



cayro
the games

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es

Quedan reservados a favor de **JUGUETES CAYRO S.L.** los derechos de reproducción total o parcial, transformación y/o distribución en cualquier medio o soporte de estas instrucciones, prohibiéndose expresamente la transformación de estas y/o su utilización sin autorización y con fines comerciales. © Marcas, Diseños y presentación comercial protegidos.

JUGUETES CAYRO S.L. reserves the rights of total or partial reproduction, transformation and/or distribution in any medium or support of these instructions. The transformation of these and/or their use without authorisation and for commercial purposes is expressly prohibited. © Protected Trademarks, Designs and commercial presentation.

RING WIN[®]



cayro
the games

Un juego de cartas con timbre de 2 a 5 jugadores a partir de 6 años.

CONTENIDO

- 53 cartas distribuidas en:
- 13 cartas de granja con animales sin color
- 15 cartas de estrellas de colores
- 25 cartas de animales coloreados

¿CÓMO SE JUEGA?

Se ha montado un lío tremendo en la granja y todos los animales están sueltos por el prado. Saca una carta de granja y una de color, encuentra encima de la mesa la carta de animal correspondiente y colócatela en la parte del cuerpo que indique. Si eres el primero en recoger 5 cartas de animales del prado sin que se te caigan, habrás ganado la partida.

PREPARADOS...

Poned el timbre en el centro de la mesa de forma que todo el mundo pueda tocarlo con facilidad. A continuación separad las cartas de juego de la siguiente forma:



Cartas de Granja: estas cartas contienen animales sin colorear. Dejadlas a un lado de la mesa formando una pila boca abajo.



Cartas de colores: estas cartas contienen estrellas de colores. Dejadlas al lado de las cartas de granja formando una pila boca abajo.



Cartas de prado: estas cartas contienen los animales que se han escapado y tenéis que recuperar. Mezcladlas y repartidlas boca arriba alrededor del timbre por toda la mesa de forma que se vean bien y no quede una encima de otra.

¡A JUGAR!

Empezará a girar cartas el jugador o jugadora que mejor imite a un patito.

En cada ronda un jugador girará una carta de la pila de granja y una carta de la pila de colores al mismo tiempo de forma que se vea un animal sin color y una o dos estrellas de colores. Una vez mostradas las cartas, todos los jugadores deberán encontrar los animales del tipo y color indicado por las cartas.



Ejemplo 1: si Lola girase estas dos cartas, los jugadores deberían encontrar a la oveja de color naranja.



Ejemplo 2: si Rita girase estas otras cartas, los jugadores deberían encontrar la vaca de color azul y también la vaca de color verde. En esta ronda podría haber dos jugadores que consiguieran una carta de animal, ya que cada animal se coge de forma individual. Cuando un jugador encuentra el animal correcto, ha de tocar el timbre, decir en voz alta el nombre y color del animal (p.ej., "¡vaca verde!") y a continuación coger la carta de encima de la mesa para colocársela en el cuerpo siguiendo estas indicaciones:



PATITOS: los patitos siempre tienen frío, así que has de colocártelos en las axilas para que estén bien calentitos.



VAQUITAS: las vaquitas son muy juguetonas y quieren darte lametazos en la cara, así que tendrás que colocártelas entre la mejilla y el hombro.



OVEJAS: las ovejas son muy tímidos, así que tendrás que colocártelos escondidos en el antebrazo.



PERRITOS: a los perritos les encanta que los acaricies, así que tendrás que aguantarlos entre los dedos de la mano.

Una vez el jugador ha colocado la carta ganada en el lugar que le corresponde, las cartas mostradas al inicio se colocan debajo de su pila y las cartas de granja y de estrellas pasarán al jugador de la derecha para iniciar una nueva ronda de juego. Los jugadores no pueden tener más de un animal en un mismo sitio.

Ejemplo: si Eric gana un patito y ya tenía otro de una ronda anterior en la axila derecha, deberá colocarse esta nueva carta en la axila izquierda. Si ambas axilas estuviesen ocupadas, Eric no podrá ganar más patitos.

ACCIONES ESPECIALES

- Si un jugador cogiese una carta que no es correcta, deberá dejarla nuevamente encima de la mesa y no podrá jugar de nuevo hasta la siguiente ronda. Además, como penalización deberá dejar una de las cartas ganadas en anteriores rondas (si no tiene ninguna, no tiene penalización).
- Si el animal o animales que hay que buscar no se encuentran entre las cartas colocadas encima de la mesa (porque ya los tiene

un jugador), el primer jugador que toque el timbre y diga "¡GRANJA!" podrá coger el animal que quiera de la mesa. Si alguien grita ¡GRANJA! y el animal que se buscaba sí que estaba encima de la mesa, perderá una de sus cartas de animal como penalización.



- Si entre las cartas que se giran aparece el lobo, el primer jugador que lo encuentre deberá tocar el timbre, gritar "¡LOBO!" y poner la mano encima. Los demás jugadores dejarán sobre la mesa una carta de animal que hubiesen ganado anteriormente (si no tienen ninguna, no pierden nada). El lobo permanecerá encima de la mesa.

