



Juego cooperativo: ¡Salvemos los Animales!

Objetivo:

Conseguir **entre todos** que los animales entren en la granja antes de que llegue el lobo.

Sistema de Juego:

1. Pegar los cinco animales de la granja y un lobo en el dado. Pegar los otros dos lobos a ambos lados de la ficha roja.
2. Poner el tablero boca arriba sobre la mesa y al lado las 20 fichas de los animales de la granja boca abajo. Colocar la ficha del lobo en la casilla de salida de tablero.
3. Por turnos, lanzar el dado: (memory)
 - Si sale un animal de la granja, buscar la pareja (2 fichas) de ese mismo animal entre las fichas que están boca abajo. Si se acierta, se deja la pareja dentro de la granja, si no se acierta, se vuelven a dejar las fichas boca abajo. (Propiciar la cooperación de todos los jugadores para encontrar la pareja)
 - Si sale el lobo, éste avanza una casilla.
4. Posibles finales:
 - Todos ganan: cuando se ha puesto a salvo a todos los animales en la granja antes de que el lobo alcance la meta.
 - Todos pierden: cuando el lobo alcanza la meta y no se ha puesto a salvo a todos los animales en la granja.

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprendimiento con posibilidad de ser ingeridos. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.



Group Game: Let's Save the Animals!

Objective:

For **everyone** to get the animals safely into the farm before the wolf comes.

How to play:

1. Stick the five farm animals and wolf stickers on the dice provided. Stick the other two wolf stickers on each side of the red counter.
2. Put the board face-up on the table and place the 20 cards showing the farm animals next to it face-down. Put the wolf counter on the starting box of the board.
3. Throw the dice in turns: (Memory)
 - If a farm animal is thrown, the player has to find its match among the cards placed face-down on the table. If he gets it right, the matching animal can be put in the farm; if not, the card is returned to its face-down position (encourage all the players to cooperate in finding the matching pair).
 - If the wolf is thrown, the wolf counter moves forward one space.
4. Possible outcomes:
 - Everyone wins: when all the animals have been saved in the farm before the wolf gets to the finish line.
 - Everyone loses: when the wolf gets to the finish line and there are still animals left outside the farm.

WARNING! Risk of asphyxia. Not recommended for children under 36 months as it contains elements that may come loose and be swallowed. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.



Jeu coopératif : sauvons les animaux !

Objetif :

Parvenir **tous ensemble** à ce que les animaux rentrent dans la ferme avant l'arrivée du loup.

Système de jeu :

1. Coller les cinq animaux de la ferme et un loup sur les faces du dé. Coller les deux autres loupes de chaque côté de la fiche rouge.
2. Placer le plateau de jeu sur la table, face visible, et à côté les 20 fiches des animaux de la ferme à l'envers. Placer la fiche du loup sur la case de départ du plateau de jeu.
3. Lancer le dé à tour de rôle : (memory)
 - Si un animal de la ferme apparaît, rechercher la paire de ces deux animaux parmi les fiches placées à l'envers. Si la paire est réunie, la placer dans la ferme; sinon, remettre les fiches à l'envers (Encourager la coopération entre tous les joueurs pour trouver la paire).
 - Si c'est le loup qui apparaît, il avance d'une case.
4. Fins possibles :
 - Tout le monde gagne : si tous les animaux sont à l'abri dans la ferme avant que le loup n'atteigne l'arrivée.
 - Tout le monde perd : si le loup atteint l'arrivée et tous les animaux ne sont pas à l'abri dans la ferme.

ATTENTION ! Risque d'asphyxie. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et constituent un risque pour les enfants qui peuvent les avaler. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.



Groepsspel: Red de dieren!

Doel:

Er met zijn allen voor zorgen dat de dieren in de boerderij zijn voordat de wolf komt.

