

# DouZanimó



ans years  
años Jahre  
**5-10**

Jeu de coopération  
Cooperation game  
Kooperationspiel  
Juego de cooperación



**F**

## Règle du jeu

# DouZ Animo



**Âge :** 5-10 ans



**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs



**Contenu :** 12 tuiles « animaux » composées de 3 parties (1 grande tuile centrale et 2 petites), 4 jetons zèbre, gazelle, girafe et grenouille.



**But du jeu :** Reconstituer tous les animaux avant la fin du quatrième tour.



### Préparation du jeu :

Les 24 petites tuiles sont mélangées et placées au centre de la table, face cachée, en rectangle de 8 x 3.

Les 12 tuiles centrales sont posées, face visible, en cercle autour des petites tuiles, constituant ainsi le parcours.

Les 4 jetons zèbre, gazelle, girafe et grenouille sont posés à côté du lion.



### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur démarre puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il prend le jeton zèbre et le place sur la tuile centrale du lion ; il doit retrouver les 2 tuiles qui compléteront cet animal.

Il retourne 2 petites tuiles du centre de la table, face visible.

- Si les 2 tuiles appartiennent à l'animal, il les positionne de part et d'autre de la tuile centrale : **bravo l'animal est complet.**



- Si 1 seule tuile appartient à l'animal, il la positionne et retourne l'autre, face cachée, sur la table.
- Si aucune tuile n'appartient à l'animal, il les retourne, face cachée, sur la table.

Puis, il déplace le jeton zèbre sur l'animal suivant du parcours, dans le sens horaire.

Le joueur suivant doit maintenant retourner les tuiles de l'animal avec le jeton. Comme précédemment, il retourne, face visible, 2 nouvelles petites tuiles... et ainsi de suite.

Quand le jeton zèbre revient sur le lion il est alors écarté, on positionne le jeton gazelle à sa place.

Puis, quand le jeton gazelle revient sur la tuile du lion, il est écarté et on positionne le jeton girafe à sa place. Enfin quand le jeton girafe revient sur la tuile du lion, il est écarté et on positionne le jeton grenouille à sa place.

Lorsqu'un jeton arrive sur un animal entièrement complété, on le déplace sur l'animal suivant.

Lorsqu'un jeton arrive sur un animal à moitié complété, le joueur ne peut retourner qu'une seule petite tuile.

Les joueurs peuvent discuter ensemble pour choisir quelle(s) petite(s) tuile(s) retourner, mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour.

### **Fin du jeu :**

Le jeu s'arrête dès que tous les animaux sont complétés :

**Bravo ! La partie est gagnée.**

La partie s'arrête également lorsque le jeton grenouille revient sur le lion : si tous les animaux ne sont pas complétés, la partie est perdue ! Réessayez !

**NB :** pour les premières parties, n'hésitez pas à réduire le nombre d'animaux à retrouver. Vous pouvez par exemple commencer avec 8 animaux puis augmenter ce nombre, partie après partie.

### **Mode expert :**

Dans ce mode, seuls les jetons zèbre, gazelle et girafe sont utilisés. Les joueurs n'ont que 3 tours pour retrouver les 12 animaux.



**Ages:** 5-10 years old



**Number of players:** 2 to 4 players



**Contents:** 12 "animal" tiles composed of 3 parts (1 large central tile and 2 small ones), 4 animal tokens (the zebra, the gazelle, the giraffe and the frog).



**Aim of the game:** Put all the animals together before the end of the fourth round.



### Game set-up:

Shuffle the 24 small tiles and place them face down in the centre of the table, in a rectangular formation of 3 rows of 8 tiles.

Arrange the 12 central tiles face up around the small tiles in a circle - this constitutes the circuit of play.

Then, position the 4 tokens - the zebra, the gazelle, the giraffe and the frog - next to the lion.



### How to play:

The youngest player starts, followed by the other players, taking turns in a clockwise direction.

The first player takes the zebra token and places it on the central lion tile; the player must now try to find the 2 tiles that complete this animal.

