

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

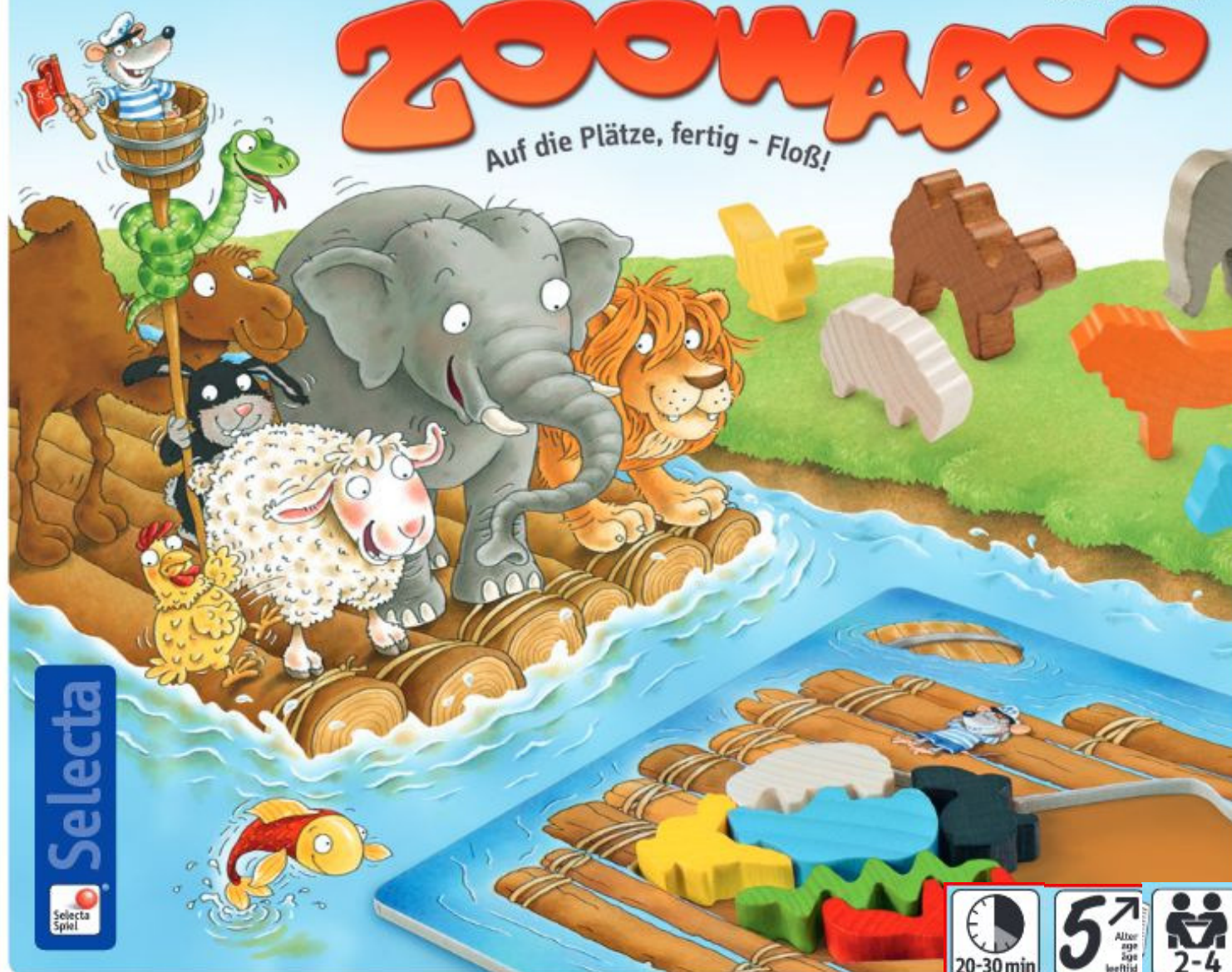
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
escaleajeux@gmail.com



Autor: Carlo A. Rossi

ZOO WABOO

Auf die Plätze, fertig - Floß!