Spelsysteem:

1. Plak de vijf boerderijdieren en één wolf op de dobbelsteen. Plak de andere twee wolven op beide kanten van de rode fiche.
2. Leg het spelbord op tafel met de afbeeldingen naar boven en de 20 kaartjes met de boerderijdieren met de afbeeldingen naar beneden eraan. Leg het kaartje van de wolf in het vakje start van het bord.
3. Gooi om de beurt de dobbelsteen: (memory)
 - Als de uitkomst een boerderijdier is, zoek dan tussen de kaartjes met de afbeelding naar beneden naar het bijbehorende dier. Als dat is gelukt, worden de twee dieren in de boerderij achtergelaten, als het niet is gelukt, worden de kaartjes weer met de afbeelding naar beneden teruggelegd. (Moedig de medewerking van alle spelers aan om het andere dier te vinden)
 - Als de uitkomst de wolf is, gaat deze een vakje vooruit.
4. Mogelijk einde:
 - Iedereen wint: als alle dieren in veiligheid zijn gebracht in de boerderij voordat de wolf de finish bereikt.
 - Iedereen verliest: als de wolf de finish bereikt en niet alle dieren in veiligheid zijn gebracht in de boerderij.

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet aanbevelen voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat elementen die los kunnen komen en ingeslikt kunnen worden. Bewaar deze handleiding en de gegevens van de fabrikant.



Kooperatives Spiel: Rettet die Tiere!

Ziel:

Alle zusammen sollen die Tiere in den Bauernhof bringen, bevor der Wolf kommt.

Spielsystem:

1. Die fünf Tiere vom Bauernhof und einen Wolf auf den Würfel kleben. Die anderen beiden Wölfe jeweils auf eine Seite der roten Karte kleben.
2. Das Spielbrett mit der Oberseite nach oben auf den Tisch legen und daneben die 20 Karten mit den Tieren vom Bauernhof mit der Abbildung nach unten. Die Karte mit dem Wolf auf das Startfeld des Spielbretts legen.
3. Der Reihe nach würfeln: (Memory)
 - Wird ein Tier vom Bauernhof gewürfelt, aus den mit der Abbildung nach unten liegenden Karten das passende Paar dazu suchen. Falls dies gelingt, bleibt das Paar dazu im Bauernhof, falls nicht, werden die Karten wieder mit der Abbildung nach unten auf den Tisch gelegt. (Zur Kooperation aller Spieler beim Suchen nach dem Paar animieren).
 - Wird der Wolf gewürfelt, rückt dieser ein Feld vor.
4. Mögliche Aufösungen des Spiels:
 - Alle gewinnen: Wenn alle Tiere im Bauernhof in Sicherheit gebracht wurden, bevor der Wolf das Ziel erreicht.
 - Alle verlieren: Wenn der Wolf das Ziel erreicht und noch nicht alle Tiere im Bauernhof in Sicherheit gebracht worden sind.

ACHTUNG: Erstickungsgefahr! Nicht für Kinder unter 36 Monaten empfohlen. Enthält Teile, die sich lösen und verschluckt werden könnten. Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren.



Gioco cooperativo: Salviamo gli animali!

Obiettivo:

Fare in modo, **tutti insieme**, che gli animali entrino nella fattoria prima che arrivi il lupo.

Sistema del gioco:

1. Attaccare i cinque animali della fattoria e uno dei lupi su ciascun lato del dado. Attaccare gli altri due lupi su entrambi i lati della scheda rossa.
2. Posizionare sul tavolo il pannello da gioco (rivolto verso l'alto) e accanto le 20 schede degli animali della fattoria con l'immagine rivolta verso il basso. Posizionare la scheda del lupo nella casella di partenza del pannello da gioco.
3. A turno, lanciare il dado: (memory)
 - Se viene estratto un animale della fattoria, cercare la coppia corrispondente tra le schede rivolte verso il basso. Se viene trovata l'immagine corrispondente, la coppia rimane all'interno della fattoria, diversamente, occorre lasciare le schede rivolte verso il basso. (Fomentare la cooperazione di tutti i giocatori per trovare la coppia corrispondente all'immagine estratta)
 - Se viene estratto il lupo, questo avanza di una casella.
4. Finali possibili:
 - Tutti vincono: quando tutti gli animali sono stati messi in salvo nella fattoria prima che il lupo raggiunga la meta.
 - Tutti perdono: quando il lupo raggiunge la meta e nessun animale viene messo in salvo dentro la fattoria.

AVVERTENZA! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini al di sotto dei 36 mesi poiché contiene elementi che si possono staccare ed essere ingeriti. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante.



Jogo cooperativo: Vamos salvar os animais!

