una carta de pista-solución, habrá llegado el momento de resolver el acertijo. El último/a que haya destapado una pista del acertijo, puede descubrir la solución. **En primer lugar, introduce todas las piedras en los orificios de la jungla** antes de sacar la tarjeta de acertijo. Para ello, te recomendamos que te acerques a la jungla tirando de las solapas inferiores y que extraigas la tarjeta. A continuación, dad la vuelta a todas vuestras cartas de pista-solución y a vuestras fichas de pista. Comparad vuestras cartas con la solución de la tarjeta de acertijo.

Si los colores coinciden, habéis acertado.

¿Has acertado el animal?

- **¿Sí?** ¡Estupendo! Mueve tu pieza de juego tantas casillas como patas haya en tu ficha de pista.
- **¿No?** ¡Qué lástima! En esta ocasión, no podrás mover tu pieza de juego.

Ejemplo:

Lea ha acertado y puede mover su pieza de juego 3 casillas (por las 3 patas que aparecen en su ficha). La carta de pista-solución de Pia también es correcta, pero como ha entregado su carta de pista más tarde, solo puede avanzar 2 casillas. La carta de pista-solución de Kai no era correcta, por lo que no puede mover su pieza de juego.



Nueva tarjeta de acertijo

Cuando se haya resuelto el acertijo y los jugadores/as que habéis acertado hayáis movido vuestras piezas de juego por el tablero, coged de nuevo vuestras cartas de pista-solución y vuestras fichas de pista. Las cartas-prismáticos utilizadas se consideran „usadas“ y no se podrán volver a utilizar durante la misma partida. Poned a un lado la tarjeta de acertijo resuelta y continuad jugando con una nueva tarjeta de acertijo, visible a través de la jungla. ¿Quién ha resuelto la última tarjeta de acertijo? Es el turno del jugador/a situado a tu izquierda.

Nota: Si alguna vez sacáis varias tarjetas de acertijos por error, podéis colocar las sobrantes encima de la tarjeta «¡Prohibido mirar!», dais la vuelta a esta pila y la introducís de nuevo debajo de las demás tarjetas de acertijo de la jungla.

Finalización del juego

La partida termina cuando se dé alguna de las dos situaciones

- Se han terminado las tarjetas de acertijo.
- Cuando al menos una pieza de juego haya alcanzado o superado la casilla de salida tras la fase «Resolver y mover la pieza de juego».

Ahora, comprobad: ¿Qué pieza ha llegado más lejos? ¡Ganas el juego y los animales del mundo lo celebran contigo!

En caso de empate, ganará el jugador/a al que le hayan quedado más cartas-prismáticos. Si sigue habiendo un empate, compartís la victoria.

Nota: Por supuesto, antes de empezar la partida, podéis decidir cuántas tarjetas de acertijos colocáis en la jungla. De este modo, ajustaréis la duración de la partida.





ANIMALI DEL MONDO

Alla scoperta della natura selvaggia

Un avvincente gioco alla scoperta degli animali, per 2-4 bambini a partire da 6 anni.

Autore: Markus Nikisch • **Illustrazioni:** Thies Schwarz

Testo: Patrick Tonn • **Durata del gioco:** circa 20 minuti

Il nostro pianeta è popolato da numerose creature affascinanti. Nel nostro viaggio alla scoperta della natura selvaggia incontreremo oltre 50 animali diversi. Imparate a conoscerne caratteristiche e abilità e scoprite così quali animali occorre cercare sulle carte enigma. Meno indizi necessitate per trovare la giusta soluzione, più avanti potete procedere con il vostro viaggio.

Lo scopo del gioco è completare per primi il giro del mondo degli animali.

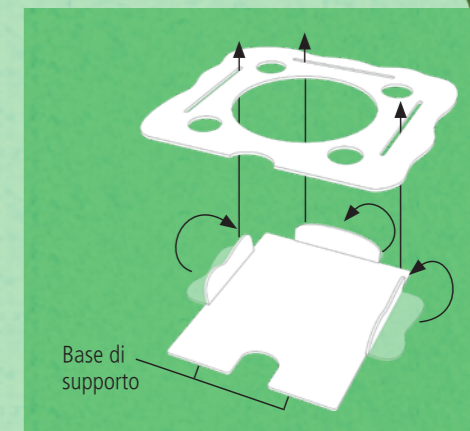
Dotazione del gioco



Prima di giocare per la prima volta

Staccate con cura il tabellone di gioco, le tessere pronostico e i due pezzi della cornice della giungla dalle tavole di cartone e gettate via il resto. Piegate **delicatamente** verso l'alto, di circa 90 gradi, le tre linguette sulla parte inferiore della cornice. Infilatele poi nella fessura della parte superiore della cornice (vedi figura).