The player picks 2 of the small tiles in the centre of the table and turns them face up.

- If the 2 tiles match the animal, the player positions them on either side of the central tile.

**Well done - the animal is now complete!**



- If only 1 tile matches the animal, the player should position that tile next to the central tile and turn the other tile back over, face down, on the table.
- If neither of the tiles matches the animal, the player should turn them both back over, face down, on the table.

The player then moves the zebra token over to the next animal in the circuit, in a clockwise direction.

It is now the next player's turn to turn over and find the tiles that match the animal with the token. As before, the player picks 2 new small tiles and turns them face up... and so on.

When the zebra token comes back around to the lion tile, it is discarded and replaced by the gazelle token.

Then, when the gazelle token comes back around to the lion tile, it is discarded and replaced by the giraffe token. Finally, when the giraffe token comes back around to the lion tile, it is discarded and replaced by the frog token.

When a token lands on an animal that has been fully completed, the player moves it over to the next animal.

When a token lands on an animal that has been partially completed, the player is only allowed to turn over one small tile.

The players are allowed to discuss the options together to decide which small tile or tiles to turn over, but the final decision rests with the player whose turn it is.

### End of the game:

The game comes to an end when all of the animals have been completed. **Well done - the game is won!**

The game also ends when the frog token comes back around to the lion tile. If at this point, all of the animals have not yet been completed, the game is lost. Give it another try!

**Please note:** The first few times you play, feel free to play with fewer animals to find. For example, you could start by playing with just 8 animals and then increase the number of animals gradually, game by game.

### Expert version:

In the expert version of the game, only the zebra, gazelle and giraffe tokens are used. The players have just 3 rounds to find the 12 animals.

# D

## Spielregeln

# DouZ Animo



**Alter:** 5-10 Jahre



**Anzahl der Spieler:** 2 bis 4 Spieler



**Inhalt:** 12 Tierplättchen, die jeweils aus 3 Teilen bestehen (1 großes Plättchen und 2 kleine), 4 Chips: Zebra, Gazelle, Giraffe und Frosch.



**Ziel des Spiels:** Alle Tiere vor Ende der vierten Runde zusammensetzen.



### Spielvorbereitung:

Die 24 kleinen Plättchen werden gemischt und verdeckt in der Tischmitte in einem Rechteck von 8 x 3 ausgelegt. Die 12 großen Plättchen werden aufgedeckt im Kreis um die kleinen verdeckten Plättchen gelegt. Legt die 4 Chips Zebra, Gazelle, Giraffe und Frosch neben den Löwen.



### Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, bevor es im Uhrzeigersinn weitergeht.

Er nimmt den Zebra-Chip und legt ihn auf das große Löwen-Plättchen. Er muss die 2 kleinen Plättchen finden, die dieses Tier vervollständigen.

Er deckt 2 kleine Plättchen aus der Tischmitte auf.

- Gehören beide Plättchen zu dem Tier, legt er sie entsprechend an das große Plättchen an:

**Bravo, das Tier ist komplett.**



- Passt nur 1 Plättchen zum Tier, legt er es an das große Plättchen und dreht das andere Plättchen wieder um.
- Passt kein Plättchen zum Tier, dreht er beide Plättchen wieder um.

Dann verschiebt er den Zebra-Chip im Uhrzeigersinn auf das nächste Tier.

Der nächste Spieler muss nun die fehlenden Plättchen des neuen Tieres suchen. Wie zuvor deckt er dazu 2 kleine Plättchen auf ... und so weiter.

Keht der Zebra-Chip zum Löwen zurück, wird er zur Seite gelegt. Der Gazellen-Chip kommt ins Spiel.

Keht auch er wieder zum Löwen zurück, wird er durch den Giraffen-Chip ersetzt. Wenn auch dieser schließlich die Runde gemacht hat, folgt der Frosch-Chip.

Landet ein Chip auf einem vollständig zusammengesetzten Tier, wird er auf das nächste Tier verschoben.