Objetivo:

Conseguir **entre todos** que os animais entrem na quinta antes do lobo chegar.

Sistema de jogo:

1. Colar no dado os cinco animais da quinta e um lobo. Colar os outros dois lobos em ambos os lados do cartão vermelho.
2. Com o tabuleiro sobre a mesa e a face voltada para cima, colocar ao lado os 20 cartões dos animais da quinta com a face voltada para baixo. Colocar o cartão do lobo na casa de saída do tabuleiro.
3. Lançar o dado à vez: (jogo de memória)
 - Se sair um animal da quinta, procurar o par desses dois animais nos cartões que se encontram com a face voltada para baixo. Se se acertar, coloca-se o par dentro da quinta. Se não se acertar, os cartões são novamente colocados com a face voltada para baixo. (Fomentar a cooperação de todos os jogadores para encontrar o par)
 - Se sair o lobo, este avança uma casa.
4. Finais possíveis:
 - Todos ganham: quando todos os animais são colocados a salvo na quinta antes do lobo alcançar a meta.
 - Todos perdem: quando o lobo alcança a meta e nem todos os animais foram colocados a salvo na quinta.

ATENÇÃO! Risco de asfixia. Não recomendado para menores de 36 meses por conter elementos suscetíveis de desprendimento com possibilidade de serem ingeridos. Conservar estas informações e os dados do fabricante.



Ομαδικό παιχνίδι: Ας σώσουμε τα ζώα!

Σκοπός του παιχνιδιού:

Να καταφέρουν **όλοι οι παίκτες μαζί** να βάλουν τα ζώα μέσα στο αγρόκτημα πριν έρθει ο λύκος.

Πώς παίζεται:

1. Κολλήστε τα πέντε ζώα του αγροκτήματος και έναν λύκο στο ζάρι. Κολλήστε τους άλλους δύο λύκους στις δύο πλευρές της κόκκινης κάρτας.
2. Τοποθετήστε το ταμπλό με την όψη προς τα πάνω στο τραπέζι και στο πλάι τις 20 κάρτες με τα ζώα του αγροκτήματος με την όψη προς τα κάτω. Τοποθετήστε την κάρτα του λύκου στην αφετηρία του ταμπλό.
3. Ρίξτε το ζάρι, καθένας με τη σειρά του: (παιχνίδι μνήμης)
 - Αν δείξει ένα ζώο του αγροκτήματος, ψάξτε το ζευγάρι αυτού του ζώου στις κάρτες με την όψη προς τα κάτω. Αν βρείτε το ζευγάρι, αφήστε το μέσα στο αγρόκτημα, αν δεν το βρείτε, αφήστε τις κάρτες πίσω στη θέση τους με την όψη προς τα κάτω. (Ενθαρρύνετε τη συνεργασία όλων των παικτών για τον εντοπισμό του ζευγαριού)
 - Αν δείξει τον λύκο, τότε ο λύκος προχωράει μία θέση.
4. Πώς μπορεί να τελειώσει το παιχνίδι:
 - Όλοι κερδίζουν: όταν μπουν όλα τα ζώα μέσα στο αγρόκτημα πριν φτάσει ο λύκος στο τέρμα.
 - Όλοι χάνουν: όταν ο λύκος φτάσει στο τέρμα και δεν έχουν μπει όλα τα ζώα μέσα στο αγρόκτημα.



Samarbeidspill: La oss redde dyrene!

Formål:

Oppnå i samarbeid **mellom alle** at dyrene kommer seg trygt inn på bondegården før ulven kommer.

Spillesystem:

1. Lim de fem dyrene fra bondegården og én ulv på terningen. Lim de to andre ulvene på hver sin side av den røde brikken.
2. Legg brettet på bordet med forsiden opp og ved siden av de 20 brikkene med dyrene på bondegården med billedsiden ned. Plasser brikken med ulven på brettets startfelt.
3. Kast terningen etter tur: (Memory)
 - Dersom et dyr forlater gården, finn partil til dyret blant brikkene med billedsiden ned. Hvis det velges riktig, blir dyrepåret igjen på bondegården, og hvis valget er feil, skal brikkene legges tilbake igjen med billedsiden ned. (Få alle spillerne til å samarbeide for å finne partet)
 - Hvis ulven kommer opp, skal den flyttes ett felt fremover.
4. Mulige avslutninger:
 - Alle vinner: Når alle dyrene på bondegården har blitt brakt i sikkerhet før ulven når målet.
 - Alle taper: Hvis ulven når mållinjen og noen av dyrene fremdeles befinner seg utenfor bondegården.