La cornice della giungla è pronta! Alla fine del gioco, potete riporla così com'è nella scatola del gioco.



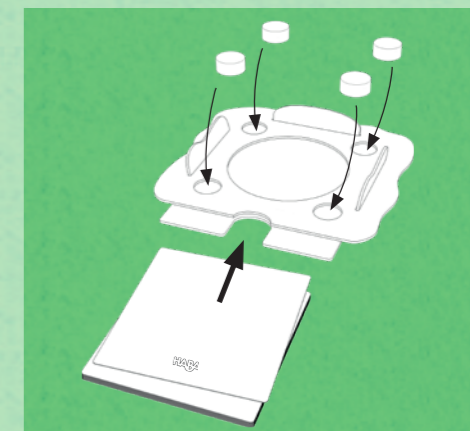
Preparazione del gioco

Sistamate la cornice della giungla al centro del tavolo. Mettete il tabellone della giungla, leggermente distanziato, accanto alla cornice della giungla. Ora tutti ricevono: **4 tessere pronostico**, che mostrano da uno a quattro simboli, una **pedina** e le **7 carte pronostico piccole** con il dorso dello stesso colore della pedina.



Mettete le vostre pedine sulla casella di partenza gialla del tabellone di gioco e prendete in mano le vostre carte pronostico. Mescolate tutte le carte enigma e pescatene 10, senza guardarne il dorso. Mettete la carta „vietato sbirciare!“ sotto le 10 carte enigma. Ribaltate poi il mazzo, in modo che la carta „vietato sbirciare!“ si trovi in cima. Spingete ora il mazzo all'interno della cornice della giungla e infilate in ciascuno dei 4 fori una pietra indizio gialla (vedi figura). Pescate infine dalla cornice la carta „vietato sbirciare!“.

Le pedine, le carte e le tessere rimaste non vi servono in questa partita e vengono riposte nella scatola.





Svolgimento del gioco

Il vostro obiettivo è trovare, sulle carte enigma, l'animale che corrisponde esattamente a **tutti** gli indizi raffigurati. Tutte le carte enigma hanno la stessa composizione:

- ① 4 indizi dell'animale da trovare
- ② 4 animali — con un'unica soluzione
- ③ Cerchio dei colori: associa un colore a ciascun animale
- ④ Punto della soluzione: indica l'animale da cercare in questa carta enigma

In questa carta, il punto della soluzione viola mostra che l'animale cercato è il pinguino (in basso a destra = viola).

Perché proprio il pinguino?

Perché è l'unico animale privo di marsupio che possiede invece delle piume, un becco e depone le uova.

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha visto più di recente un animale allo stato selvaggio brado.

1. Scoprire un indizio

Hai **due possibilità**:

- **Togliere la pietra indizio**: toglia una pietra indizio a piacere dalla cornice della giungla. Ora **tutti possono vedere** l'indizio che hai appena scoperto relativo all'animale cercato.
- **Utilizzare la carta binocolo**: metti una delle tue carte binocolo, scoperta, davanti a te. La carta è oramai „usata“ e viene quindi tolta dal gioco. Ora puoi **sbirciare** sotto una pietra indizio a piacere. Gli altri devono girarsi un momento, fino a quando non hai coperto di nuovo l'indizio.

A pag. 26 - 27 potete trovare una panoramica e una spiegazione di tutti gli indizi.

Il grande elenco degli animali a p. 28 - 31 vi aiuterà anche a consolidare le vostre conoscenze.

2. Formulare un pronostico

Indipendentemente dall'opzione prescelta, ora **tutti** hanno la possibilità di formulare un pronostico se pensano di aver capito di che animale si tratta. Non siete però obbligati a **farlo subito**, potete anche aspettare altri indizi utili.