- Si, durante una ronda, a algún jugador se le cae una carta de animal que hubiese ganado anteriormente, deberá volver a colocarla en el centro de la mesa. Al final de cada ronda los jugadores pueden "recolocarse" las cartas de animales para evitar que se caigan.

¿QUIÉN HA GANADO?

El primer jugador o jugadores que consigan recoger cinco animales y colocarlos sin que se les caigan sobre el cuerpo serán los ganadores de la partida. ¿Jugamos otra?

EN

A card game with a bell for 2 to 5 players from 6 years old on.

CONTENTS

- 53 cards distributed into:
- 13 farm cards with colourless animals
 - 13 coloured star cards
 - 25 cards with coloured animals

HOW TO PLAY

A terrible ruckus has broken out on the farm and all the animals are loose in the meadow. Take a farm card and a coloured one, find the corresponding animal on the table and put it in the indicated part of the compound. If you're the first to pick up 5 animal cards from the meadow without dropping them you'll have won the game.

READY...

Put the bell in the centre of the table in such a way that everyone can touch it easily. Next separate the game cards as follows:



Farm Cards: these cards contain colourless animals. Leave them at one side of the table forming a pile face down.



Coloured cards: these cards contain coloured stars. Leave them beside the farm cards forming a pile face down.



Meadow cards: these cards contain the animals that have escaped and that you have to recover. Shuffle them and deal them out face up around the bell all over the table so that they can be well seen and are not one on top of another.

LET'S PLAY!

The player who best imitates a duckling starts turning cards. In each round, a player turns a card from the farm pile and a card from the colours pile at the same time, so that a colourless animal and one or two coloured stars can be seen. Once the cards have been shown, all the players must find the animals of the type and colour indicated by the cards.



Example 1: if Lola turns these two cards, the players must find the orange sheep.



Example 2: if Rita turns these other cards, the players must find the blue cow and also the green cow. In this round, there could be two players who get an animal card, as each animal is taken individually.

When a player finds the right animal, he or she must ring the bell, say the name and colour of the animal (e.g. "green cow!") aloud and then pick up the card and put it into the compound following these instructions:



DUCKLINGS: the ducklings are always cold, so you have to put them in your armpits to keep them nice and warm.



COWS: the cows are very playful and want to lick your face, so you'll have to place them between your cheek and shoulder.



SHEEP: the sheep are very shy, so you'll have to place them hidden in your forearm.



DOGS: The dogs love being stroked, so you'll have to hold them between your fingers.

Once the player has put the winning card in its place, the cards shown at the start are placed under their pile and the farm and star cards pass to the player on the right to begin a new round of the game.

The players can't have more than one animal in the same place.

Example: if Eric wins a duckling and he already has another one from a previous round in his right armpit, he must place this new card in his left armpit. If both his armpits are occupied, Eric can't win more ducklings.

SPECIAL ACTIONS

• If a player takes an incorrect card, they must leave it on the table again and can't play again until the next round. As a penalty, they must also leave one of the cards won in previous rounds (if they don't have any, there's no penalty).

• If the animal or animals to be looked for aren't among the cards placed on the table (because a player already has them), the first player to ring the bell and say "FARM!" can take any animal they want on the table. If someone shouts "FARM" and the animal looked for is on the table, they'll lose one of their animal cards as a penalty.



• If the wolf appears among the turned cards, the first player to find it must ring the bell, shout "WOLF!" and put their hand on top of it. The other players leave an animal card which they have won previously on the table (if they don't have any, they won't lose anything). The wolf stays on the table.

• If during the round a player gets an animal card they had won before, they must put it back in the centre of the table. At the end of each round, the players can "re-place" the animal cards to avoid dropping them.

THE WINNER

The first player or players to pick up five animals and place them in the compound without dropping them will be the winners of the game. Let's play again!

FR

Un jeu de cartes avec un buzzer de 2 à 5 joueurs à de 6 ans.

CONTENU

53 cartes distribuées en :

- 13 cartes de ferme avec des animaux sans couleur
- 15 cartes d'étoiles en couleurs
- 25 cartes d'animaux en couleurs

QUELLES SONT LES RÈGLES DU JEU ?

Un gros problème est survenu dans la ferme, et tous les animaux sont en vadrouille dans le pré. Prends une carte de la ferme et une autre en couleur, trouve sur le dessus de la table la carte de l'animal correspondant, et mets-la sur la partie de ton corps qui est indiquée. Si tu es le premier à avoir 5 cartes d'animaux du pré sans qu'elles ne tombent, tu auras gagné la partie.

PRÊTS...

Placez le buzzer au milieu de la table de sorte que tout le monde puisse le toucher facilement. Ensuite, séparer les cartes du jeu de la façon suivante :



Cartes de la Ferme : ces cartes contiennent des animaux non coloriés. Laissez-les sur un côté de la table en formant une pioche à l'envers.



Cartes coloriées : ces cartes contiennent des étoiles coloriées. Laissez-les à côté des cartes de la ferme en formant une pioche à l'envers.