Landet ein Chip auf einem teilweise zusammengesetzten Tier, darf der Spieler nur ein kleines Plättchen umdrehen.

Die Spieler können miteinander diskutieren, welche kleinen Plättchen sie umdrehen wollen. Die endgültige Entscheidung aber liegt bei dem Spieler, der an der Reihe ist.

### Ende des Spiels:

Das Spiel endet, sobald alle Tiere zusammengesetzt sind:  
**Gut gemacht! Die Partie ist gewonnen.**

Das Spiel endet ebenso, wenn der Frosch-Chip zum Löwen zurückkehrt: Sind nicht alle Tiere vervollständigt, ist das Spiel leider verloren! Versucht es noch einmal!

**Hinweis:** Zu Beginn könnt ihr die Anzahl der zu findenden Tiere reduzieren. Ihr könnt zum Beispiel mit 8 Tieren beginnen und diese Zahl nach und nach erhöhen.

### Expertenmodus:

In diesem Modus kommen nur die Zebra-, Gazellen- und Giraffen-Chips zum Einsatz. Die Spieler haben also nur 3 Runden, um alle 12 Tiere zu vervollständigen.

NL

## Spelregels

# DouZ Animo



**Leeftijd:** 5-10 jaar



**Aantal spelers:** 2 tot 4 spelers



**Inhoud:** 12 diertegels bestaande uit 3 delen (1 grote middentegel en 2 kleine tegels), 4 fiches met een zebra, gazelle, giraffe en kikker.



**Doel van het spel:** Alle dieren voor het einde van de vierde ronde compleet maken.

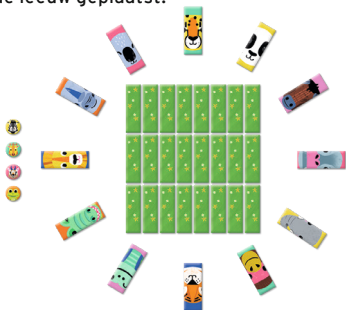


### Vorbereiding van het spel:

De 24 kleine tegels worden geschud en met het plaatje naar beneden in het midden van de tafel gelegd, in een rechthoek van 8 x 3.

De 12 middentegels worden met het plaatje naar boven in een cirkel om de kleine tegels gelegd, en vormen zo het parcours.

De 4 fiches met de zebra, gazelle, giraffe en kikker worden naast de leeuw geplaatst.



### Spelverloop:

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Hij pakt de zebrafiche en legt deze op de middentegel met de leeuw; hij moet nu de 2 andere tegels zien te vinden die dit dier compleet maken.

Hij mag 2 kleine tegels in het midden van de tafel omdraaien, zodat ze met het plaatje naar boven komen te liggen.

- Als de 2 tegels bij het dier horen, legt hij ze aan weerszijden van de middentegel. **Goed zo, het dier is compleet.**





- Als er maar 1 tegel bij het dier hoort, legt hij die naast het dier neer en legt de andere met het plaatje naar beneden weer op tafel.
- Als geen van beide tegels bij het dier horen, legt hij beide tegels met het plaatje naar beneden weer op tafel.

Daarna legt hij de zebrafiche op het volgende dier op het parcours (met de klok mee).

De volgende speler mag nu proberen om de tegels van het dier waarop de fiche ligt te vinden. Hij draait 2 nieuwe kleine tegels om, zodat ze met het plaatje naar boven komen te liggen, enzovoort.

Als de zebrafiche weer op de leeuw komt te liggen, wordt deze uit het spel gehaald en wordt de gazellefiche op zijn plaats gelegd.

Als de gazellefiche weer op de leeuw terechtkomt, wordt deze uit het spel gehaald en wordt de giraffefiche op zijn plaats gelegd. Ten slotte, als de giraffefiche weer op de leeuw terechtkomt, wordt deze uit het spel gehaald en wordt de kikkerfiche op zijn plaats gelegd.

Wanneer een fiche op een dier terechtkomt dat al compleet is, moet deze op het volgende dier worden gelegd.