Importante: prima di formulare un pronostico, dovete aspettare che sia visibile **almeno uno degli indizi**.

Come si formula un pronostico?

Metti davanti a te, coperta, la tua carta pronostico colorata dello stesso colore dell'animale che pensi di aver trovato (vedi cerchio dei colori sulla carta animale). Sistemaci sopra anche la tessera pronostico, che mostra tanti simboli (👁️) quanti sono gli indizi in vista.

Esempio:

Lea pensa che l'animale della carta enigma sia il pinguino. Per questo mette davanti a sé, coperta, la propria carta pronostico colorata viola. Dato che sono già visibili due indizi, sistema la tessera pronostico con i due simboli 👁️ sulla carta pronostico colorata.



Una volta formulato il pronostico si conclude il tuo turno per questa carta enigma. Gli altri possono però continuare, a turno, a togliere pietre indizio, a utilizzare carte binocolo e a formulare pronostici, fino a quando ognuno non ha fatto un tentativo.

Nota: tutti i giocatori che non hanno ancora formulato un pronostico **devono** farlo al più tardi dopo aver scoperto il **quarto indizio**.

3. Scoprire la soluzione e spostare la pedina

Dopo che ognuno ha formulato un pronostico, giunge il momento di scoprire la soluzione della carta enigma in questione.

Il compito spetta all'ultimo giocatore che ha scoperto un indizio: **rimetti per prima cosa tutte le pietre indizio sulla cornice della giungla** e poi prendi la carta enigma in cima al mazzo. Per estrarre la carta prendi la cornice della giungla tenendola dalle basi di supporto e rimuovi delicatamente la carta enigma.

Girate ora tutte le vostre carte pronostico colorate e le tessere pronostico. Confrontate le vostre carte pronostico colorate con il punto della soluzione della carta enigma. Se i due colori coincidono, avete indovinato!

Il tuo pronostico si è rivelato corretto?

- **Si?** Ottimo! Fai avanzare la tua pedina sul tabellone di gioco, di un numero di caselle corrispondenti alle zampe raffigurate sulla tua tessera pronostico.
- **No?** Peccato! Purtroppo in questo caso non puoi spostare la tua pedina.

Esempio:

Il pronostico di Lea si è rivelato corretto e Lea può far avanzare la propria pedina di 3 caselle (corrispondenti ai 3 simboli delle zampe). Anche Pia ha utilizzato la giusta carta pronostico colorata, ma, dato che il suo pronostico è arrivato più tardi, può far avanzare la pedina solo di 2 caselle. Il pronostico di Kai purtroppo è sbagliato, quindi la sua pedina rimane al suo posto.



Nuova carta enigma

Quando tutte le persone che hanno formulato il giusto pronostico hanno spostato le proprie pedine, riprendetevi le carte pronostico e le tessere pronostico che avete utilizzato. Mettete da parte la carta enigma risolta e continuate a giocare con la carta enigma in vista sulla cornice della giungla. Chi ha risolto l'ultima carta enigma? Il turno passa al bambino alla tua sinistra.

Nota: se, per errore, togliete più di una carta enigma dalla cornice della giungla, mettete le carte in soprannumero sulla carta „vietato sbirciare!“, ribaltate il mazzo e sistematele di nuovo nella cornice della giungla sotto le altre carte enigma.

Fine del gioco

Il gioco ha due possibili conclusioni, a seconda di quale eventualità si verifica per prima:

- Non ci sono più carte enigma da risolvere.
- Al termine della fase „scoprire la soluzione e spostare la pedina“, un giocatore ha raggiunto o superato la caselle di partenza con la propria pedina.

Ora controllate: a chi appartiene la pedina che è arrivata più lontano? Vinci il gioco e tutto il regno degli animali esulta! In caso di parità, vince il giocatore che è rimasto con il maggior numero di carte binocolo. Se la parità persiste, venite proclamati vincitori a pari merito.

Consiglio: naturalmente, prima di iniziare a giocare, potete anche decidere di sistemare più o meno carte nella cornice della giungla, così da modificare la durata del gioco.