Cartes du pré : ces cartes contiennent les animaux qui se sont échappés, et que vous devez récupérer. Mélangez-les et distribuez-les à l'endroit autour du buzzer sur toute la table de sorte à bien les voir et qu'aucune carte n'en cache une autre.

C'EST PARTI !

Le joueur ou la joueuse qui imite le mieux un caneton commencera à piocher les cartes.

À tour de rôle, un joueur piochera une carte de la pioche de la ferme et une autre carte de la pioche des couleurs en même temps, de sorte à avoir un animal sans couleur et une ou deux étoiles coloriées. Une fois que les cartes ont été montrées, tous les joueurs doivent trouver les animaux du type et de la couleur indiqués par les cartes.



Exemple 1 : si Lola pioche ces deux cartes, les joueurs devront trouver le mouton orange.



Exemple 2 : si Rita pioche ces autres cartes, les joueurs devront trouver la vache bleue et également la vache verte. Lors de ce tour, il pourrait y avoir deux joueurs qui obtiendraient une carte de l'animal, vu que chaque animal est pris de façon individuelle.

Lorsqu'un joueur trouve le bon animal, il doit buzzer, dire à voix haute le nom et la couleur de l'animal (par exemple : « Vache verte ! »), puis prendre la carte sur la table pour la mettre sur son corps en suivant les indications suivantes :



CANETONS : les canetons ont toujours froid, donc tu dois les placer sous les aisselles pour qu'ils soient bien au chaud.



VEAUX : les vœux sont très joueurs et veulent te lécher le visage, donc tu devras les placer entre la joue et l'épaule.



MOUTONS : les moutons sont très timides, tu devras donc les cacher sur ton avant-bras.



CHIOTS : les chiots adorent que tu les caresses, donc tu devras les tenir entre les doigts de la main.

Une fois que le joueur a placé la carte gagnée à l'endroit qui correspond, les cartes montrées au début sont placées sous la pioche, et les cartes de la ferme et des étoiles passeront au joueur de droite pour démarrer un nouveau tour de jeu.

Les joueurs ne peuvent pas avoir plus d'un animal à un même endroit.

Exemple : si Eric gagne un caneton et en avait déjà un autre d'un tour précédent sous l'aisselle droite, il devra placer cette nouvelle carte sous l'aisselle gauche. Si les deux aisselles sont occupées, Eric ne pourra pas gagner d'autres petits canetons.

ACTIONS SPÉCIALES

• Si un joueur prend une carte qui n'est pas la bonne, il devra la laisser à nouveau sur la table, et ne pourra pas rejouer avant le prochain tour. En outre, comme pénalisation, il devra laisser l'une des cartes gagnées lors des tours précédents (s'il n'en a aucune, il n'a pas de pénalisation).

• Si l'animal ou les animaux qu'il faut rechercher ne se trouvent pas parmi les cartes placées sur la table (car un joueur les a), le premier joueur qui buzze et dit « FERME ! » pourra prendre l'animal qu'il souhaite sur la table. Si quelqu'un crie « FERME ! » Et que l'animal recherché était sur la table, il perdra l'une de ses cartes d'animaux comme pénalisation.



• Si parmi les cartes qui sont piochées, le loup apparaît, le premier joueur qui le trouve devra buzzer et crier « LOUP ! » et mettre la main dessus. Les autres joueurs laisseront sur la table l'une des cartes d'animaux qu'ils auraient gagnées auparavant (s'ils n'en ont aucune, ils ne perdent rien). Le loup restera sur la table.

• Si pendant un tour, un joueur fait tomber une carte d'animal qu'il avait gagné auparavant, il devra la remettre au milieu de

la table. À la fin de chaque tour, les joueurs peuvent « replacer sur eux » les cartes d'animaux pour éviter qu'elles ne tombent.

QUI A GAGNÉ ?

Le premier joueur ou les joueurs qui parviennent à récupérer cinq animaux et les ramener à la ferme sans qu'ils ne tombent de leur corps auront gagné la partie. On n'en fait une autre ?

DE

Ein Kartenspiel mit Klingel für 2 bis 5 Spieler ab 6 Jahren

NHALT

53 Karten unterteilt in :

- 13 Bauernhofkarten mit Tieren ohne Farbe
- 15 Karten mit bunten Sternen
- 25 Karten mit farbigen Tieren

WIE DAS SPIEL GESPIELT WIRD?

Auf dem Bauernhof herrscht ein riesiges Durcheinander. Alle Tiere laufen frei auf der Wiese herum. Nimm eine Bauernhofkarte und eine Sternkarte, finde die zugehörige Tierkarte auf dem Tisch und klemme sie zwischen die angegebenen Körperteile. Wer zuerst 5 Tierkarten von der Wiese aufgesammelt hat, ohne dass sie herunterfallen, hat das Spiel gewonnen.

VOR DEM SPIEL...

Die Klingel wird in die Mitte des Tisches gestellt, so dass sie alle Spieler mühelos drücken können. Anschließend werden die Spielkarten in folgender Weise aufgeteilt :



Bauernhofkarten: Diese Karten zeigen Tiere, die nicht farbig ausgemalt sind. Sie kommen im Stapel mit der Bildseite nach unten auf eine Seite des Tisches.