ADVARSEL! Kvelningsfare. Ikke anbefalt for barn under 36 måneder på grunn av elementer som kan løsne og svelges. Oppbevar denne informasjonen og produsentens data.



3. Spelarna turas om att slå tärningen: (memory)
 - Om ett djur kommer ut ur ladugården så måste spelarna hjälpas åt att leta rätt på det djurparet bland korten som ligger upp och ned på bordet. Om spelarnas lyckas hitta båda korten så kan de släppa in djurparet på bondegården. Om de inte lyckas hitta rätt kort som läggs korten tillbaka på bordet med framsidan nedåt. (Uppmuntra spelarna att samarbeta för att hitta rätt kortpar)
 - Om tärningen visar en varg så flyttas vargen ett steg närmare bondegården.
4. Möjliga slutresultat:
 - Alla vinner: När alla bondgårdsdjur har kommit in på bondegården innan vargen hinner fram.
 - Alla förlorar: Om vargen hinner fram till bondegården innan alla bondgårdsdjur har hunnit in.

VARNING! Risk för kvävning. Rekommenderas ej för barn under 36 månader eftersom spelet innehåller delar som kan lossna och sväljas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.

Ref. 20815



Gruppespil: Lad os redde dyrene!

Målsætning:

At man ved hjælp af alle deltagerne i hele gruppen får dyrene bragt tilbage på gården, før ulven kommer.

Sådan spiller man:

1. Fastklæb de 5 dyr fra gården og en ulv på tæringen. Klæb de andre 2 ulve på hver sin side af den røde spillejeton.
2. Vend spillebrættet med forsiden opad på bordet og ved siden af de 20 spillebrikker med dyrene fra gården med forsiden nedad. Anbring spillejetonen med ulven i startboksen på spillebrættet.
3. Kast tæringen på skift: (memory)
 - Hvis tæringen viser et dyr fra gården, skal man finde parret til dette dyr blandt spillebrikkerne, der ligger med forsiden nedad. Hvis man finder den rigtige brik, anbringes dyreparret inde på gården. Hvis man ikke får den rigtige brik, vendes alle brikkerne med forsiden nedad. (Sørg for, at alle spillerne samarbejder om at finde frem til de sammenhørende dyrepar)
 - Hvis ulven dukker op, skal man bevæge sig en rubrik fremad.
4. Mulige slutresultater:
 - Alle vinder: når man har reddet alle dyrene på gården, før ulven når i mål.
 - Alle taber: når ulven når i mål, før alle dyrene på gården er blevet bragt i sikkerhed.

ADVARSEL! Risiko for kvælning. Spillet må ikke bruges til børn under 3 år, idet det indeholder dele, som kan rive sig løs med efterfølgende fare for slugning. Gem denne information samt oplysningerne om fabrikanten.



Yhteistyöleikki: Pelasta eläimet!

Tarkoitus:

Pelaajat yrittävät kaikki yhdessä saada eläimet turvaan maatilalle, ennen kuin susi tulee.

Pelin kulku:

1. Liimaa viisi maatilain eläintä ja susi noppaan. Liimaa kaksi muuta sutta punaisen kortin molemmille puolille.
2. Aseta peillausta kuvapuoli ylöspäin pöydälle ja sen viereen 20 eläinkorttia kuvapuoli alaspäin. Aseta susikortit peillaudan lähtruutuun.
3. Noppaa heitetään vuorotellen: (muistipeli)
 - Jos noppa osoittaa maatilain eläintä, pelaajat etsivät kyseistä eläinparia kuvapuoli alaspäin olevista korteista. Jos pari löytyy, eläimet siirretään maatilain sisäpuolelle, jos pareja ei löydy, kortit jätetään takaisin paikalleen kuvapuoli alaspäin. (Edistää kaikkien pelaajien yhteistyötä parien etsimisessä)
 - Jos nopanheitolla tulee susi, susi siirtyy yhden ruudun eteenpäin.
4. Mahdolliset pelin lopputilanteet:
 - Kaikki voittavat: jos kaikki maatilain eläimet on saatu turvaan, ennen kuin susi pääsee maaliin.
 - Kaikki häviävät: kun susi ehtii maaliin eikä kaikkia eläimiä ole saatu turvaan maatilalle.