F Contenu

6 radeaux
30 animaux en bois
30 cartes à animal
18 points gagnants
4 je tons "Oui"
4 je tons "Non"
1 sablier
règle de jeu

Auteur : Carlo A. Rossi

Illustration : Gabriele Silveira

F Histoire

Plouf ! Et Eddi l'éléphant se retrouve à l'eau. Les autres animaux se débrouent et pouffent de rire. Mani la souris se bidonne. Elle a tout de suite su qu'il n'y avait plus de place sur le radeau ! Comme tous les ans, les animaux descendent joyeusement le fleuve tumultueux en radeau et tous veulent être de la partie. Mais y a-t-il vraiment de la place pour tout le monde ?



F Préparation

1. Posez les animaux et la pile de radeaux sur la table.
2. Posez les points gagnants à portée de main et ajoutez le sablier.
3. À présent, mélangez bien les cartes animales et posez-les en tas sur la table face cachée.
4. Prenez chacun un jeton "Oui" et un jeton "Non".

But du jeu

Le but du jeu consiste à deviner au plus juste combien d'animaux peuvent tenir sur un radeau.



F Déroulement de la partie

1. Posez un radeau dans le milieu de façon à ce qu'il soit facilement accessible.
2. À présent, retournez 10 cartes animales et répartissez-les autour du radeau.
3. Cherchez maintenant les animaux correspondants et posez-les sur les cartes animales.
4. À présent, chacun décide individuellement si tous les animaux présents tiennent sur le radeau ou pas. Si vous pensez qu'il y a suffisamment de place, posez le jeton "Oui" devant vous face cachée. Si vous êtes d'avis que le radeau ne peut pas accueillir tous les animaux, choisissez le jeton "Non".
5. Une fois que tout le monde a pris sa décision, retournez vos jetons en même temps.



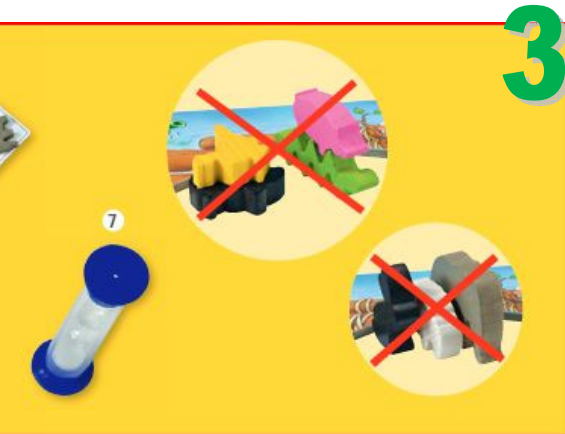
F Déroulement de la partie

• **Tout le monde a joué "Oui" ?** Alors posez une nouvelle carte avec l'animal dessus et continuez à jouer à partir du 4.

• **Tout le monde a joué "Non" ?** Alors échangez une carte animal contre une nouvelle et continuez à jouer à partir du 3. Tous les joueurs ont joué "Non" trois fois de suite ? Alors récupérez les animaux et les cartes et continuez à jouer à partir du point 2.

• **Un ou plusieurs joueurs ont joué "Non" ?** Alors continuez le jeu avec le 7.

• Les joueurs qui ont joué le jeton "Oui" retournent à présent le sablier et essaient ensuite de rassembler tous les animaux sur le radeau. Après expiration du temps imparti, c'est l'heure de s'impliquer ! Important : Mettez les animaux sur le radeau ! Il est interdit de les empiler ou de les mettre debout.



F Score

Vous l'avez réussi à temps ? Les points gagnants reviennent alors aux joueurs qui ont joué "Oui". Vous n'avez pas eu suffisamment de temps ou il y avait trop d'animaux ? Les points gagnants reviennent alors aux joueurs qui ont joué "Non".