Bunte Karten: Diese Karten zeigen bunte Sterne. Sie werden im Stapel mit der Bildseite nach unten neben den Bauernhofkarten abgelegt.



Wiesenkarten: Auf diesen Karten sind die Tiere dargestellt, die weggelaufen sind und nun wieder eingesammelt werden müssen. Diese Karten werden gemischt und um die Klingel aufgedeckt auf dem ganzen Tisch ausgebreitet, sodass sie gut sichtbar sind und nicht aufeinander liegen.

DAS SPIEL GEHT LOS!

Der Spieler oder die Spielerin, die am besten eine Enten nachmachen kann, beginnt das Spiel. In jeder Runde dreht ein Spieler eine Karte vom Bauernhof- und vom Sternstapel gleichzeitig um, sodass ein farbloses Tier und ein oder zwei farbige Sterne zu sehen sind. Sobald die Karten aufgedeckt sind, müssen alle Spieler die Tiere der Art und Farbe, wie auf den Karten dargestellt, finden.



Beispiel 1: Wenn Lola diese zwei Karten umdreht, müssen die Spieler das orangefarbene die Schafe finden.



Beispiel 2: Wenn Rita diese beiden Karten umdreht, müssen die Spieler die blaue Kuh und auch die grüne Kuh finden. In dieser Runde kann es sein, dass zwei Spieler eine Tierkarte behalten dürfen, da jedes Tier einzeln gesammelt wird. Wenn ein Spieler das richtige Tier findet, muss er auf die Klingel drücken, laut den Namen und die Farbe des Tieres ausrufen (z.B.: »Grüne Kuh!«) und anschließend die Karte vom Tisch nehmen, um sie am Körper wie folgt festzuklemben:



ENTEN: Den Enten ist es immer kalt. Daher musst du sie unter deine Achsel klemmen, damit sie es schön warm haben.



KÜHE: Die Kühe sind sehr spielfreudig und möchten dein Gesicht abschlecken. Daher muss du sie zwischen deine Wange und deine Schulter klemmen.



SCHAFE: Die Schafe sind sehr schüchtern. Daher musst du sie an deinem Unterarm verstecken.



HUNDE: Hunde mögen es, gestreichelt zu werden. Daher musst du sie in einer Hand zwischen deine Finger klemmen.

Sobald der Spieler die gewonnene Karte an ihrem Platz festgesteckt hat, werden die zu Beginn aufgedeckten Karten unter den jeweiligen Stapel gelegt, und die Bauernhof- und

Sternenkarten gehen weiter an den Spieler auf der rechten Seite, um eine neue Spielrunde zu beginnen. Die Spieler dürfen nicht mehr als ein Tier an demselben Platz haben.

Beispiel: Wenn Eric eine Ente gewinnt und bereits eine Ente aus einer vorherigen Runde unter seiner rechten Achsel hat, muss er diese neue Karte unter seine linke Achsel klemmen. Wenn beide Achseln besetzt sind, darf Eric keine weiteren Enten gewinnen.

ACTIONS SPÉCIALES

- Wenn ein Spieler eine Karte nimmt, die nicht richtig ist, muss er sie wieder auf den Tisch legen und darf erst in der nächsten Runde weiterspielen. Außerdem muss er als Strafe eine der in den vorherigen Spielrunden gewonnenen Karten ablegen (besitzt er keine Karte, gibt es auch keine Strafe).
- Wenn sich das Tier oder die Tiere, die gesucht werden sollen, nicht unter den auf dem Tisch ausgebreiteten Karten befinden (da sie bereits ein Spieler besitzt), kann der Spieler, der zuerst die Klingel drückt und »BAUERNHOF!« ruft, ein beliebiges Tier vom Tisch nehmen. Wenn jemand »BAUERNHOF!« ruft, und das gesuchte Tier doch auf dem Tisch liegt, verliert derjenige eine seiner Tierkarten als Strafe.



- Wenn unter den umgedrehten Karten der Wolf erscheint, muss der erste Spieler, der ihn aufdeckt, die Klingel drücken und »WOLF!« rufen und die Hand darauflegen. Die übrigen Spieler legen eine Tierkarte, die sie zuvor gewonnen haben, auf dem Tisch ab (wer keine Karte hat, verliert auch keine). Der Wolf bleibt auf dem Tisch liegen.

- Fällt einem Spieler im Verlauf einer Spielrunde eine Tierkarte, die er zuvor gewonnen hat, herunter, muss er sie wieder in der Mitte des Tisches ablegen. Am Ende einer Spielrunde dürfen die Spieler ihre Tierkarten »zurechtrücken«, um zu vermeiden, dass sie herunterfallen.

WER HAT GEWONNEN?

Der Spieler oder die Spieler, die zuerst schaffen, fünf Tierkarten aufzunehmen und festzuhalten, ohne dass sie vom Körper herunterfallen, sind die Gewinner des Spiels. Machen wir noch ein Spiel?

IT

Un gioco di carte con campanello da 2 a 5 giocatori a partire da 6 anni.