VAROITUS! Tukehtumisvaara. Ei suositella alle 36 kuukauden ikäisille, sisältää irtoavia osia, jotka on mahdollista nielaista. Säilytä nämä tiedot ja valmistajan tiedot.



Gra grupowa: Ratujmy zwierzęta!

Cel gry:

Dzieciom powinno się udać **wspólnymi siłami** wprowadzić zwierzęta do zagrody zanim pojawi się wilk.

Sposób gry:

1. Nalep na kostce obrazki z pięcioma zwierzętami z zagrody i jednym wilkiem, a następnie nalep obrazki z pozostałymi dwoma wilkami z obu stron czerwonej karty.
2. Ułoż na stole planszę obrazkami do góry i rozłoż obok 20 kart przedstawiających zwierzęta gospodarskie obrazkiem do dołu. Ułoż kartę z wilkiem na polu startowym planszy.
3. Gracze po kolei rzucają kostką: (memory)
 - W przypadku wyrzucenia kostką zwierzęcia gospodarskiego, należy odkryć parę tych samych zwierząt wśród rozłożonych obrazkiem do dołu kart. Jeśli gracze uda się trafić, zostawia parę zwierząt wewnątrz zagrody, jeśli nie, karty ponownie odwraca się obrazkiem do dołu i zostawia na stole. (Należy zachęcać dzieci do współpracy w odnajdywaniu drugiej pary).
 - W przypadku wyrzucenia kostką wilka, karta z wilkiem przesuwa się o jedno pole.
4. Możliwe zakończenia gry:
 - Wszyscy wygrają: gdy uda się umieścić wszystkie zwierzęta w zagrodzie zanim wilk dotrze do mety.
 - Wszyscy przegrywają: gdy wilk dotrze do mety zanim uda się umieścić wszystkie zwierzęta w zagrodzie.

OSTRZE! ENIE! Ryzyko udławienia. Nie zalecane dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe i luwe elementy, które mogą zostać połknięte. Zachowaj i zachowaj niniejsze informacje i dane producenta.



Skupinová hra: Zachráňme zvieratá!

Ciel:

Spoločnými silami dosiahnuť, aby sa zvieratá ukryli na farme skôr, než príde vlk.

Spôsob hrania:

1. Na hraciu kocku nalepte 5 hospodárskych zvierat a vlka. Zvyšných dvoch vlkov nalepte na obe strany červeného žetonu.
2. Na stôl položte horeznačky hraciu dosku a vedľa nej rozložte doluznačky 20 kariet hospodárskych zvierat. Žeton s vlkom položte na prvé hracie políčko na hracej doske.
3. Kockou sa bude hádzat podľa stanoveného poradia: (pamäť)
 - Ak pri hodení vyjde hospodárske zvierat, treba medzi kartami, ktoré sú doluznačky, nájsť dvojicu týchto zvierat. Ak vytiahnete správne karty, dáte dvojicu na farmu, ak sa to nepodaří, ponecháte karty doluznačky. (Týmto sa pri hľadaní páru podnecuje spolupráca medzi všetkými hráčmi).
 - Ak pri hodení kockou vyjde vlk, žeton s vlkom posunieme o jedno políčko dopredu.
4. Možnosti ukončenia hry:
 - Všetci vyhrajú, ak budú všetky zvieratá zachránené na farme skôr, než vlk dosiahne cieľ.
 - Všetci prehrajú, ak vlk dosiahne cieľ a v bezpečí farmy nie sú všetky zvieratá.

UPOZORNENIE! Riziko udusenía. Neoporuča sa pre deti do 36 mesiacov, pretože obsahuje prvky, ktoré sa môžu uvoľniť a byť požitky. Uchovajte tieto informácie a údaje výrobcu na bezpečnom mieste.



Skupinová hra: Zachráňme zvířata!

Cíl hry je:

Společnými silami dosáhnout, aby se zvířata ukryla na farmě dříve, než přijde vlk.