Répartition des points:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1 ^{ère} manche = 1 point | 4 ^{ème} manche = 4 points |
| 2 ^{ème} manche = 2 points | 5 ^{ème} manche = 5 points |
| 3 ^{ème} manche = 3 points | 6 ^{ème} manche = 6 points |

C'est parti pour la prochaine manche ! Retirez le radeau du jeu et remettez les animaux. Les cartes animales réintègrent la pioche. Mélangez-les bien et recommencez une manche à partir du 1.

Fin du jeu

La partie se termine au bout de six manches. Le ou les joueurs ayant le maximum de points gagnants gagnent.

4.

1.

4.

2.

5.

3.

6.



ZOO WABOO



DE Inhalt

6 Flöße
30 Tiere aus Holz
30 Tierkarten
18 Siegpunkte
4 "Ja"-Chips
4 "Nein"-Chips
1 Sanduhr
Spielanleitung

Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Gabriela Silveira

EN Contents

6 rafts
30 wooden animals
30 animal cards
18 winning points
4 "Yes" chips
4 "No" chips
1 hourglass
instruction

Author: Carlo A. Rossi
Illustration: Gabriela Silveira

F Contenu

6 radeaux
30 animaux en bois
30 cartes animal
18 points gagnants
4 jetons "Oui"
4 jetons "Non"
1 sablier
règle de jeu

Auteur : Carlo A. Rossi
Illustration : Gabriela Silveira

NL Inhoud

6 vloten
30 dieren van hout
30 dierenkaarten
18 overwinningpunten
4 "Ja"-chips
4 "Nee"-chips
1 zandloper
spelregels

Auteur: Carlo A. Rossi
Illustratie: Gabriela Silveira

ES Contenido

6 balsas
30 animales de madera
30 tarjetas de animales
18 fichas de triunfo
4 fichas de "Sí"
4 fichas de "No"
1 reloj de arena
instrucciones de juego

Autor: Carlo A. Rossi
Ilustración: Gabriela Silveira

I Contenuto

6 zattere
30 animali di legno
30 carte di animali
18 punti vincita
4 carte "Sì"
4 carte "No"
1 clessidra
istruzioni del gioco

Autore: Carlo A. Rossi
Illustrazione: Gabriela Silveira

P Conteúdo

6 jangadas
30 animais de madeira
30 cartas dos animais
18 pontos de vitória
4 fichas "Sim"
4 fichas "Não"
1 ampulheta
manual de intruções