CONTENUTIO

53 carte suddivise in:

- 13 carte della fattoria con animali senza colori
- 15 carte stella colorate
- 25 carte animali colorate

COME SI GIOCA?

È successo un pandemonio nella fattoria e tutti gli animali sono liberi nel prato. Pesca una carta fattoria e una colorata, trova in cima al tavolo la carta animale corrispondente e posizionala sulla parte del corpo indicata. Se sarai il primo a raccogliere 5 carte animali dal prato senza lasciarle cadere, vincerai la partita.

PREPARATIVI...

Sistematelo il campanello al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo agevolmente. Ripartire quindi le carte di gioco come descritto di seguito.



Carte fattoria: queste carte raffigurano animali senza colori. Riponetele su un lato del tavolo formando un mazzo rivolto verso il basso.



Carte colorate: queste carte raffigurano stelle colorate. Riponetele a lato delle carte fattoria formando un mazzo rivolto verso il basso.



Carte prato: queste carte raffigurano gli animali fuggiti da recuperare. Mischiatele e ripartitele rivolte verso il basso intorno al campanello su tutto il tavolo in modo che siano ben visibili e non siano disposte l'una sull'altra.

SI GIOCA!

Inizia a girare le carte il giocatore che saprà imitare meglio degli altri un anatroccolo.

Ogni giocatore, a turno, gira contemporaneamente una carta dal mazzo della fattoria e una carta dal mazzo delle carte colorate, in modo da mostrare un animale senza colori e una o due stelle colorate. Una volta mostrate le carte, tutti i giocatori dovranno trovare gli animali del tipo e colore indicato dalle carte.



Esempio 1: se Lola gira queste due carte, i giocatori dovranno trovare le pecore di colore arancione.



Esempio 2: se Rita gira queste altre carte, i giocatori dovranno trovare la mucca di colore blu e la mucca di colore verde. In questa mano ci potrebbero essere due giocatori a raccogliere una carta animale, in quanto ciascuna carta è raccolta separatamente.

Quando un giocatore trova l'animale corretto, deve suonare il campanello, dire a voce alta il nome e colore dell'animale (es. "mucca verde!") e successivamente pescare una carta dal tavolo

per posizionala sul corpo seguendo queste indicazioni:



ANATROCCOLI: gli anatroccoli hanno sempre freddo, dunque dovrai posizionarli sotto le ascelle perché se ne stiano al calduccio.



MUCCHE: le mucche sono molto giocherellone e cercheranno di leccarti il viso, dunque dovrai posizionarle tra la guancia e la spalla.



PECORE: le pecore sono molto timidi e dovrai dunque posizionarli nascosti nell'avambraccio.



CAGNOLINI: i cagnolini adorano le carezze e dunque dovrai afferrarli tra le dita della mano.

Una volta collocata la carta vinta nella posizione indicata, le carte mostrate a inizio turno saranno posizionate in fondo al mazzo e le carte fattoria e stella passeranno al giocatore a destra, che inizierà una nuova mano di gioco. I giocatori non possono reggere più di un animale in una stessa posizione.

Esempio: se Eric vince un anatroccolo, ma ne custodiva già uno da un turno precedente sotto l'ascella destra, dovrà posizionare la nuova carta sotto l'ascella sinistra. Se entrambe le ascelle sono occupate, Eric non può più vincere anatroccoli.

AZIONI SPECIALI

- Se un giocatore pesca una carta non corretta, dovrà riparla nuovamente sul tavolo e non potrà partecipare al gioco fino alla mano successiva. Come penalizzazione dovrà inoltre, in tal caso, scartare una delle carte vinte nelle mani precedenti (se non possiede alcuna carta, non verrà applicata alcuna penalità).
- Se l'animale o gli animali da ricercare non sono presenti tra le carte disposte sul tavolo (perché già possedute da un giocatore), il primo giocatore a suonare il campanello e dichiarare "FATTORIA!" potrà raccogliere l'animale che più desidera dal tavolo. Se un giocatore grida FATTORIA! nonostante l'animale ricercato si trovi sul tavolo, questi perderà una delle sue carte animali per punizione.



- Si tra le carte girate compare il lupo, il primo giocatore che lo scopre dovrà suonare il campanello, gridare "LUPO!" e mettere la mano su di esso. Gli altri giocatori scarteranno sul tavolo una carta animale precedentemente vinta, a meno che non ne possiedano neanche una. Il lupo rimane sul tavolo.

• Se durante una mano di gioco uno dei giocatori lascia cadere una carta animale precedentemente vinta, dovrà riposizionarla al centro del tavolo. Alla fine di ciascuna mano, i giocatori possono "risistemare" le carte animali per evitare che cadano.

CHI HA VINTO?

Vinceranno la partita il primo giocatore o i primi giocatori che riusciranno a raccogliere cinque animali e posizionarli sul corpo senza lasciarli cadere. Facciamo un'altra partita?

PT

Um jogo de cartas com campainha, de 2 a 5 jogadores, a partir dos 6 anos.