Systém hry:

1. Na kostku nalepte 5 hospodárskych zvířat a vlka. Zbývající dva vlky nalepte na obě strany červeného žetonu.
2. Na stůl položte lícní stranou nahoru herní desku a vedle ní rubovou stranou nahoru 20 karet hospodárskych zvířat. Žeton s vlkem položte na první políčko na herní desce.
3. Kostkou se bude házet podle stanoveného pořadí: (paměť)
 - Pokud při hodu padne hospodárske zvíře, je zapotřebí najít dvojici zvířat v kartách otočených lícem dolů. Pokud vytáhnete správné karty, dáte dvojici na farmu, pokud se to nepodaří, ponechte karty opět lícem dolů. (Takto se při hledání dvojic podnecuje spolupráce všech hráčů).
 - Pokud při hrození kostkou vyjde vlk, žeton s vlkem posuneme o jedno políčko dopředu.
4. Možnosti ukončení hry:
 - Všichni vyhrají pokud budou všechna zvířata zachráněná na farmě dříve, než vlk dosáhne cíle.
 - Všichni prohrají, pokud vlk dosáhne cíle a do bezpečí farmy se nedostanou všechna zvířata.

UPOZORNĚNÍ! Nebezpečí i udusění. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců, jelikož obsahuje části, které se mohou uvolnit a být spolknuty. Uchovávejte tyto informace a podrobnosti o výrobcu na bezpečném místě.



Grup Oyunu: Hayvanları Kurtaralım!

Amaç:

Herkesin kurt gelmeden hayvanları güvenli bir şekilde çiftliğe sokması gerekir.

Nasıl oynanır:

1. Beş çiftlik hayvanı ve kurt yapıştırmalarını kutunun içinde gelen zara yapıstırın. Diğer iki kurt yapıştırmasını kırmızı piyonun her iki tarafına yapıstırın.
2. Kartonu yüzü yukarı bakacak şekilde masaya koyun ve yanına çiftlik hayvanlarını gösteren 20 kartı aşağı bakacak şekilde koyun. Kurt piyonunu kartonun başlangıç kutusuna koyun.
3. Sırayla zar atın: (Hafıza)
 - Bir çiftlik hayvanı geldiğinde oyuncu bu hayvanın eşini masada yüzü aşağı bakacak şekilde duran kartlar arasından bulmalıdır. Doğru kartı bulursa, o hayvan çiftliğe konabilir ve kartı da yukarı bakacak şekilde bırakılır; doğru kartı bulamazsa kart yüzü aşağı bakacak şekilde bırakılır (tüm oyuncuların eş kartı bulma konusunda işbirliği yapmaları için teşvik edin)
 - Kurt geldiğinde kurt piyonu bir adım ilerler.
4. Olası sonuçlar:
 - Herkes kazanır: Kurt bitiş çizgisine gelmeden önce çiftlikteki tüm hayvanların kurtanlığı zaman.
 - Herkes kaybeder: Kurt bitiş çizgisine geldiğinde hala çiftliğin dışına hayvanlar öldüğü zaman.

UYARI! Büyük risk. Yerinden çıkıp yutulabilen parçalar içerdiği için 36 aydan küçük çocuklar için önerilmez. Bu bilgileri ve üretici bilgilerini güvenli bir yerde saklayın.



Társasjáték: Mentsük meg az állatokat!

Cél:

A csoport tagjainak **együttessen erővel** kell a farma területén az összes háziállatot, mielőtt utolérné őket a farkas.

Játékszabályok:

