

Kleiner Fuchs Tierarzt

Ein lustiges Würfelspiel für 2 - 4 Tierärzte von 4 - 99 Jahren.

Autorin: Kristin Mückel
Illustration: Heidi Wittlinger
Lizenzgeber: Fox and Sheep
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Oh nein, es ist super viel los in der Baumhauspraxis für die Waldtiere: Der Igel ist erkältet, die Fledermaus hat sich den Flügel verstaucht und der Hase hat eine Beule am Kopf. Helft dem kleinen Fuchs dabei, den Patienten die passenden Medikamente zu geben und sie richtig zu versorgen. Ziel des Spiels ist es, mit den Würfeln die richtige Kombination zu erwürfeln, um die Tiere zu behandeln. Als Belohnung dürft ihr das gesunde Tier zu euch nehmen. Wer als Erster 5 verschiedene Tiere behandelt hat, gewinnt das Spiel und ist der beste Fuchs-Tierarzt im Wald.

Spielinhalt

30 Patientenplättchen, 4 Tierarztplättchen, 3 Medizinwürfel, 1 Aufkleberbogen, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Zuerst müsst ihr die Würfel bekleben. Es gibt sechs verschiedene Symbole. Auf jeden Würfel klebt ihr jedes Symbol genau einmal.

Die Umrandung auf dem Aufkleberbogen hilft bei der Zuordnung.

Spielvorbereitung

Mischt alle Patientenplättchen und verteilt sie gleichmäßig auf drei offene Stapel in der Tischmitte. Die Seite mit den kranken Tieren und den benötigten Medikamenten ist sichtbar. Jeder Spieler erhält ein Tierarztplättchen mit dem kleinen Fuchs. Legt die 3 Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt krank war, beginnt und würfelt mit den 3 Würfeln. Vergleiche deinen Würfelwurf mit den drei obersten Patientenplättchen in der Tischmitte. Auf jedem Plättchen sind 2 oder 3 Medikamente abgebildet, die das Tier braucht, um behandelt zu werden. Um einen Patienten zu behandeln und das gesunde Tier zu bekommen, müssen deine Würfel spätestens nach dem dritten Würfelwurf die entsprechenden Symbole zeigen.

• **Geschafft:** Super! Nimm das Patientenplättchen zu dir, drehe es um und lege es neben dein Tierarztplättchen. Da du jede Tierart nur einmal behandeln musst, brauchst du nun keinen Patienten dieser Art mehr sammeln. Auf dem Stapel in der Tischmitte wird das nächste kranke Tier sichtbar.

• **Nicht geschafft:** Schade!
Alle Patientenplättchen bleiben auf dem Stapel liegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Wichtige Würfelregeln:

- Du darfst in deinem Spielzug bis zu dreimal würfeln.
- Zuerst würfelst du immer mit allen 3 Würfeln.
- Im zweiten und dritten Würfelwurf darfst du beliebig viele Würfel neu würfeln.
- Lege alle Würfel zur Seite, die du nach dem Wurf sammeln möchtest.
- Du kannst im dritten Würfelwurf auch wieder Würfel neu würfeln, die du bereits zur Seite gelegt hattest.
- Wenn du bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf ein Patientenplättchen erwürfelt hast, kannst du natürlich auf weitere Würfel verzichten und sofort aufhören.

- Kannst du mit deinem Würfelwurf mehrere Tiere behandeln, musst du eines der Plättchen auswählen.
- Der Stern auf dem Würfel ist ein Joker und mit ihm kann man alle Krankheiten behandeln. Er darf somit für ein beliebiges Symbol eingesetzt werden. Wichtig: Es darf immer nur ein Joker gleichzeitig verwendet werden, um ein Tier zu behandeln.

Achtung: Liegen oben auf den Stapeln nur noch Tiere aus, die du schon behandelt hast, darfst du eines der obersten Tiere auf einen anderen Stapel legen. Haben alle Spieler die ausliegende Tierart/en schon behandelt, wird es/sie aus dem Spiel genommen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler fünf verschiedene Tiere behandelt hat und damit das Spiel gewinnt.

Little Fox Animal Doctor

A fun dice game for 2 - 4 helpful vets from 4 - 99 years old.

Author: Kristin Mückel
Illustrator: Heidi Wittlinger
Licensor: Fox and Sheep
Length of the game: approx. 10 minutes



It's a very busy day at the tree house doctor's office for forest animals! The hedgehog has a cold, the bat sprained its wing and the rabbit bumped its head. Help the veterinarian, little fox, give the patients the right medicine and look after them properly. The aim of the game is to roll the dice to get the right combination to be able to treat the animals. Once the animal is healthy you can place it in front of you. The first player to treat 5 different animals wins the game and is the best vet in the forest.

Contents

30 patient tiles, 4 vet tiles, 3 medicine dice, 1 sticker sheet, 1 set of instructions

Before the first game

First you need to place the stickers on the dice. Included are six different symbol stickers; one symbol sticker needs to be placed on each of the six different sides of the dice. The border around the sticker

sheet helps with the allocation.

Preparation

Mix all the patient tiles and distribute them evenly on three face-up piles in the middle of the table. The side with the sick animals and medicines/medicinal products they need should be face up. Each player receives one vet tile showing the little fox. Get the 3 dice ready.