CONTEÚDO

53 cartas distribuídas em:

- 13 cartas de quinta com animais sem cor
- 15 cartas de estrelas coloridas
- 25 cartas de animais coloridos

COMO SE JOGA?

Instalou-se uma confusão tremenda na quinta e todos os animais estão soltos no prado. Retira uma carta da quinta e uma colorida, encontra na mesa a carta do animal correspondente e coloca-a na parte do corpo indicada. Se fores o primeiro a recolher 5 cartas de animais do prado sem que se te caiam, ganharás a partida.

PREPARADOS...

Coloquem a campainha no centro da mesa de forma a que toda a gente consiga tocar na mesma facilmente. A seguir separem as cartas do jogo da seguinte forma.



Cartas da Quinta: estas cartas contêm animais por colorir. Deixem-nas a um lado da mesa, formando um monte virado para baixo.



Cartas coloridas: estas cartas contêm estrelas coloridas. Deixem-nas ao lado das cartas da quinta, formando um monte virado para baixo.



Cartas do prado: estas cartas contêm os animais que fugiram e que terão de recuperar. Misturem-nas e repartam-nas viradas para cima à volta da campainha, por toda a mesa, de forma a que se vejam bem e não fique uma em cima da outra.

VAMOS JOGAR!

Começará a virar cartas o jogador que melhor imitar um patinho. Em cada ronda um jogador virará uma carta do monte da quinta e uma carta do monte colorido ao mesmo tempo, de modo a que se veja um animal sem cor e uma ou duas estrelas coloridas. Uma vez mostradas as cartas, todos os jogadores deverão encontrar os animais do tipo e cor indicado pelas cartas.



Exemplo 1: se a Lola virasse estas duas cartas, os jogadores deveriam encontrar a ovelha cor de laranja.



Exemplo 2: se a Rita virasse estas outras cartas, os jogadores deveriam encontrar a vaca de cor azul e a vaca de cor verde. Nesta ronda poderia haver dois jogadores que conseguissem uma carta de animal, já que cada animal é recolhido de forma individual. Quando um jogador encontra o animal correto, deve tocar na campainha, dizer em voz alta o nome e a cor do animal (por ex., "vaca verde!") e a seguir agarrar na carta de cima da mesa para colocá-la no corpo seguindo estas indicações:



PATINHOS: os patinhos têm sempre frio, por isso debes colocá-los debaixo dos braços para que fiquem bem quentinhos.



VAQUINHAS: as vaquinhas são muito brincalhonas e querem dar-te lambidelas na cara, pelo que terás de colocá-las entre a bochecha e o ombro.



OVELHAS: as ovelhas são muito tímidos, pelo que terás de colocá-los escondidos no antebraço.



CÃEZINHOS: os cães adoram que os acaricies, pelo que terás de segurá-los entre os dedos da mão.

Assim que o jogador tiver colocado a carta obtida no lugar correspondente, as cartas mostradas no início serão colocadas debaixo do respetivo monte e as cartas da quinta e de estrelas passarão para o jogador da direita, para iniciar uma nova ronda do jogo.

I giocatori non possono reggere più di un animale in una stessa posizione.

Exemplo: e o Eric ganhar um patinho e já tiver outro de uma ronda anterior debaixo do braço direito, deverá colocar esta nova carta debaixo do braço esquerdo. Se ambos os braços estiverem ocupados, Eric não poderá ganhar mais patinhos.

AÇÕES ESPECIAIS

• Se um jogador apanhar uma carta que não está correta, deverá deixá-la novamente em cima da mesa e não poderá jogar de novo até à ronda seguinte. Além disso, como penalização deverá deixar uma das cartas ganhas em rondas anteriores (se não tiver nenhuma, não terá penalização).

• Se o animal ou animais que tiver de ir buscar não se encontrarem entre as cartas colocadas em cima da mesa (porque já as tem um jogador), o primeiro jogador a tocar na campainha e dizer "QUINTA!" poderá agarrar o animal que quiser da mesa. Se alguém gritar "QUINTA!" e o animal que procurava estiver em cima da mesa, perderá uma das suas cartas de animal como penalização.



• Se entre as cartas que se virarem aparecer o lobo, o primeiro jogador que o encontrar deverá tocar na campainha, gritar "LOBO!" e colocar a mão em cima. Os restantes jogadores deixarão em cima da mesa uma carta de animal que tiverem ganho anteriormente (se não tiverem nenhuma, não perdem nada). O lobo permanecerá em cima da mesa.

• Se, durante uma ronda, cair uma carta de animal a um jogador que a tiver ganho anteriormente, deverá voltar a colocá-la no centro da mesa. No final de cada ronda os jogadores podem "recolocar" as cartas de animais para evitar que caiam.

QUEM GANHOU?

O primeiro jogador ou jogadores que consigam recolher cinco animais e os coloquem, sem deixar cair, sobre o corpo, serão os vencedores da partida. Jogamos outra vez?

PL

Gra z talią kart i dzwonkiem, dla 2 do 5 graczy, od 6 lat.

ZAWARTOŚĆ

53 karty podzielone następująco:

- 13 kart farmy z niepokolorowanymi obrazkami zwierząt
- 15 kart z gwiazdkami w różnych kolorach
- 25 kart z pokolorowanymi zwierzętami

JAK SIĘ GRA?

