

Bingo des animaux

vilac

Règle du jeu

Rule of the game - Spielregeln - Reglas del juego

Regole del gioco - Spelregels - Regras do jogo

FR

COMPOSITION :

4 animaux à habiller, 20 vêtements magnétiques, 1 roulette en bois

Règle du jeu :

Chaque joueur choisit un personnage. Le plus jeune commence et fait tourner la flèche de la roulette. Il place ensuite le vêtement correspondant sur son animal. Les autres joueurs font de même chacun à leur tour. Si la flèche s'arrête sur un vêtement qu'il possède déjà il passe son tour. Si au bout de 3 tours, le joueur ne tombe toujours pas sur un élément manquant, il peut placer le vêtement de son choix sur son personnage. Le gagnant est le premier à habiller complètement son personnage (Chaussures, pantalon, veste, lunettes et chapeau).

EN

COMPONENT PARTS :

4 animals to dress, 20 magnetic items of clothing, 1 wooden spinner

Rules of the game :

Each player chooses an animal. The youngest player goes first and spins the arrow on the spinner. He places the corresponding item of clothing on his animal. The other players take turns to do the same. If the arrow points to an item of clothing that has been already used, the player misses his turn. If after 3 turns, the player still has not managed to land on a missing item of clothing, he can place his choice of clothing on his animal. The winner is the first person to dress his animal character completely (Shoes, trousers, top, glasses and hat).

DE

ZUSAMMENSETZUNG :

4 Tiere zum Ankleiden, 20 magnetische Kleidungsstücke, 1 Drehscheibe aus Holz

Spielregeln :

Jeder Spieler wählt eine Figur. Der jüngste Spieler darf anfangen und am Pfeil der Drehscheibe drehen. Anschließend legt er seinem Tier das angezeigte Kleidungsstück an. Die anderen Spieler machen nacheinander das Gleiche. Wenn der Pfeil auf ein Kleidungsstück fällt, das ein Spieler bereits besitzt, muss dieser einmal aussetzen. Wenn ein Spieler innerhalb von 3 Runden noch immer nicht ein fehlendes Element hat, darf er an seiner Figur ein Kleidungsstück seiner Wahl anbringen.

Gewonnen hat, wer als Erster seine Figur vollständig angezogen hat (Schuhe, Hose, Jacke, Brille und Hut).

ES

COMPOSICIÓN :

4 animales a los que vestir, 20 prendas magnéticas, 1 ruleta de madera

Reglas del juego :

Cada jugador elige a un personaje. Comienza el más pequeño, haciendo girar la flecha de

la ruleta. Seguidamente, debe vestir a su animal con la correspondiente prenda. El resto de jugadores debe proceder de la misma manera por turnos. Si la flecha se detiene sobre una prenda que ya se tiene, el jugador pierde su turno. Si tras 3 turnos, un jugador no consigue que la flecha caiga en una de las prendas que le faltan, podrá coger la prenda que desee y colocársela a su personaje.

Gana el primero que consiga vestir por completo a su personaje (zapatos, pantalón, ropa, gafas y sombrero).

IT

COMPOSIZIONE :

4 animali da vestire, 20 indumenti magnetici, 1 roulette di legno

Regola del gioco :

ciascun giocatore sceglie un personaggio. Il più piccolo comincia a far girare la freccia della roulette. Successivamente posiziona l'indumento corrispondente sul suo animale. A turno gli altri giocatori faranno ognuno la stessa cosa. Se la freccia si ferma su un indumento che già possiede, il giocatore salterà il turno. Se dopo tre turni il giocatore non riuscirà ancora a ottenere l'elemento mancante, potrà posizionare l'indumento scelto sul suo personaggio.

Il vincitore è colui che per primo riuscirà a vestire il suo personaggio (scarpe, pantaloni, giacca, occhiali e cappello).

NL

BESTAAT UIT :

4 aan te kleden dieren, 20 magnetische kledingstukken, 1 houten draaischijf

Spelregels :

Iedere speler kiest een dier. De jongste begint en draait aan de draaischijf. Vervolgens plaatst de speler het aangewezen kledingstuk op zijn dier. Wanneer de andere spelers aan de beurt zijn, doen zij hetzelfde. Als de pijl stopt op een kledingstuk dat de speler al bezit, slaat hij een beurt over. Als deze speler na 3 rondes nog steeds niet op een ontbrekend kledingstuk eindigt, mag hij zelf een kledingstuk kiezen om zijn dier mee aan te kleden.

De eerste speler die zijn dier volledig gekleed heeft (schoenen, broek, jas, bril en muts) is de winnaar.

PT

COMPOSIÇÃO :

4 animais para vestir, 20 roupas magnéticas, 1 roleta em madeira

Regras do jogo :

Cada jogador escolhe uma personagem. Começa o mais jovem e faz rodar a seta da roleta. Depois, veste a peça de roupa correspondente ao seu animal. Os outros jogadores fazem o mesmo, cada um na sua vez. Se a seta parar numa peça de roupa que já tenha, passa a vez. Se, ao fim de 3 jogadas, o jogador não conseguir obter elementos em falta, pode vestir a personagem com uma peça de roupa à sua escolha.

O vencedor é o primeiro que vestir totalmente a sua personagem (sapatos, calças, casaco, óculos e chapéu).