Autor: Carlo A. Rossi
Ilustrações: Gabriela Silveira

J セット内容

いかだ 6
動物 30
動物カード 30
ポイントチップ 18
Ja(はい)のチップ 4
Nein(いいえ)のチップ 4
砂時計 1
遊び方説明書

作者: Carlo A. Rossi
イラスト: Gabriela Silveira



Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

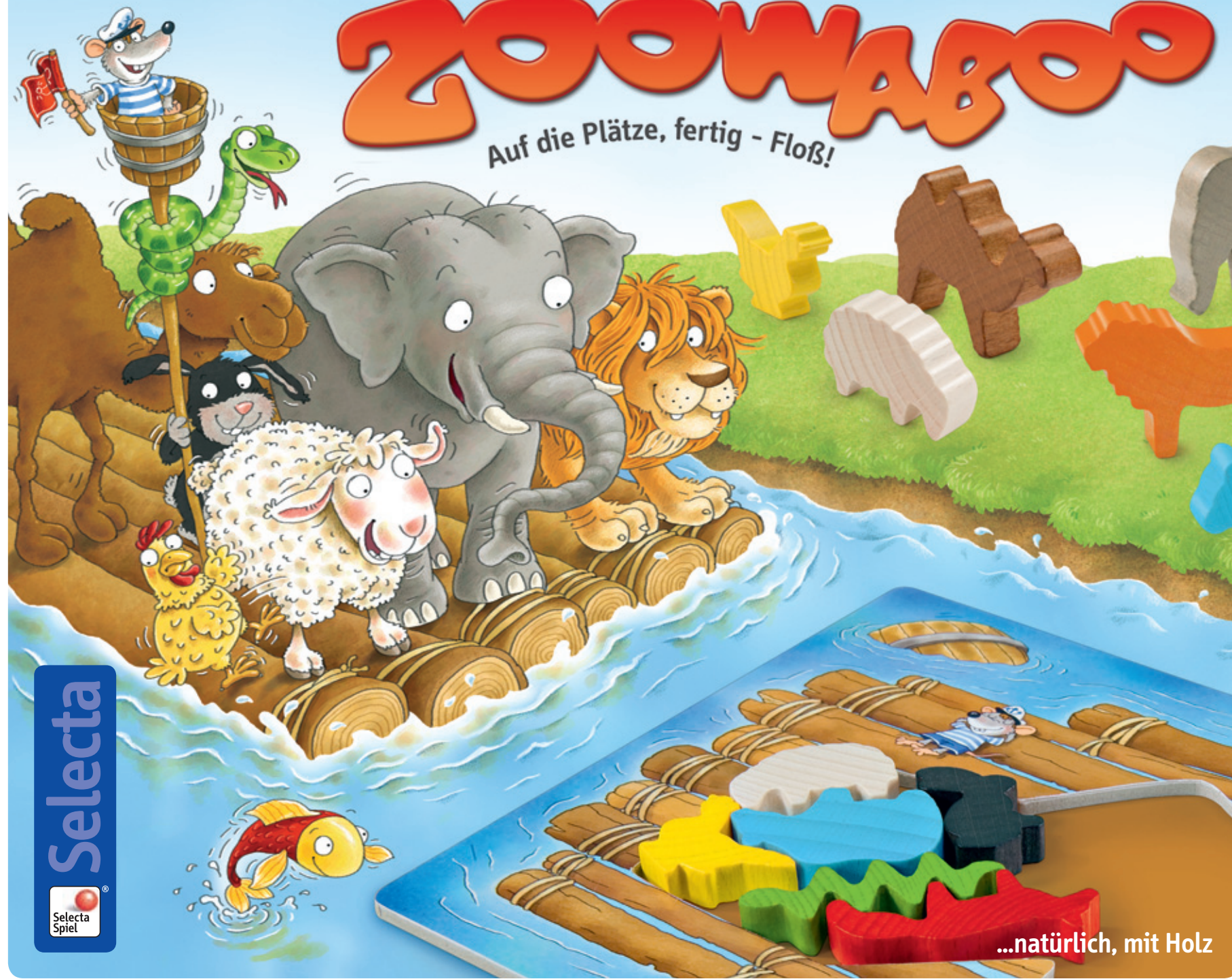
Telefon: +49 (0) 80 71 10 06-0
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06-40
Mail: info@selecta-spielzeug.de

© 2008 Selecta Spielzeug AG
www.selecta-spielzeug.de

Autor: Carlo A. Rossi

ZOO WABOO

Auf die Plätze, fertig - Floß!



Selecta



...natürlich, mit Holz

F Histoire

Plouf ! Et Eddi l'éléphant se retrouve à l'eau. Les autres animaux s'ébrouent et pouffent de rire. Manni la souris se bidonne. Elle a tout de suite su qu'il n'y avait plus de place sur le radeau ! Comme tous les ans, les animaux descendent joyeusement le fleuve tumultueux en radeau et tous veulent être de la partie. Mais y a-t-il vraiment de la place pour tout le monde ?

NL Het verhaal

Plons! En daar ligt Eddi de olifant in het water. De andere dieren proesten het uit en giechelen. Manni de muis kronkelt van het lachen. Hij wist meteen dat er geen plaats meer was op het vlot! Zoals elk jaar maken de dieren een vrolijke trip met het vlot over de wilde rivier en zij willen allemaal mee. Maar krijgt echt iedereen wel plaats?