Na farmie zrobiło się straszne zamieszanie i wszystkie zwierzęta rozbiegły się po pastwisku. Wylosuj jedną kartę farmy i jedną kolorową, znajdź na stole odpowiednie zwierzę i umieść je na tej części ciała, którą wskazuje karta. Jeśli uda ci się zebrać 5 zwierząt z pastwiska i żadne ci nie spadnie, wygrasz grę.

UWAGA, GOTOWI DO STARTU...

Położcie dzwonek na środku stołu tak, żeby każdy z graczy mógł go swobodnie dotknąć. Rozdajcie karty do gry w następujący sposób:



Karty Farmy: karty zawierają niepokolorowane zwierzęta. Odlóżcie stos na bok, obrazkami w dół.



Karty kolorowe: karty zawierają kolorowe gwiazdki. Położcie stos obok kart farmy, obrazkami w dół.



Karty pastwiska: karty przedstawiają zwierzęta, które uciekły z farmy. Trzeba je zagonić z powrotem. Przemieszcza je i rozłóżcie wokół dzwonka, obrazkami do góry. Wykorzystajcie do tego cały stół tak, żeby karty.

START!

Jako pierwszy kartę wyciągnie gracz, który najlepiej naśladuje kaczuszkę.

W każdej kolejce, jeden z graczy bierze równocześnie po jednej karcie ze stosu kart farmy i ze stosu kart kolorowych, odkrywając jedno niepokolorowane zwierzę i jedną lub dwie kolorowe gwiazdki. Po pokazaniu kart, wszyscy gracze muszą znaleźć odpowiednie zwierzę w kolorze wskazanym przez karty.



Przykład 1: jeśli Karolina wyciągnęła takie dwie karty, gracz musi znaleźć owcę w kolorze pomarańczowym.



Przykład 2: jeśli Ania wyciągnęła takie dwie karty, gracz musi znaleźć krówkę w kolorze niebieskim i krówkę w kolorze zielonym. W tej kolejce dwóch graczy może zdobyć kartę ze zwierzęciem, ponieważ karty ze zwierzętami bierze się pojedynczo. Kiedy jeden z graczy znajdzie odpowiednie zwierzę, musi nacisnąć dzwonek, powiedzieć na głos nazwę i kolor zwierzęcia (np. „zielona krowa!”), a potem wziąć kartę ze stołu i umieścić ją

na sobie według następujących wskazówek:



KACZUSZKI: krówki bardzo lubią się bawić i chcą polizać cię po buzi, więc kartę z krówką musisz umieścić między policzkiem i ramieniem.



KRÓWKI: krówki bardzo lubią się bawić i chcą polizać cię po buzi, więc kartę z krówką musisz umieścić między policzkiem i ramieniem.



OWCE: owce są bardzo nieśmiałe, więc musisz je ukryć na przedramieniu.



PIESKI: pieski uwielbiają być głaskane, więc kartę z piskiem musisz umieścić między palcami dłoni.

Kiedy gracz umieści wygraną kartę w odpowiednim miejscu, karty pokazane na początku kolejki wędrują na spód stosu a karty farmy i gwiazdek przechodzą na następną osobę po prawej stronie, żeby rozpocząć następną rundę gry. Gracze mogą mieć po jednym zwierzęciu w danym miejscu.

Przykład: jeśli Marek wygra kaczuszkę i już miał pod prawą pachę inną kaczkę z poprzedniej rundy, musi umieścić nową kartę pod lewą pachę. Jeśli ma już kartę w obu miejscach, nie może wygrać więcej kaczuszek.

REGUŁY DODATKOWE

- Jeśli jeden z graczy weźmie nieprawidłową kartę, musi odłożyć ją ponownie na stół i nie może grać aż do następnej rundy. Ponadto, za kartę, musi odłożyć jedną z kart wygranych w poprzednich kolejkach (jeśli nie ma żadnej, nie ponosi kary).
- Jeśli zwierzęcia lub zwierząt, które trzeba odnaleźć, nie ma wśród kart na stole (ponieważ ma je już jeden z graczy), pierwszy z graczy, który dotknie dzwonka i powie „FARMA!”, może wziąć dowolne zwierzę ze stołu. Jeśli ktoś krzyknie FARMA! a poszukiwane zwierzę jednak znajdzie się na stole, za kartę traci jedną z kart ze zwierzętami.



- Jeśli któryś z graczy wyciągnie kartę z wilkiem, pierwsza osoba, która znajdzie go na stole, musi dotknąć dzwonka, krzyknąć „WILK!” i położyć na nim rękę. Pozostali gracze odkładają na stół po jednej karcie ze zwierzęciem (jeśli nie mają żadnej, nic nie tracą). Karta z wilkiem pozostaje na stole.
- 3 Jeśli w czasie rozgrywki jednemu z graczy wypadnie karta ze zwierzęciem, musi odłożyć ją ponownie na stół. Pod koniec każdej kolejki, gracze mogą „poprawić” sobie karty ze zwierzętami, żeby nie wypadły.