Wanneer een fiche op een dier terechtkomt dat nog maar voor de helft compleet is, mag de speler maar één kleine tegel omdraaien.

De spelers kunnen samen overleggen welke kleine tegel(s) ze willen omdraaien, maar de uiteindelijke beslissing ligt bij de speler die aan de beurt is.

### **Einde van het spel:**

Het spel eindigt zodra alle dieren compleet zijn.

**Goed zo! De spelers hebben het spel gewonnen.**

Het spel stopt ook wanneer de kikkerfiche weer op de leeuw terechtkomt. Als niet alle dieren compleet zijn, hebben de spelers het spel verloren! Probeer het nog eens!

**NB:** Als het spel nog te moeilijk is, kun je in het begin ook minder dierentegels neerleggen. Je kunt bijvoorbeeld beginnen met 8 dieren en het aantal dieren gaandeweg verhogen.

### **Expert-modus:**

In deze modus worden alleen de fiches van de zebra, de gazelle en de giraffe gebruikt. De spelers hebben slechts 3 rondes om de 12 dieren compleet te maken.

**Een spel van Sébastien Decad**

# E

## Reglas del juego

# DouZ Animo



**Edad:** 5-10 años



**Número de jugadores:** de 2 a 4 jugadores



**Contenido:** 12 fichas-teja «animales» compuestas por 3 partes (1 gran ficha-teja central y 2 pequeñas), 4 fichas redondas cebra, gacela, jirafa y rana.



**Objetivo del juego:** recomponer todos los animales antes de que acabe la cuarta ronda.



### Preparación del juego:

Las 24 fichas-teja pequeñas se mezclan y se colocan en el centro de la mesa, boca abajo, formando un rectángulo de 8 x 3.

Las 12 fichas-teja centrales se colocan, boca arriba, en círculo alrededor de las fichas-teja pequeñas, formando el recorrido.

Las 4 fichas redondas cebra, gacela, jirafa y rana se colocan junto al león.



### Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Coge la ficha redonda de la cebra y la coloca sobre la ficha-teja central del león: tiene que encontrar las 2 fichas-teja que completarán este animal.

El jugador da la vuelta a 2 fichas-teja pequeñas del centro de la mesa, dejándolas boca arriba.

- Si las 2 fichas-teja pertenecen al animal, las coloca a ambos lados de la ficha-teja central: **¡enhorabuena, ahora el animal está completo!**



- Si solo 1 de las fichas-teja pertenece al animal, la coloca y da la vuelta a la otra, dejándola boca abajo sobre la mesa.
- Si ninguna de las fichas-teja pertenece al animal, entonces les da la vuelta, dejándolas boca abajo sobre la mesa.

Después, el jugador coloca la ficha redonda de la cebra sobre el siguiente animal del recorrido, en el sentido de las agujas del reloj.

Ahora, el siguiente jugador tiene que dar la vuelta a las fichas-teja del animal sobre el que se encuentra la ficha redonda. Al igual que antes, el jugador da la vuelta a 2 nuevas fichas-teja pequeñas, dejándolas boca arriba... y así sucesivamente.

Cuando la ficha redonda de la cebra llega de nuevo al león, queda descartada y se sustituye por la ficha redonda de la gacela.

Después, cuando la ficha redonda de la gacela llega de nuevo a la ficha-teja del león, queda descartada y se sustituye por la ficha redonda de la jirafa. Por último, cuando la ficha redonda de la jirafa llega de nuevo a la ficha-teja del león, queda descartada y se sustituye por la ficha redonda de la rana.

Cuando una ficha redonda llega a un animal que está completo, se la coloca sobre el animal siguiente.

Cuando una ficha redonda llega a un animal medio completado, el jugador solo puede dar la vuelta a una ficha-teja pequeña.

Los jugadores pueden dialogar para decidir conjuntamente a qué ficha(s)-teja pequeña(s) dar la vuelta, pero la decisión final es del jugador al que le toca.