How to play

Play in a clockwise direction. The player who was most recently sick starts and rolls the 3 dice. Compare your dice roll with the three top patient tiles in the middle of the table. Each tile shows 2 or 3 medicines/medicinal products that the animal needs to be treated with. To treat a patient and receive the healthy animal tile, your dice need to show the appropriate symbols, at the latest by your third roll.

• **You did it!** Great! Take the patient tile, turn it over, and place it next to your vet tile. As you only need to treat each type of animal once, you no longer need to collect any more patients of this type. The next sick animal tile becomes visible on the stack in the middle of the table.

• **Didn't make it:** Too bad!
All patient tiles stay on the stack.

The next player takes their turn by rolling the dice.

Important dice rules:

- You may roll the dice up to three times per turn.
- On the first roll you always roll all 3 dice.
- On the second and third rolls you may re-roll as many of the dice as you like.
- Set aside the dice that you would like to collect after each roll.
- In the third roll you may also roll dice that you have already set aside.
- If you already rolled enough for a patient tile on the first or second roll then you can naturally forgo further rolls and stop immediately.
- If you can treat multiple animals with your roll, then you must select one of the tiles.

• The star on the dice is a joker, and can be used to treat all ailments. It can therefore be used for a symbol of your choice. Important: Only one joker at a time may be used to treat an animal.

Warning: If the top animals on the piles are all ones that you have already treated then you may move one of the animals to the top of a different pile. If all players have already treated the top animal/s, then it/they are taken out of the game.

End of the game

The game ends when one of the players has treated all five different animals and thus wins the game.

Petit Renard Vétérinaire

Un jeu de dés amusant pour 2 à 4 apprentis vétérinaires de 4 à 99 ans.

Auteure : Kristin Mückel
Illustration : Heidi Wittlinger
Concédant de licence : Fox and Sheep
Durée du jeu : env. 10 minutes



Oh non ! Le cabinet vétérinaire perché dans une cabane est rempli d'animaux de la forêt : le hérisson est enrhumé, la chauve-souris s'est foulé l'aile et le lapin a une bosse sur la tête. Aidez le petit renard vétérinaire à donner aux patients les médicaments nécessaires et à bien s'occuper d'eux. Le but du jeu est d'obtenir la bonne combinaison avec les dés pour soigner les animaux. En récompense, l'animal soigné reste devant vous. Le premier joueur à avoir soigné 5 animaux différents gagne la partie et devient le meilleur renard vétérinaire de la forêt.

Contenu du jeu

30 tuiles de patients, 4 tuiles « Petit renard vétérinaire », 3 dés « médicaments », 1 feuille d'autocollants, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Vous devez tout d'abord coller les autocollants sur les dés. Il y a six symboles différents. Chaque dé doit comporter chacun de ces

symboles. Le pourtour de la feuille d'autocollants vous indique sur quels dés ils doivent être placés.

Préparation du jeu

Mélangez toutes les tuiles de patients et répartissez-les en trois piles de même taille au milieu de la table. La face avec les animaux malades et les médicaments nécessaires doit être visible. Chaque joueur obtient une tuile « Petit renard vétérinaire ». Préparez les 3 dés.



Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été malade en dernier commence et lance les 3 dés. Compare tes dés avec les tuiles de patients empilées au milieu de la table. Chaque tuile indique 2 ou 3 médicaments dont l'animal a besoin pour être soigné. Pour s'occuper d'un patient et le soigner, le joueur peut jeter les dés jusqu'à trois fois afin d'obtenir les symboles correspondants aux médicaments nécessaires.

• **Réussi :** Super ! Prends la tuile de patient, retourne-la face patient guéri et dépose-la près de ta tuile « Petit renard vétérinaire ». Puisque tu ne dois soigner chaque type d'animal qu'une seule fois, tu n'as donc plus besoin de collecter ce type de patient. Le prochain animal malade apparaît alors en haut de la pile au milieu de la table.

• **Raté :** Quel dommage ! Toutes les tuiles de patients restent sur leurs piles.

C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Règles importantes pour lancer les dés :

- Lorsque c'est ton tour, tu peux jeter les dés jusqu'à trois fois.
- Tu commences toujours par jeter les 3 dés.
- Les deuxième et troisième fois, tu décides quels dés tu souhaites lancer à nouveau.
- Après chaque lancer de dés, mets de côté ceux que tu veux conserver.
- Lors du troisième lancer de dés, tu peux également lancer à nouveau ceux que tu avais déjà mis de côté.
- Si tu as déjà obtenu une tuile de patient après le premier ou le deuxième lancer de dés, tu n'as plus besoin de jeter les dés et termines ton tour immédiatement.

- Si un lancer de dés te permet de soigner plusieurs animaux, tu dois choisir une seule des tuiles.
- L'étoile sur le dé est un joker qui permet de soigner toutes les maladies. Il peut ainsi remplacer n'importe lequel des symboles. Important : il n'est pas possible d'utiliser plus d'un joker à la fois pour soigner un animal.

Attention : si en haut de chaque pile se trouvent uniquement des animaux que tu as déjà soignés, tu peux en prendre un et le déposer sur une autre pile. Si un ou plusieurs types d'animaux ont déjà été soignés par tous les joueurs, ils peuvent être retirés du jeu.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a soigné 5 animaux différents et gagne ainsi la partie.