KTO WYGRYWA?

Gracz lub gracze, którzy pierwsi zdobędą pięć zwierząt i umieszczą karty na sobie tak, żeby nie spadły, wygrywają rundę. Zagramy raz jeszcze?

NL

Een kaartspel met bel, voor 2 tot 5 spelers vanaf 6 jaar.

INHOUD

- 52 kaarten, waaronder
- 13 kaarten met boerderijdieren, zonder kleur
- 15 kaarten met gekleurde sterren
- 25 kaarten met gekleurde dieren

HOE SPEEL JE HET?

Het is een bende op de boerderij en alle dieren lopen los. Pak een boerderijkaart en een kaart met een kleur. Zoek op tafel de bijbehorende dierenkaart en houd die op het aangegeven lichaamsdeel (bijvoorbeeld op je schouder of onder je oksel). Als je de eerste bent die 5 dierenkaarten verzamelt zonder ze te laten vallen, win je.

VOORBEREIDING

Zet de bel in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Vervolgens verdeel je de kaarten op de volgende manier:



Boerderijkaarten: Op deze kaarten staan dieren, maar zonder kleur. Leg deze op een stapel op een rand van de tafel, met het plaatje naar beneden.



Kleurenkaarten: Deze kaarten bevatten gekleurde sterren. Leg deze op een stapel naast de boerderijkaarten, plaatje naar beneden.



Kaarten met gekleurde dieren: Deze kaarten bevatten de dieren die ontsnapt zijn en die je moet vangen. Hussel ze door elkaar en leg ze met het plaatje omhoog rond de bel, zodat iedereen ze goed kan zien. Zorg dat de plaatjes niet gestapeld liggen.

SPELEN MAAR

De speler die het best een eendje na kan doen mag beginnen en mag een kaart omdraaien. Bij elke beurt draait de speler een kaart om van de stapel met boerderijdieren en een kaart van de stapel met kleurige sterren. Als de kaarten op tafel liggen, mogen alle spelers de dieren met die combinatie zoeken.



Voorbeeld 1: Lola draait deze twee kaarten om, daarom moeten de spelers een oranje schaap zoeken.



Voorbeeld 2: Als Veerle deze kaarten omdraait, moeten de spelers de blauwe koe zoeken, maar ook de groene koe. In deze ronde kunnen twee spelers een dierenkaart vinden, omdat elk dier maar één keer voorkomt.

Als een speler het juiste dier vindt, moet hij of zij op de bel slaan en hardop de naam en kleur van het dier roepen (bijvoorbeeld “groene koe”). Vervolgens pakt hij of zij de kaart en steekt deze op zijn plaats:



EENDJES: Eendjes hebben het altijd koud. Steek ze daarom onder je oksel, zodat ze het lekker warm krijgen.



KALFJES: Kalfjes zijn speels en willen graag in je gezicht likken. Daarom moet je ze op je schouder leggen en met je wang vasthouden.



SCHAPEN: Schaapjes zijn een beetje bang, dus moet je ze tussen je elleboog knijpen.



HONDJES: Hondjes willen graag dat je ze aait, zet ze daarom tussen de vingers van je hand.

Als een speler de gewonnen kaart op de plaats steekt waar deze hoort, worden de getoonde kaarten weer onder op de stapel gelegd. Spelers mogen niet meer dan een dier op dezelfde plaats steken.

Voorbeeld: Als Erik een eendje wint maar als hij in een vorige ronde al een eendje onder zijn rechteroksel heeft gestoken, moet hij deze nieuwe kaart onder zijn linkeroksel steken. Als beide oksels bezet zijn, kan Erik geen eendjes meer winnen.

SPECIALE SPELREGELS

- Als een speler een kaart pakt die niet juist is, moet hij deze weer op tafel leggen en verliest hij of zij de beurt tot de volgende ronde. Als straf moet hij of zij bovendien een van de eerder gewonnen kaarten op tafel leggen (geen straf als de speler nog geen kaarten had).

- Als er geen dieren op tafel liggen met de benodigde combinatie (omdat deze al gepakt is in een vorige ronde) mag de eerste speler die de bel luidt “BOERDERIJ!” roepen elke gewenste kaart pakken. Als een speler “BOERDERIJ!” roept maar het gezochte dier ligt nog op tafel, dan verliest deze speler een van zijn eerder gewonnen kaarten.



- Als tussen de omgedraaide kaarten een wolf verschijnt mag de eerste speler die de bel luidt “WOLF!” roepen. Alle andere spelers moeten een eerder gewonnen kaart op tafel leggen (als ze geen kaart hebben, verliezen ze niets). De wolf blijft op tafel liggen.

- Als een speler tijdens het spelen een kaart laat vallen, moet hij of zij hem op tafel leggen. Aan het einde van elke ronde mogen de spelers de dierenkaarten “herschikken”, zodat ze niet vallen.

WIE WINT ER?

De eerste speler of spelers die vijf dieren verzamelen en deze weet vast te houden zonder dat ze vallen, wint het spelletje. Spelen we nog een keer?