

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



- Inhalt**
- 80 Karten
 - 10 Hunde
 - 10 Katzen
 - 10 Schweine
 - 10 Schafe
 - 10 Esel
 - 10 Hühner
 - 10 Kühe
 - 10 Frösche
- 1 Würfel
- 1 Bogen mit Aufklebern



Ziel des Spiels

Schnellstens alle Karten loswerden, indem man so schnell wie möglich das richtige Tiergeräusch nachmacht!

Vorbereitung

- Klebe die Aufkleber auf den Würfel, die Reihenfolge darf selbst bestimmt werden.
- Mische die Karten.
- Teile an jeden Spieler 10 Karten aus.
- Jeder Spieler legt diese Karten, mit den Tieren nach oben, vor sich auf den Tisch.
- **Tip:** Sortiere die Karten nach dem Tier, um eine klare Übersicht zu erhalten.
- Lege die anderen Karten in die Tischmitte, mit den Tieren nach unten.

Das Spiel

- Der jüngste Spieler würfelt auf dem Tisch.
- So schnell wie möglich suchen alle Spieler gleichzeitig in ihren Karten nach einem Tier, das mit dem Würfel übereinstimmt.
- Sobald ein Spieler die richtige Karte(n) hat, macht er so schnell er kann das Tiergeräusch nach. **Beispiel:** Ein Spieler würfelt die Ziffer 4. Wenn ein Spieler zum Beispiel 4 Karten von einer Katze hat, ruft er 'miau'. **Beispiel:** Ein Spieler würfelt die Ziffer 2. Wenn ein Spieler zum Beispiel 2 Karten von einem Frosch hat, ruft er 'quak'. **Beispiel:** Ein Spieler würfelt den Hund. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Karten von einem Hund hat, ruft er 'wau'. **Beispiel:** Ein Spieler würfelt den Esel. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Karten von einem Esel hat, ruft er 'lah'. **Anmerkung:** Bei einer geworfenen Ziffer darf der Spieler selbst wählen, mit welchem Tier es übereinstimmt. Nur bei einem geworfenen Tier muss das Tier übereinstimmen.
- Der Spieler, der als erster ruft, darf die Karten des Tieres, das mit dem Würfel übereinstimmt, zur Seite legen. **Anmerkung:** Bei einer geworfenen Ziffer kommen dieselbe Anzahl Karten zu Seite, bei einem Tier alle Karten, auf denen das Tier abgebildet ist. **Beispiel:** Ziffer 3: Es verschwinden drei Karten mit drei gleichen Tieren. **Beispiel:** Huhn: Alle Karten auf denen ein Huhn steht verschwinden. Das können eine oder mehrere Karten sein.
- Danach geht das Spiel weiter in Uhrzeigerichtung.

Anmerkungen

- Wenn kein Spieler eine Karte hat, die mit der geworfenen Ziffer oder bzw. dem geworfenen Tier übereinstimmt, nimmt jeder Spieler eine Karte vom Stapel. Danach würfelt der folgende Spieler.
- Wenn zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig ein Tiergeräusch nachmacht, spielen diese Spieler noch einmal um zu bestimmen, wer gewinnt. Danach spielen alle wieder mit. Manchmal gewinnt keiner, weil die Ziffer oder das Tier nicht mit den Karten der Spieler übereinstimmt.
- Wenn ein Spieler bei einem geworfenen Tier das Tiergeräusch nachmacht und keine entsprechende Karte hat, nimmt dieser Spieler eine Karte auf.
- Wenn ein Spieler mehr als vier Karten von einem Tier hat, kann er diese nur ablegen, wenn das Tier gewürfelt wird. **Beispiel:** Fünf Hunde können nur abgelegt werden, wenn der Hund gewürfelt wurde.

Gewinner

Der Spieler, der als erster seine sämtlichen Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel.



Spelregels - Règle du jeu - Spielanleitung

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games!
 Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden of kijk op www.universitygames.nl.

Inscrivez-vous à notre bulletin d'information et restez informé de tous les nouveaux produits et de toutes les activités d'University Games ! Envoyez un mail avec votre inscription à newsletter@ug.nl ou consultez www.universitygames.fr.

Melde dich auch für unseren Newsletter an und halte dich über alle neuen Produkte und Aktivitäten von University Games auf dem Laufenden! Schicke zur Anmeldung eine E-Mail an newsletter@ug.nl oder gehe auf die Website www.universitygames.de.

Inhoud

- 80 kaarten
 - 10 honden
 - 10 varkens
 - 10 ezels
 - 10 koeien
 - 10 katten
 - 10 schapen
 - 10 kippen
 - 10 kikkers
- 1 dobbelsteen
- 1 stickervel

NL

Doel van het spel

Om ter snelst alle kaarten wegspelen, door zo snel mogelijk het juiste dierengeluid te maken!

Voorbereiding

- Plak de stickers op de dobbelsteen, de volgorde mag zelf bepaald worden.
- Schud de kaarten.
- Deel aan elke speler 10 kaarten uit.
- Elke speler legt deze kaarten voor zich neer op tafel, met de dieren naar boven.
Tip: sorteert de kaarten per dier, zo krijg je een duidelijk overzicht.
- Plaats de overige kaarten in het midden van de tafel, met de dieren naar beneden.

Het spel

- De jongste speler rolt de dobbelsteen over de tafel.
- Om ter snelst zoeken alle spelers tegelijkertijd in hun kaarten een dier dat overeenkomt met de dobbelsteen.
- Zodra een speler de juiste kaart(en) heeft, roept hij om ter snelst het dierengeluid.
Voorbeeld: een speler rolt het cijfer 4.
Als een speler vier kaarten heeft van bijvoorbeeld een kat, roept hij 'miauw'.
Voorbeeld: een speler rolt het cijfer 2.
Als een speler twee kaarten heeft van bijvoorbeeld een kikker, roept hij 'kwaak'.
Voorbeeld: een speler rolt de hond.
Als een speler één of meerdere kaarten heeft van een hond, roept hij 'woef'.
Voorbeeld: een speler rolt de ezel.
Als een speler één of meerdere kaarten heeft van een ezel, roept hij 'ia'.
Opmerking: bij een geworpen cijfer mag de speler zelf kiezen met welk dier het overeenkomt. Enkel bij een geworpen dier moet hetzelfde dier overeenkomen.
- De speler die als eerste roept, mag de kaarten van het dier dat overeenkomt met de dobbelsteen opzij leggen.
Opmerking: bij een geworpen cijfer verdwijnen hetzelfde aantal kaarten, bij een dier verdwijnen al de kaarten waar dit dier op staat afgebeeld.
Voorbeeld: cijfer 3: er verdwijnen drie kaarten van drie dezelfde dieren.
Voorbeeld: kip: alle kaarten verdwijnen waar een kip op staat. Het kan gaan om één of meerdere kaarten.
- Vervolgens gaat het spel verder in de richting van de klok.

Opmerkingen

- Als geen enkele speler een kaart heeft dat overeenkomt met het geworpen cijfer of dier, neemt elke speler een kaart van de stapel. Daarna rolt de volgende speler de dobbelsteen.
- Als twee of meerdere spelers tegelijkertijd een dierengeluid nabootsen, spelen deze spelers één keer opnieuw om te bepalen wie wint. Hierna speelt iedereen terug mee. Het kan gebeuren dat niemand wint doordat het cijfer of dier niet overeenkomt met de kaarten die de spelers hebben.
- Als een speler bij een geworpen dier het dierengeluid nabootst en hier geen kaart van heeft, neemt deze speler een kaart.
- Als een speler meer dan vier kaarten heeft van een dier, kan hij deze alleen wegspelen als het dier geworpen wordt. **Voorbeeld:** vijf honden kunnen enkel weggespeeld worden als de hond geworpen wordt.

Winnaar

De speler die als eerste al zijn kaarten wegspelt, is de winnaar van het spel.

Contenu

- 80 cartes
 - 10 chiens
 - 10 cochons
 - 10 ânes
 - 10 vaches
 - 10 chats
 - 10 moutons
 - 10 poules
 - 10 grenouilles
- 1 dé
- 1 feuille à autocollants

FR

Objectif du jeu.

Se débarrasser en premier de toutes les cartes en réalisant au plus vite le bon bruit d'animal !

Préparation

- Collez les autocollants sur le dé, vous pouvez déterminer vous-même l'ordre.
- Mélangez les cartes.
- Donnez à chaque joueur 10 cartes.
- Chaque joueur met ces cartes devant lui sur table, avec les animaux vers le haut.
Conseil : trie les cartes par animal, afin d'avoir un résumé clair.
- Placez les autres cartes au milieu de la table, avec les animaux vers le bas.

Le jeu

- Le plus jeune joueur jette le dé sur la table.
- Les joueurs cherchent tous en même temps au plus vite dans leurs cartes un animal correspondant au dé.
- Dès qu'un joueur a la/les bonne(s) carte(s), il crie au plus vite le bruit de l'animal.
Exemple : un joueur jette le chiffre 4.
Lorsqu'un joueur a quatre cartes de par ex. un chat, il crie 'miaou'.
Exemple : un joueur jette le chiffre 2.
Lorsqu'un joueur a deux cartes de par ex. une grenouille, il crie 'coââ-coââ'.
Exemple : un joueur jette le chien.
Lorsqu'un joueur a une ou plusieurs cartes d'un chien, il crie 'wouaf'.
Exemple : un joueur jette l'âne.
Lorsqu'un joueur a une ou plusieurs cartes d'un âne, il crie 'hi-han'.
Remarque : en jetant un animal, le même nombre de cartes disparaissent, avec un animal toutes les cartes avec cet animal disparaissent.
- Le joueur qui crie en premier, peut mettre les cartes de l'animal correspondant au dé de côté.
Remarque : en jetant un animal, le même nombre de cartes disparaissent, avec un animal toutes les cartes avec cet animal disparaissent.
Exemple : chiffre 3 : trois cartes disparaissent de trois animaux identiques.
Exemple : poule : toutes les cartes disparaissent avec une poule. Il s'agit d'une ou de plusieurs cartes.
- Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarques

- Si aucun joueur n'a de carte correspondant au chiffre ou animal jeté, chaque joueur prend une carte de la pile. Ensuite le joueur suivant jette le dé.
- Si deux ou plusieurs joueurs imitent en même temps un bruit d'animal, ces joueurs rejouent une fois pour déterminer le gagnant. Ensuite, tout le monde rejoue. Il est possible que personne ne gagne parce que le chiffre ou l'animal ne correspond pas aux cartes des joueurs.
- Lorsqu'un joueur imite le bruit d'animal et n'a pas de carte, ce joueur prend une carte.
- Lorsqu'un joueur a plus de quatre cartes d'un animal, il peut uniquement les faire disparaître s'il a jeté l'animal.
Exemple : cinq chiens peuvent uniquement disparaître lorsque le chien est jeté.

Le gagnant

Le joueur faisant disparaître en premier toutes ses cartes est le gagnant du jeu.