Alle Hinweise auf einem Blick · All Hints at a Glance · Vue d'ensemble des indices



ernährt sich pflanzlich
eats plants
herbivore

eet planten
Es herbívoro
è erbivoro



ernährt sich tierisch
eats meat
carnivore

eet dieren
Es carnívoro
è carnivoro

Allesfresser ernähren sich pflanzlich **und** tierisch! · Omnivores eat both plants **and** meat! · Les animaux omnivores se nourrissent de végétaux **et** d'animaux !
Alleseters voeden zich met planten **en** dieren! · Los animales omnívoros se alimentan de plantas **y** animales · Gli animali onnivori si nutrono di piante **e** animali!



bewegt sich v. a. fliegend fort
generally moves by flying
se déplace essentiellement
en volant

beweegt zich vooral vliegend
voort
Se desplaza volando
predilige gli spostamenti aerei



bewegt sich v. a.
schwimmend fort
generally moves by
swimming
se déplace essen-
tiellement en nageant

beweegt zich vooral
zwemmend voort
Se desplaza nadando
predilige gli spostamenti
a nuoto



hat Fell
has fur
a un pelage

heeft vacht
Tiene pelo
posiede un manto peloso



hat Schuppen
has scales
a des écailles

heeft schubben
Tiene escamas
posiede delle scaglie
squame



hat Gefieder
has feathers
a des plumes

heeft veren
Tiene plumas
posiede un piumaggio



legt Eier
lays eggs
pond des œufs

legt eieren
Es ovíparo
depone le uova

Alle aanwijzingen in één oogopslag · Todas las pistas de un vistazo · Panoramica degli indizi



ist überwiegend tagaktiv
is mostly active during the day
est actif principalement le jour

is overwegend overdag actief
Principalmente, es diurno
è più attivo durante il giorno



ist überwiegend nachtaktiv
is mostly nocturnal
est actif principalement la nuit

is overwegend 's nachts actief
Principalmente, es nocturno
è più attivo la notte



hält Winterschlaf/Winterruhe
hibernates
hiberne en hiver

houdt winterslaap
Hiberna
va in letargo



ist giftig
is poisonous
est vénimeux

is giftig
Es venenoso
è velenoso



hat einen Schnabel
has a beak
a un bec

heeft een snavel
Tiene pico
ha un becco



hat Hörner/ein Geweih
has horns/antlers
a des cornes/des bois

heeft horens/een gewei
Tiene cuernos/astas
ha delle corna



hat einen Beutel
has a pouch
a une poche

heeft een buidel
Tiene marsupio
ha un marsupio





besitzt die abgebildete
Eigenschaft nicht
does not have the
pictured characteristic
ne présente pas la
propriété représentée

bezit de afgebeelde
eigenschap niet
No cuenta con la carac-
terística representada
non possiede la caratte-
ristica raffigurata