### **Final del juego:**

El juego se termina cuando se hayan completado todos los animales: ¡enhorabuena! **La partida está ganada.**

La partida también se termina cuando la ficha redonda de la rana llega al león: si queda algún animal sin completar, la partida está perdida. ¡Intentadlo de nuevo!

**Nota:** para las primeras partidas, también es posible reducir el número de animales que hay que encontrar. Por ejemplo, se puede empezar con 8 animales y, después, ir aumentando el número partida tras partida.

### **Modo experto:**

En este modo de juego solo se utilizan las fichas redondas de la cebra, la gacela y la jirafa. Los jugadores solo tienen 3 turnos para encontrar a los 12 animales.

# I

## Regolamento del gioco

# DouZ Animo



**Età:** 5-10 anni



**N° di giocatori:** da 2 a 4 giocatori



**Contenuto:** 12 mattoni «animali» composti da 3 parti (1 mattone centrale grande e 2 piccoli), 4 gettoni zebra, gazzella, giraffa e rana.



**Scopo del gioco:** ricostruire tutti gli animali prima della fine del quarto turno.



### Preparazione del gioco:

si mischiano i 24 mattoni piccoli, che vengono posizionati al centro del tavolo, a faccia in giù, in un rettangolo da 8 x 3.

I 12 mattoni centrali sono posizionati, a faccia in su, in cerchio attorno ai mattoni piccoli, in modo da formare il percorso.

I 4 gettoni zebra, gazzella, giraffa e rana sono posizionati a fianco al leone.



### Svolgimento del gioco:

il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario. Prende il gettone zebra e lo posiziona sul mattone centrale del leone: deve trovare i 2 mattoni che completano questo animale.

Gira 2 mattoni piccoli tra quelli posizionati al centro del tavolo e li scopre.

- Se i 2 mattoni appartengono all'animale, li posiziona ai due lati del mattone centrale...

**Congratulazioni! L'animale è completo.**



- Se 1 solo mattone appartiene all'animale, lo posiziona e rigira l'altro mattone, a faccia in giù, sul tavolo.
- Se nessun mattone appartiene all'animale, li rigira, a faccia in giù, sul tavolo.

Poi sposta il gettone zebra sull'animale seguente del percorso, in senso orario.

Il giocatore seguente deve ora girare i mattoni dell'animale con il gettone. Come prima, gira 2 nuovi mattoni piccoli, a faccia in su... E così via.

Quando il gettone zebra ritorna sul leone, viene messo da parte e sostituito dal gettone gazzella.

Poi, quando il gettone gazzella ritorna sul mattone del leone, viene messo da parte e sostituito dal gettone giraffa. Infine, quando il gettone giraffa ritorna sul mattone del leone, viene messo da parte e sostituito dal gettone rana.

Quando un gettone arriva su un animale completato, viene spostato sull'animale seguente.

Quando un gettone arriva su un animale completato a metà, il giocatore può girare solo un mattone piccolo.

I giocatori possono discutere insieme per scegliere quale/i mattone/i piccolo/i girare, ma la decisione finale spetta a quello che sta giocando il proprio turno.

### **Fine del gioco:**

il gioco termina quando tutti gli animali sono completati...

**Congratulazioni! Partita vinta!**

La partita termina anche quando il gettone rana ritorna sul leone: se tutti gli animali non sono completati, la partita è persa! Riprovate!

**N.B.:** per le prime partite, non esitate a diminuire il numero di animali da trovare. Per esempio, potete iniziare con 8 animali, poi aumentare il numero di partita in partita.

### **Modalità esperto:**

in questa modalità, si utilizzano solo i gettoni zebra, gazzella e giraffa. I giocatori hanno solo 3 turni per trovare i 12 animali.

P

## Regras do jogo

# DouZ Animo



**Idades:** 5-10 anos



**N.º de jogadores:** 2 a 4 jogadores



**Conteúdo:** 12 azulejos "animais" formados por 3 peças (1 azulejo central grande e 2 pequenos), 4 fichas - zebra, gazela, girafa e rã.