ES Historia

¡Zas! El elefante Eddi ya está en el agua. Los demás animales se parten de risa y sonríen. El ratoncito Manni se desternilla de risa. Él ya sabía que en la balsa no cabía nadie más. Como todos los años, los animales organizan un divertido viaje en balsa por el movido río y todos quieren participar. Pero, ¿habrá realmente sitio para todos?

DE Geschichte

Platsch! Und Eddi Elefant liegt im Wasser. Die anderen Tiere prusten und kichern. Manni Maus kringelt sich vor Lachen, hat er doch gewusst, dass auf dem Floß kein Platz mehr ist!

Wie jedes Jahr unternehmen die Tiere eine lustige Floßfahrt auf dem wilden Fluss und alle wollen mit. Doch bekommt wirklich jeder einen Platz?

EN Story

Splash! And Eddi Elephant lands in the water. The other animals giggle and guffaw. Manni Mouse is doubling over with laughter. He knew that there wouldn't be enough room on the raft! Every year, the animals go on a rafting tour on the wild river, and nobody wants to miss out on the fun. But will there be enough room for all?

I Storia

Splash! L'elefante Eddi è caduto in acqua. Gli altri animali scoppiano a ridere. Il topo Manni si contorce dalle risate. L'aveva detto che non c'era più posto sulla zattera! Come ogni anno, gli animali organizzano un'allegria gita in zattera sul fiume e tutti vogliono partecipare. Ma c'è davvero posto per tutti?

P História

Splash! O elefante Eddi caiu na água. Os outros animais assobiam e troçam. O rato Manni ri-se que nem um perdido. Ele viu logo que já não havia mais espaço na jangada! Assim como todos os anos, os animais fazem um passeio de jangada sobre o rio turbulento e todos querem participar. Mas será que há espaço para todos?

J お話

ザップーン！ゾウのエディーが川に落っこちて、動物のみんなは吹きだしたり、クスクス笑ったり。ネズミのマニーなんて、おかしくてたまらないといわんばかりに、体をよじって大笑い。だって、マニーにはわかっていたのです。いかだは満載で、もう誰一人も乗せられないと。今日は毎年恒例の川遊び。動物たちが、いかだで急流すべりを楽しんでいます。誰もが乗りたくって、うずうずしてるけど、みーんなが座席を確保できるほど、いかだは大きくありません。



F

Préparation

A

Posez les animaux et la pile de radeaux sur la table.

B

Posez les points gagnants à portée de main et ajoutez le sablier.

C

À présent, mélangez bien les cartes animal et posez-les en tas sur la table face cachée.

D

Prenez chacun un jeton “Oui” et un jeton “Non”.

But du jeu

Le but du jeu consiste à deviner au plus juste combien d'animaux peuvent tenir sur un radeau.

NL

Voorbereiding

A

Leg de dieren en de stapel vloten op tafel.

B

Leg de overwinningspunten onder handbereik ernaast en zet de zandloper erbij.

C

Meng de dierenkaarten nu goed door elkaar en leg deze in de vorm van een omgedraaide stapel op tafel.

D

Neem nu allemaal een “Ja”-chip en een “Nee”-chip.

Doel van het spel

Het doel is om de juiste schatting te maken hoeveel dieren op een vlot passen.

ES

Preparación

A

Colocad sobre la mesa los animales y las balsas formando un montón.

B

A lado colocad los puntos de triunfo de modo que queden al alcance de la mano y así mismo el reloj de arena.

C

Mezclad bien las cartas de los animales y colocad el montón boca abajo sobre la mesa.

D

Ahora cada jugador coge una ficha del “Sí” y otra del “No”.

Objetivo del juego

El objetivo es calcular cuántos animales caben en una balsa.

DE

Vorbereitung

A

Legt die Tiere und den Stapel Flöße auf den Tisch.

B

Legt die Siegpunkte griffbereit daneben und stellt die Sanduhr dazu.

C

Mischt nun die Tierkarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch.