1. Ragassza az öt háziállatot és a farkast ábrázoló matricákat a dobókocka oldalaira. Ragassza a fennmaradó 2 db farkas matricát a piros kártya egy-egy oldalára.
2. Helyezze a játéktáblát színével felfelé az asztalra és rakja ki mellé egyesével és színükkel lefelé fordítva a 20 db háziállatot ábrázoló képes kártyát. Helyezze a farkast ábrázoló kártyát a kijáratához.
3. A játékosok egymás után dobhatnak a dobókockával: (memóriajáték)
 - Ha a játékos háziállatot dob, a csoportnak meg kell próbálnia megkeresni a színével lefelé kirakott kártyák között az adott állatot ábrázoló kártyapárt. Ha sikerül megtalálni, játékos a kártyákat a játéktáblán a farma helyezi (az erre kialakított helyre). Ha nem sikerült megtalálni a kártyapárt, a színére fordított kártyákat ismét le kell fordítani. (Buzdítsa a játékosokat arra, hogy segítsenek egymásnak a kártyapárok megkeresésében.)
 - Ha a játékos farkast dob, a farkas eggyel előre lép a mezőben.
4. Lehetőség játékvég változatok:
 - Mindnyájan nyerne: Ha a csoportnak sikerült a farma területén az összes háziállatot, mielőtt a farkas célba érne.
 - Mindnyájan vesztenek: Ha a farkas célba ér, mielőtt a csoportnak sikerült volna az összes háziállatot a farma területén.

FIGYELMEZTETÉS! Fulladásveszély! 36 hónapos kor alatt nem ajánlott könnyen leválto tartozékok miatt, amelyek kerülést okozhatnak. Kérjük, ezeket az információkat és a gyártó adatait gondosan rizzze meg.



Skupinska igra: Rešimo živali!

Cilj igre:

Vsi igralci morajo živali varno pripeljati do kmetije, preden pride volk.

Pravila igre:

1. Nalepke z vsemi petimi živalimi s kmetije in z volkom prilepite na kocko. Drugi dve nalepki z volkom nalepite na vsako stran rdeče igralne figure.
2. Igralno ploščo položite na mizo in poleg nje razvrstite vse 20 kart z živalimi s kmetije s hrbtno stranjo navzgor. Figure za volka položite na začetno polje igralne plošče.
3. Izmenično mečite kocko: (spomin)
 - Če igralec vrže kocko in se kocka ustavi na živali s kmetije, mora igralec poiskati žival med kartami, ki so s hrbtno stranjo položene na mizo. Če najde pravo žival, jo lahko prestavi na kmetijo; če ne najde prave živali, karto položi nazaj na mizo s hrbtno stranjo navzgor (spodbujajte vse igralce pri iskanju ustreznega para).
 - Če igralec vrže kocko in se kocka ustavi na sliki z volkom, se volk premakne za eno igralno polje.
4. Možni izidi:
 - Vsi zmagojo: če igralci rešijo vse živali in jih popeljejo na kmetijo, preden pride volk do cilja.
 - Vsi izgubijo: če volk prispe do cilja in niso vse živali na kmetiji.

OPOZORILO! Nevarnost zadušitve. Ni primerno za otroke do 36 mesečev starosti, saj vsebuje dele, ki bi lahko odpadli in ki bi jih otroci lahko pogoltnili. Hranite te informacije in proizvajalčeve dokumentacije na varnem mestu.



Joc de grup: Să salvăm animalele!

Obiectiv:

Toți jucătorii trebuie să ducă în siguranță animalele la fermă înainte să vină lupul.

Reguli pentru joc:

1. Lipiți cele cinci abțibilduri cu animale de fermă și cu lupul pe zarul inclus. Lipiți celelalte două abțibilduri cu lup pe fiecare parte a căsuței roșii.
2. Așezați planșa cu fața în sus pe masă și așezați cele 20 de cărți cu animale de fermă lângă planșa, cu fața în jos. Puneți căsuța lupului în prima casetă de pe planșă.
3. Dați cu zarul pe rând: (Memorie)
 - Dacă zarul indică un animal de fermă, jucătorul trebuie să îi găsească perechea printre cărțile așezate cu fața în jos pe masă. Dacă ghicește, poate să pună animalul găsit în fermă; dacă nu, cartea se așază la loc, cu fața în jos (incurajați toți jucătorii să coopereze la găsirea perechii).
 - Dacă zarul indică lupul, căsuța lupului se mută cu o căsuță înainte.
4. Rezultate posibile: - Câștigă toți jucătorii: atunci când toate animalele au fost duse în siguranță la fermă înainte ca lupul să ajungă la linia de finish.
 - Pierd toți jucătorii: atunci când lupul ajunge la linia de finish și au mai rămas animale în afara fermei.

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu este recomandat copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conține elemente care se pot desprinde și care pot înghiți. Păstrați aceste informații și datele de producător.