**Objetivo do jogo:** Reconstituir todos os animais antes do final da quarta rodada.



### Preparação do jogo:

Misturam-se os 24 azulejos pequenos, com a face impressa oculta, e colocam-se no centro da mesa formando um retângulo de 8 x 3.

Os 12 azulejos centrais são colocados, com a face impressa para cima, em círculo à volta dos azulejos pequenos, formando um percurso.

As 4 fichas zebra, gazela, girafa e rã ficam ao lado do leão.



### Como jogar:

O jogador mais novo começa e em seguida, roda-se no sentido dos ponteiros do relógio.

O primeiro jogador pega na ficha zebra e coloca essa ficha sobre o azulejo central do leão; deve descobrir os 2 azulejos que completam este animal.

Em seguida, volta os 2 azulejos que se encontram no centro da mesa, revelando a face impressa.

- Se os 2 azulejos fazem parte do animal, o jogador posiciona os azulejos de ambos os lados do azulejo central - **parabéns ! Animal completado!**



- Se apenas 1 azulejo faz parte do animal, o jogador posiciona-o e volta o segundo azulejo na mesa, face impressa escondida.
- Se nenhum azulejo faz parte do animal, o jogador posiciona ambos na mesa, face escondida.

Em seguida, desloca a ficha zebra para o animal seguinte do percurso, no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador seguinte deve voltar os azulejos do animal em que se encontra a ficha. Como anteriormente, ele volta os dois azulejos, face impressa para cima... e sucessivamente.

Quando a ficha zebra volta ao leão, é afastada e posiciona-se a ficha gazela no seu lugar. Depois, quando a ficha gazela volta ao leão, é afastada e posiciona-se a ficha girafa no seu lugar. Por último, quando a ficha girafa volta ao leão, é afastada e posiciona-se a ficha rã no seu lugar.

Quando uma ficha chega a um animal já completado, passa-se para o animal seguinte.

Quando uma ficha chega a um animal meio completo, o jogador só pode revelar um azulejo.

Os jogadores podem decidir em conjunto que azulejos pequenos revelar, mas a decisão final cabe ao jogador a quem pertence a vez.

### **Fim do jogo:**

O jogo termina quando todos os animais estão reconstituídos. **Parabéns! Jogo ganho!**

O jogo acaba quando a ficha rã volta ao leão - se não estiverem completados todos os animais, perde-se o jogo! Tentar novamente!

**Nota:** Nas primeiras partidas, não hesitar em reduzir o número de animais que devem ser descobertos. Por exemplo, começar com 8 animais e depois aumentar esse número, a cada rodada.

### **Modo perito:**

Neste modo, só se utilizam as fichas zebra, gazela e girafa. Os jogadores só dispõem de 3 rodadas para encontrar os 12 animais.



**Ålder:** 5-10 år



**Antal spelare:** 2 till 4 spelare



**Innehåll:** 12 djurplattor i 3 delar (1 stor mittplatta och 2 mindre plattor) 4 runda zebra-, gasell-, giraff- och grodbrickor.



**Spelets mål:** Para ihop alla djur innan den fjärde rundan är slut.



### Spelförberedelse:

De 24 mindre plattorna blandas och placeras i mitten av bordet med framsidan dold i en rektangel med 3 rader med 8 plattor i varje rad.

De 12 mittplattorna läggs med framsidan uppåt i en cirkel runt de mindre plattorna och fungerar som spelbana.

De 4 runda zebra-, gasell-, giraff- och grodbrickorna placeras bredvid lejonet.



### Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar och sedan spelar man vidare medurs.

Spelaren tar zebrabrickan och lägger den på lejonmittplattan, spelaren måste hitta de 2 brickorna som gör djuret komplett.

Spelaren vänder på 2 av de mindre plattorna i mitten av cirkeln så att framsidan syns.

- Om de 2 plattorna hör ihop med djuret lägger spelaren dem på vardera sida av mittplattan, **bravo djuret är komplett.**





- Om bara 1 platta hör till djuret lägger spelaren den bredvid mittplattan och vänder tillbaka den andra på bordet så att framsidan döljs.
- Om ingen en platta hör till djuret vänder spelaren tillbaka båda så att framsidorna döljs.

Därefter flyttar spelaren zebrabrickan till nästa djur på spelbanan i klockans riktning.

Nästa spelare vänder på plattor för att hitta det djur som brickan ligger på nu. Precis som tidigare vänder han på 2 mindre plattor så att framsidan visas ... och så vidare.

När zebrabrickan kommer tillbaka till lejonet så byts den ut mot gasellbrickan.

Och när gasellbrickan kommer tillbaka till lejonet så byts den ut mot giraffbrickan. Sedan när giraffbrickan kommer tillbaka till lejonet så byts den ut mot grodbrickan.

När en rund bricka hamnar på ett komplett djur går man vidare till nästa djur.

När en rund bricka hamnar på ett halvkomplett djur får spelaren bara vända på 1 mindre platta.

Spelarna kan diskutera tillsammans för att välja vilken/vilka mindre plattor som ska vändas, men den spelare vars tur det är bestämmer.

### **Spelets slut:**

Spelet är slut när alla djur är kompletta:

**Bravo! Spelet är vunnet.**

Spelet är också slut när grodbrickan är tillbaka på lejonet.

Om inte alla djuren är kompletta har spelet förlorats!

Spela igen!

**OBS!** Tveka inte att minska på antalet djur som ska hittas under de första gångerna som spelet spelas. Ni kan börja med till exempel 8 djur och öka antalet efter varje omgång.

### **Expertläge:**

I detta läge används bara zebra-, gasell- och giraffbrickorna. Spelarna har bara 3 omgångar för att hitta de 12 djuren.

DK

## Spilleregler

# DouZ Animo



**Alder:** 5-10 år



**Antal spillere:** 2-4 spillere



**Indhold:** 12 dyrebrikker med hver 3 dele (1 stor central brik og 2 små), 4 spillebrikker (en zebra, en gazelle, en giraf og en frø).



**Spillets formål:** At sammensætte alle dyrene før 4. omgang er slut.



### Forberedelse af spillet:

De 24 små brikker blandes og placeres midt på bordet med billedsiden nedad i et rektangel med 8 x 3 brikker.

De 12 centrale brikker placeres med forsiden opad i en cirkel omkring de små brikker og angiver spillets retning.

De 4 zebra-, gazelle-, giraf- og frøbrikker lægges ved siden af løven.



### Sådan foregår spillet :

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning.

Han eller hun tager zebrabrikken og lægger den på den centrale løvebrik. Målet er nu at finde de 2 brikker, så dyret er samlet.

Han eller hun vender 2 små brikker fra midten af bordet, så billedsiden vender opad.

- Hvis de 2 brikker tilhører dyret, lægges de til den centrale brik. **Godt gået! Nu er dyret samlet!**



- Hvis kun en af brikkerne tilhører dyret, lægges den ned, og den anden vendes om igen og lægges tilbage på bordet.
- Hvis ingen af brikkerne tilhører dyret, vendes de om igen og lægges tilbage på bordet.

Herefter lægger man zebra-brikken på det næste dyr i urets retning.

Næste spiller skal så bruge den til at vende dyrets brikker. Som tidligere, vender han/hun igen 2 små brikker om... og så fremdeles.

Når zebra-brikken kommer tilbage til løven, lægger man gazellen på dens plads.

Når gazellebrikker kommer tilbage til løven, lægges den væk og erstattes af girafbrikken. Når girafbrikker kommer tilbage til løven, lægges den væk, og erstattes af frøbrikken.

Når brikken kommer til et dyr, som er helt samlet, lægges den videre på det næste dyr.

Når brikken kommer til et dyr, som er delvist samlet, må man kun vende 1 lille brik om.

Spillerne må gerne tale sammen om, hvilken eller hvilke små brikker, der skal vendes om, men beslutningen tages af den spiller, som har turen.

### Spillets slutning:

Spillet slutter, når alle dyrene er samlet.

**Godt gået! Spillet er vundet!**

Spillet slutter ligeledes, når frøbrikken kommer tilbage til løven. Hvis alle dyrene ikke er samlet, er spillet tabt. Prøv igen!

**NB:** Du kan reducere antallet af dyr, som skal samles, de første gange, du spiller spillet. Du kan f.eks. begynde med 8 dyr og derefter øge antallet spil efter spil.

### Ekspertversionen:

I denne version spiller man kun med zebra-, gazelle- og girafbrikkerne. Spillerne har kun 3 omgange til at finde de 12 dyr.

RUS

## Правила игры

# DouZ Animo



**Возраст:** 5–10 лет



**Количество игроков:** 2–4 игрока



**Игровой комплект:** 12 табличек «звери» из 3–х частей (1 большая центральная табличка и 2 маленькие), 4 жетона «зебра», «газель», «жираф» и «лягушка».



**Цель игры:** собрать всех животных до конца четвертого раунда.



**Перед началом игры:**

24 маленькие таблички перемешиваются и размещаются в центре стола лицевой стороной вниз, в форме прямоугольника 8 x 3.

12 центральных табличек размещаются лицевой стороной вверх вокруг маленьких табличек, определяя последовательность ходов.

4 жетона – «зебра», «газель», «жираф» и «лягушка» – помещаются рядом со львом.



**Ход игры:**

Начинает самый младший игрок, затем ход переходит по часовой стрелке.

Игрок берет жетон «зебра» и кладет его на центральную табличку льва; ему необходимо найти 2 недостающие таблички, чтобы собрать животное. Он переворачивает 2 маленькие таблички в центре стола лицевой стороной вверх.

- Если 2 таблички принадлежат животному, игрок размещает их по обе стороны центральной таблички – **животное собрано. Отлично!**



- Если животному принадлежит только 1 табличка, то она кладется рядом с центральной табличкой, а другая табличка переворачивается лицевой стороной вниз.
- Если ни одна из табличек не принадлежит животному, они переворачиваются лицевой стороной вниз.

Затем игрок перемещает жетон «зебра» на следующее по порядку животное, двигаясь по часовой стрелке. Далее приходит очередь следующего игрока переворачивать таблички, чтобы собрать животное, на котором лежит жетон. Как и первый игрок, он переворачивает лицевой стороной вверх 2 новые маленькие таблички, игра продолжается по тому же принципу.

Когда жетон «зебра» возвращается на табличку со львом, он откладывается в сторону, вместо него кладется жетон «газель».

Когда жетон «газель» возвращается на табличку со львом, он откладывается в сторону, вместо него кладется жетон «жираф». И наконец, когда жетон «жираф» возвращается на табличку со львом, он откладывается в сторону, вместо него кладется жетон «лягушка».

Если жетон оказывается на полностью собранном животном, то он перемещается на следующее животное.

Если жетон кладется на животное, собранное наполовину, игрок может перевернуть только одну табличку.

Участники могут советоваться друг с другом, прежде чем перевернуть маленькие таблички, но окончательное решение каждый игрок принимает самостоятельно.

### **Конец игры:**

Игра заканчивается, когда собраны все животные.

### **Браво! Партия выиграна.**

Игра также заканчивается, когда жетон «лягушка» возвращается на табличку со львом: если собраны не все животные, то партия проиграна! Попробуйте еще раз!

**NB:** для начала можно сократить количество животных для поиска. Например, в первый раз для игры можно использовать 8 животных, а затем в каждой последующей партии увеличивать их число.

### **Продвинутый уровень:**

На этом уровне используются только жетоны «зебра», «газель» и «жираф». Игроки должны найти 12 животных за 3 раунда.

**Автор игры: Себастьян Дека**

# DouZanimo



DJ08530



3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China  
Designed in France

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.  
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção.  
Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen.  
Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.  
Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.