D

Nehmt euch jeder einen “Ja”- und einen “Nein”-Chip.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, richtig zu schätzen, wie viele Tiere auf ein Floß passen.

EN

Preparation

A

Place the animals and stack of rafts on the table.

B

Place the winning points and hourglass within reach.

C

Shuffle the animal cards and place them face down on the table.

D

Each player receives one “Yes” and one “No” chip.

Aim of the game

You must correctly guess how many animals will fit onto a raft.

I

Preparazione

A

Sistematate gli animali e la pila di zattere sul tavolo.

B

Accanto a questi, tenete a portata di mano i punti vincenti e la clessidra.

C

Adesso mescolate bene le carte degli animali, impilatele e sistematetele coperte sul tavolo.

D

Poi prendete ciascuno una carta “Sì” ed una carta “No”.

Scopo del gioco

Lo scopo è quello di valutare correttamente quanti animali troveranno posto su una zattera.

P

Preparação

A

Colocar os animais e as jangadas em cima da mesa.

B

Posicionar os pontos de vitória e a ampulheta ao lado.

C

Baralhar as cartas dos animais e colocar o baralho de cartas em cima da mesa, com os animais voltados para baixo.

D

Cada um deve tirar uma ficha “Sim” e “Não”.

Objetivo do jogo

O objetivo consiste em adivinhar quantos animais cabem na jangada.

J

ゲームを始める前に

A

動物といかだを机の上に用意します。いかだは積み重ねて置きましょう。

B

ポイントチップ、砂時計もみんなの手の届きやすい所に置きます。

C

動物カードをよく混ぜて、絵の面を下向きに重ねておきます。

D

Ja(ヤー)チップとNein(ナイン)チップ各一枚をそれぞれのプレイヤーに配ります。

ゲームの目的

どのくらいの動物がいかだに乗れるか、そのおよその数を見きわめるのがゲームの目的です。



F Déroulement de la partie

- 1 Posez un radeau dans le milieu de façon à ce qu'il soit facilement accessible.
- 2 A présent, retournez 10 cartes animal et répartissez-les autour du radeau.
- 3 Cherchez maintenant les animaux correspondants et posez-les sur les cartes animal.
- 4 A présent, chacun décide individuellement si tous les animaux présents tiennent sur le radeau ou pas. Si vous pensez qu'il y a suffisamment de place, posez le jeton "Oui" devant vous face cachée. Si vous êtes d'avis que le radeau ne peut pas accueillir tous les animaux, choisissez le jeton "Non".
- 5 Une fois que tout le monde a pris sa décision, retournez vos jetons en même temps.

NL Spelverloop

- 1 Leg een vlot goed bereikbaar in het midden.
- 2 Draai nu 10 dierenkaarten om en verdeel deze rond het vlot.
- 3 Zoek nu de bijpassende dieren uit en leg deze op de dierenkaarten.
- 4 Nu beslist ieder voor zich of alle dieren liggend op het vlot passen. Als jullie denken dat er genoeg plaats is, leggen jullie de "Ja"-chip omgedraaid voor jullie neer. Als jullie denken dat niet alle dieren plaats hebben, nemen jullie de "Nee"-chip.
- 5 Als jullie allemaal beslist hebben, draaien jullie de chips tegelijkertijd om.

ES Desarrollo del juego

- 1 Colocad una balsa en el centro de modo que quede cerca de todos.
- 2 Destapad 10 tarjetas de animales y repartidlas alrededor de la balsa.
- 3 Buscad los animales que correspondan a las tarjetas y colocadlos sobre ellas.
- 4 Ahora cada cual por su cuenta decide si todos los animales caben acostados sobre la balsa. Si pensáis que hay sitio suficiente, colocad una ficha del "Sí" boca abajo delante de vosotros. Si pensáis que no caben todos los animales, colocad la ficha del "No".
- 5 Cuando todos os hayáis decidido, destapad las fichas al mismo tiempo.

DE Spielverlauf

- 1 Legt ein Floß gut erreichbar in die Mitte.
- 2 Deckt nun 10 Tierkarten auf und verteilt sie um das Floß.
- 3 Sucht nun die dazu passenden Tiere heraus und legt sie auf die Tierkarten.
- 4 Jetzt entscheidet jeder für sich, ob alle Tiere liegend in das Floß passen. Wenn ihr glaubt, dass genügend Platz ist, legt den "Ja"-Chip verdeckt vor euch ab. Wenn ihr meint, dass nicht alle Tiere Platz haben, nehmt den "Nein"-Chip.
- 5 Wenn ihr euch alle entschieden habt, deckt ihr die Chips gleichzeitig auf.

EN How to play

- 1 Place one raft within reach in the middle of the table.
- 2 Turn over 10 animal cards and arrange them around the raft.
- 3 Place the matching animals on the animal cards.
- 4 Now each player must decide whether or not all animals can be laid out on the raft. If you think there will be enough room, place the "Yes" chip face down in front of you. If you think that not all animals will fit, take the "No" chip.
- 5 When all players have made their decision, turn over your chips, all at the same time.

I Il gioco

- 1 Sistemate una zattera a portata di mano, nel centro.
- 2 Scoprite 10 carte di animali e distribuitele attorno alla zattera.
- 3 Cercate quindi gli animali di ogni carta e sistemateli sopra la carta.
- 4 A questo punto, ognuno deciderà per proprio conto se tutti gli animali troveranno posto sulla zattera. Se pensate che vi sia posto a sufficienza, sistemate la carta "Sì" coperta davanti a voi. Se credete invece, che non tutti gli animali vi troveranno posto, prendete la carta "No".
- 5 Quando tutti avranno preso la loro decisione, scoprite le carte tutti insieme.

P Como se joga

- 1 Colocar uma jangada no centro da mesa, acessível a todos os jogadores.
- 2 Virar agora as 10 cartas dos animais e distribuí-las à volta da jangada.
- 3 De seguida, procurar os respectivos animais e colocá-los em cima das cartas.
- 4 Agora cada um decide por si, se todos os animais têm lugar deitados em cima da jangada. Quem pensar que a jangada tem lugar para todos os animais deve posicionar a ficha "Sim" à sua frente, voltada para baixo. Quem pensar que a jangada não tem lugar suficiente para todos os animais deve utilizar a ficha "Não".
- 5 Assim que todos tiverem decidido devem virar simultaneamente as fichas.

J ゲームの進行

- 1 いかだを1つ、みんなの手が届きやすいように机の真ん中に置きます。
- 2 動物カードを10枚めくって、いかだのまわりに並べます。
- 3 それぞれのカードが示す動物を見つけて、動物カードの上に乗せます。
- 4 さて、この10匹の動物全部を寝かせていかだに乗せることができるでしょうか？それぞれのプレイヤーが自分ひとりで判断し、『乗れる。』と思えばJaチップ、『全員は無理。』と思えばNeinチップを選び、みんなに見えないように裏面を上にして手元に置きます。
- 5 全員が判断を終えたら、全プレイヤーいっせいに、選んだチップを表向けにします。



F Déroulement de la partie

6 **Tout le monde** a joué “Oui” ? Alors posez une nouvelle carte avec l’animal dessus et continuez à jouer à partir du 4 .

Tout le monde a joué “Non” ? Alors échangez une carte animal contre une nouvelle et continuez à jouer à partir du 3 . Tous les joueurs ont joué “Non” trois fois de suite ? Alors récupérez les animaux et les cartes et continuer à jouer à partir du point 2 .

Un ou plusieurs joueurs ont joué “Non” ? Alors continuez le jeu avec le 7 .

7 Les joueurs qui ont joué le jeton “Oui” retournent à présent le sablier et essaient ensuite de rassembler tous les animaux sur le radeau. Après expiration du temps imparti, c’est l’heure des comptes. Important : Mettez les animaux sur le radeau ! Il est interdit de les empiler ou de les mettre debout.