Alligator
American alligator
Alligator

Alligator
Caimán del Misisipi
Alligatore


Ameise
Ant
Fourmi

Mier
Hormiga
Formica



Anakonda
Giant anaconda
Anaconda

Anakonda
Anaconda común
Anaconda

Biene
Bee
Abeille

Bij
Abeja
Ape

Blauwal
Blue whale
Baleine bleue

Blauwe vinvis
Ballena azul
Balenottera azzurra




Gelbe Haarqualle
Lion's mane jellyfish
Méduse à crinière

Gele haarkwal
Medusa melena de león
Medusa criniera di leone




Giraffe
Giraffe
Girafe

Giraf
Jirafa
Giraffa






Gleithörnchen
Flying squirrel
Écureuil volant

Vliegende eekhoorn
Petauro del azúcar
Scoiattolo volante




Goldschopfpinguin
Macaroni penguin
Gorfou doré

Macaronipinguin
Pinguino macaroni
Pinguino fronte dorata

Griechische Landschildkröte
Hermann's tortoise
Tortue d'Hermann

Griekse landschildpad
Tortuga mediterránea
Tartaruga di terra




Breitmaulnashorn
White rhinoceros
Rhinocéros blanc

Witte neushoorn
Rinoceronte blanco
Rinoceronte bianco





Buntspecht
Great spotted woodpecker
Pic épeiche

Grote bonte specht
Pico picapinos
Picchio rosso





Dachs
Blaireau
Blaireau

Das
Tejón
Tasso




Delfin
Dolphin
Dauphin

Dolfijn
Delfino
Delfino



Dreifingerfaultier
Three-toed sloth
Paresseux à trois doigts

Drievingerige luiaard
Perezoso de tres dedos
Bradipo tridattilo




Igel
European hedgehog
Hérisson

Egel
Erizo europeo
Riccio

Kamel
Camel
Chameau

Kameel
Camello
Cammello




Känguru
Kangaroo
Kangourou

Kangoeroe
Canguro
Canguro




Kaninchen
European rabbit
Lapin de garenne

Konijn
Conejo común
Coniglio




Katta
Ring-tailed lemur
Lémur catta

Ringstaartmaki
Lémur de cola anillada
Lemure catta




Eichhörnchen
Squirrel
Écureuil

Eekhoortje
Ardilla
Scoiattolo




Eisbär
Icebear
Ours polaire

Ijsbeer
Oso polar
Orso polare




Fliegender Fisch
Flying fish
Poisson volant

Vliegende vis
Pez volador
Pesce volante






Flughund
Fruit bat
Roussette

Vleerhond
Zorro volador
Pipistrello




Fuchs
Fox
Renard

Vos
Zorro
Volpe



Kiwi
Kiwi
Kiwi

Kiwi
Kiwi
Kiwi






Koala
Koala
Koala

Koala
Koala
Koala

Kolibri
Hummingbird
Colibri

Kolibri
Colibri
Colibri



Kolkrabe
Common raven
Grand Corbeau



Raaf
Cervo común
Corvo imperiale






Kometenfalter
Comet moth
Papillon comète de Madagascar

Komeetstaartvlinder
Mariposa cometa
Falena cometa






Löwe Lion Lion	Leeuw León Leone
	
	


Madagaskar- Buntfrosch Madagascar poison frog Mantella	Mantella Rana de Madagascar Rana mantella
	
	



Makohai Mako shark Petit requin taupe	Kortvinmakreehaai Tiburón mako Squalo mako
	
	

Nilpferd Hippo Hippopotame	Nijlpaard Hipopótamo Ippopotamo
	
	

Panda Panda Panda	Panda Oso panda Panda
	
	

Taipan Taipan Taipan du désert	Taipán Taipán Taipan
	
	



Tiger Tiger Tigre	Tijger Tigre Tigre
	
	



Tukan Toucan Toucan	Toekan Tucán Tucano
	
	



Tüpfelhyäne Spotted hyena Hyène tachetée	Gevlekte hyena Hiena moteada Iena maculata
	
	

Wildschwein Wild boar Sanglier	Everzwijn Jabalí Cinghiale
	
	

Pantherchamäleon Panther chameleon Caméléon panthère	Panterkameleon Camaleón pantera Camaleonte pantera
	
	



Plumplori Slow loris Nycticébe	Plompe lori Lori perezoso Lori lento
	
	

Quokka Quokka Quokka	Quokka Quokka Quokka
	
	

Rothirsch Red deer Cerf élaphe	Edelhert Ciervo común Cervo reale
	
	

Rotrückenspinne Redback spider Veuve noire à dos rouge	Rode rugspin Araña de lomo rojo Ragno dalla schiena rossa
	
	





Wombat Wombat Wombat	Wombat Uombat común Vombato
	
	

Ameisenigel Echidna Échidné	Mierenegel Equidna Formichiere
	
	

Sattelrobbe Harp seal Phoque du Groenland	Zadelrob Foca pia Foca della Groenlandia
	
	

Schabrackentapir Malayan tapir Tapir de Malaisie	Indische tapir Tapir malayo Tapiro malese
	
	

Schimpanse Chimpanzee Chimpanzé	Chimpansee Chimpancé Scimpanzé
	
	

Schnabeltier Platypus Ornithorynque	Vogelbektier Ornitorrinco Ornitorinco
	
	

Schneeeule Snowy owl Harfang des neiges	Sneeuwuil Búho nival Gufo delle nevi
	
	

Liebe Kinder, liebe Eltern, nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba-play.com/ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents, After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba-play.com/ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents, Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba-play.com/ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen, Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba-play.com/ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños y niñas, queridas familias: Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba-play.com/ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori, dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba-play.com/ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

It's
playtime!



Art. Nr.: 306560 TL A170055 1/22

HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA