

## LOTO DES ANIMAUX ANIMAL MATCHING GAME

### LOTO DES ANIMAUX POUR COMMENCER...

Avant de mettre en place le jeu, assurez-vous que quelques conditions soient réunies. Prévoyez un vrai temps pour accompagner votre enfant et faites en sorte que l'espace de jeu soit entièrement dégagé. Cela lui permettra de se concentrer pleinement sur l'activité.

### COMMENT JOUER ?

1. Mélangez et répartissez sur la table les 36 jetons face cachée
2. Les 6 planches sont réparties en fonction du nombre de joueurs (2 joueurs : 3 planches, 3 à 5 joueurs : 2 planches, 6 joueurs : 1 planche)
3. Le joueur le plus jeune tire un jeton au hasard. Il nomme l'animal tiré. Le joueur ayant une planche avec le même animal se manifeste et récupère le jeton qu'il pose dessus.
4. C'est ensuite au joueur suivant et ainsi de suite.
5. Le premier joueur à avoir complété son ou ses planches entièrement remporte la partie !

### VARIANTE

Le joueur le plus âgé ou le plus à l'aise est désigné meneur de jeu. Il est le seul à tirer les jetons pendant la partie. A chaque jeton tiré, il nomme l'animal. Si le joueur qui possède la planche avec le même animal se manifeste, il récupère le jeton. Sinon, il est reposé face cachée.

### TIERLOTTO

#### ZUALLERERST...

Achten Sie darauf, dass die Voraussetzungen für einen guten Spielverlauf gegeben sind, bevor Sie das Spiel aufbauen: Nehmen Sie sich genügend Zeit, um mit Ihrem Kind zu spielen, und sorgen Sie dafür, dass der Spielbereich komplett frei ist. Nur so kann das Kind sich wirklich auf das Spiel konzentrieren.

#### WIE SPIELT MAN DIESES SPIEL?

1. Die 36 Spielmarken mischen und verdeckt auf dem Tisch verteilen.
2. Die 6 Bretter entsprechend der Anzahl der Spieler verteilen (2 Spieler: 3 Bretter, 3 bis 5 Spieler: 2 Bretter, 6 Spieler: 1 Brett).
3. Der jüngste Spieler nimmt eine beliebige Spielmarke auf. Er nennt das Tier, das er gezogen hat. Der Spieler, der das gleiche Tier auf seinem Brett hat, meldet sich und erhält die Spielmarke, die er auf sein Brett legt.
4. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, usw.
5. Der erste Spieler, der sein(e) Brett(er) vervollständigt hat, gewinnt das Spiel!

#### SPIELVARIANTE

Der älteste oder erfahrenste Spieler wird zum Spielführer ernannt. Er ist der einzige, der in der Partie die Spielmarken aufnimmt. Jedes Mal, wenn er eine Spielmarke aufnimmt, nennt er das Tier. Meldet sich der Spieler, der das gleiche Tier auf seinem Brett hat, erhält er die Spielmarke. Andernfalls wird sie wieder verdeckt zurückgelegt.



### ANIMAL MATCHING GAME TO START...

Before starting the game, be sure to set everything up properly. Take the necessary time to help your child and ensure the entire playing area is clear. This will help them focus entirely on the game.

### HOW TO PLAY

1. Mix and distribute the 36 cards face side down on the table.
2. The 6 boards should be divided depending on the number of players (2 players: 3 boards, 3 to 5 players: 2 boards, 6 players: 1 board).
3. The youngest player draws any card. They name the animal they drew. The player who has a board with the same animal should say so and then places the card on the corresponding board space.
4. The next player then plays and so on.
5. The first player to fill their board(s) completely wins!

### VARIATION

The oldest or most comfortable should lead the game. They are the only person to draw cards during the game. For each card drawn, they name the animal. If the player who has the board with the same animal says so, they get to take the card. Otherwise, the card is placed back on the table face down.

### DIERENLOTTO

#### OM TE BEGINNEN...

Voordat u het spel begint te organiseren, zorg ervoor dat enkele voorwaarden vervuld zijn. Voorzie een mooi tijdvak om het kind te begeleiden en zorg ervoor dat uw speelruimte volledig opgeruimd is. Zo kan het kind zich helemaal op de activiteit concentreren.

#### HOE SPEELT U?

1. Haal de 36 jetons door elkaar en leg ze omgekeerd op de tafel
2. De 6 kaarten worden verdeeld volgens het aantal spelers (2 spelers: 3 kaarten, 3 tot 5 spelers: 2 kaarten, 6 spelers: 1 kaart)
3. De jongste speler mag een willekeurige jeton trekken. Hij noemt het dier dat hij getrokken heeft. De speler met een kaart waarop dat dier staat, meldt zich en mag de jeton op zijn kaart leggen.
4. Daarna is de volgende speler aan de beurt, en zo verder.
5. De speler die zijn kaart of kaarten als eerste heeft gevuld, wint het spel!

#### VARIANT

De oudste of meest ervaren speler wordt aangeduid om het spel te leiden. Hij is de enige die tijdens het spel jetons trekt. Telkens noemt hij het dier. Wanneer de speler met de kaart waar dat dier op staat, zich meldt, is de jeton voor hem. In het andere geval wordt de jeton terug omgekeerd.



## BINGO DE LOS ANIMALES

### PARA EMPEZAR...

Antes de empezar a jugar, asegúrese de que se cumplan ciertas condiciones. Prevea tiempo para estar con el niño y despeje la zona de juegos. Le permitirá concentrarse totalmente en la actividad.

### ¿CÓMO JUGAR?

1. Mezcle y reparta sobre la mesa las 36 fichas boca abajo.
2. Las 6 tablas se distribuyen en función del número de jugadores (2 jugadores: 3 tablas, de 3 a 5 jugadores: 2 tablas, 6 jugadores: 1 tabla)
3. El jugador más joven tira una ficha al azar. Nombra el animal tirado. El jugador que tenga una tabla con el mismo animal lo dice y recupera la ficha que pone encima.
4. Luego se pasa al jugador siguiente y así sucesivamente.
5. ¡El primer jugador que haya completado su o sus tablas totalmente gana la partida!

### VARIANTE

El jugador más mayor o el que se sienta más cómodo, es designado animador del juego. Es el único que tira las fichas durante la partida. Cada vez que se tira la ficha, nombra el animal. Si el jugador que posee la tabla con el mismo animal lo dice, recupera la ficha. Si no, la deja boca abajo.

## 动物搭配游戏

### 开始...

设置游戏之前，请确保满足一些条件。预留一定的时间陪伴孩子，并确保游戏场地的杂物已清理干净。这样才能让孩子专注于游戏。

### 怎么玩？

1. 将 36 张卡片正面朝下混合放置在桌面。
2. 根据玩家的人数来分配 6 个游戏板 (2 名玩家: 3 个游戏板, 3 到 5 名玩家: 2 个游戏板, 6 名玩家: 1 个游戏板)
3. 最年轻的玩家随机抽取一张卡片。他说出卡片上动物的名字。如果玩家的游戏板上有相同的动物，他需要现身并拿走这张卡。
4. 然后是下一位玩家，依此类推。
5. 第一个补全所有游戏板的玩家赢得比赛！

### 其他玩法

年龄最大或最适合的玩家被指定为组织者。他是唯一能抽取卡片的人。如果玩家的游戏板上有相同的动物，他将获得卡片。否则，卡片还是正面朝下放置。

## TOMBOLA DEGLI ANIMALI

### PER INIZIARE...

Prima di iniziare il gioco assicuratevi che siano soddisfatte le seguenti condizioni. Accompagnate il bambino e fate in modo che l'area di gioco sia sgombra. In questo modo gli sarà possibile concentrarsi meglio sull'attività.

### COME GIOCARE?

1. Mescolate e distribuite sul tavolo i 36 gettoni lasciandoli coperti
2. Le 6 schede saranno distribuite ai vari giocatori (2 giocatori: 3 schede, da 3 a 5 giocatori: 2 schede, 6 giocatori: 1 scheda)
3. Il giocatore più giovane sceglie un gettone a caso. Nomina l'animale sul gettone scelto. Il giocatore in possesso di una scheda con lo stesso animale recupera il gettone e lo posiziona proprio sopra all'animale.
4. E' ora il turno del giocatore successivo, e così di seguito.
5. Vince la partita chi, per primo, riuscirà a completare per intero la/e sua/e scheda/e!

### VARIANTE:

Il giocatore più anziano o il più esperto conduce il gioco. Sarà quindi l'unico a scegliere i gettoni durante la partita. Ogni volta che scopre un gettone deve nominare l'animale nascosto. Il giocatore che possiede l'animale sulla scheda ottiene il gettone. Diversamente, il gettone verrà riposizionato coperto sul tavolo.

## لعبة يانصيب الحيوانات

### للبدء...

قبل البدء في اللعب، تأكد من توافر الظروف الملائمة لذلك. خصص وقتًا كاملاً لمصاحبة طفلك، وتأكد من خلو منطقة اللعب بالكامل. سيسمح له هذا بالتركيز بشكل كامل على النشاط.

### كيف تلعب؟

1. اخلط فيش اللعب الـ 36 ووزعها على الطاولة بحيث يكون وجهها مقلوبًا.
2. تُوزع الألواح الستة وفقًا لعدد اللاعبين (لاعبين: 3 ألواح، 3 إلى 5 لاعبين: لوحان، 6 لاعبين: لوح واحد)
3. يسحب أصغر اللاعبين سنًا إحدى فيش اللعب بشكل عشوائي. ويقول اسم الحيوان الذي سحبه. فيعلن اللاعب الذي لديه لوح به هذا الحيوان عن نفسه، ويلتقط الفيشة ويضعها فوق اللوح.
4. وحينها يكون على اللاعب التالي اللعب، وهكذا.
5. ويكون اللاعب الذي ينهي أولاً اللوح أو الألواح الخاصة به بالكامل هو الفائز.

### طريقة أخرى

يتم اختيار اللاعب الأكبر سنًا أو الأكثر مهارة باللعبة لقيادة اللعبة. وهو الذي يسحب جميع الفيش أثناء اللعبة. ومع كل فيشة يتم سحبها، يقول اسم الحيوان وإذا أعلن اللاعب الذي لديه اللوح بصورة الحيوان عن نفسه، فعندئذ يأخذ الفيشة. وإن لم يفعل، توضع الفيشة على وجهها.