I Il gioco

6 **Tutti** hanno detto “Sì”? Allora aggiungete una nuova carta con un animale e continuate a giocare dal 4 .

Tutti hanno detto “No”? Allora sostituite una carta di animale con un’altra e continuate a giocare dal 3 . Tutti hanno detto “No” tre volte consecutivamente? Allora raccogliete gli animali e le carte e continuate a giocare dal 2 .

Uno oppure alcuni giocatori hanno detto “No”? Allora si prosegue dal 7 .

7 A questo punto, quelli che hanno detto “Sì” girano la clessidra e cercano, tutti insieme, di comporre il puzzle degli animali sulla zattera. A tempo scaduto si procede alla valutazione. Importante: Gli animali vanno sdraiati sulla zattera! Non è consentito sistemarli in piedi o l’uno sopra l’altro.

NL Spelverloop

6 **Jullie** hebben allemaal op “Ja” getipt? Leg dan een nieuwe kaart neer met een dier erbij en speel verder vanaf 4 .

Jullie hebben allemaal op “Nee” getipt? Vervang dan één dierenkaart door een nieuwe en speel dan verder vanaf 3 . Jullie hebben 3x achter elkaar op “Nee” getipt? Raap dan de dieren en de kaarten bij elkaar en speel verder vanaf 2 .

Eén of meer hebben op “Nee” getipt? Dan wordt verdergegaan met 7 .

7 De “Ja”-tippers draaien nu de zandloper om en proberen dan samen alle dieren op het vlot te puzzelen. Na afloop van de tijd wordt geëvalueerd. Belangrijk: leg de dieren in de boot! Opstellen of stapelen is niet toegestaan.

P Como se joga

6 **Todos** apostaram em “Sim”? Então deve-se adicionar uma nova carta de animal e continuar a jogar a partir do 4 .

Todos apostaram em “Não”? Então deve-se trocar uma carta de animal por uma nova e continuar a jogar a partir do 3 . Todos apostaram 3x seguidas em “Não”? Então deve-se recolher os animais e as cartas e continuar a jogar a partir do 2 .

Um ou vários apostaram em “Não”? Então deve-se continuar com o 7 .

7 Os jogadores que apostaram em “Sim” devem virar agora a ampulheta e tentar encaixar ao mesmo tempo todos os animais na jangada. Quando acabar o tempo é analisado o resultado. Importante: deitar os animais na jangada! Não é permitido colocar os animais de pé ou empilhá-los.

ES Desarrollo del juego

6 ¿Habéis apostado **todos** a que “Sí”? En este caso, colocad una nueva tarjeta de animal y continuad jugando desde el 4 .

¿Habéis apostado **todos** a que “No”? En este caso, cambiad una tarjeta de animal por otra nueva y continuad jugando desde 3 . ¿Habéis apostado **todos** a que “No” tres veces seguidas? En este caso recoged todos los animales y las tarjetas y volved a jugar desde el 2 .

¿**Uno o varios** han apostado a que “No”? En este caso, continuad jugando desde el 7 .

7 Los que hayan apostado a que “Sí” deberán voltear el reloj de arena y juntos intentarán meter a todos los animales en la balsa. En cuanto haya terminado el tiempo deberéis valorarlos. Importante: los animales han de colocarse tumbados sobre la balsa. No está permitido ni ponerlos de pie ni apilarlos.

J ゲームの進行

6 全員がJaと答えたら、カードの山からもう一枚動物カードをひいてそのカードの示す動物を乗せます。そして、上のポイント4にもどりゲームを続けます。全員がNeinと答えたら、いかだのそばに並べられた動物カードのうち1枚を選んで新しいカードと取り替えます。そしてやはりポイント4に戻り、ゲームを続けます。全員が3回続けてNeinと答えた場合は、動物と動物カードをいかだのそばから取り除き、ポイント2に戻って、新しい10枚のカードをひくところから続けます。みんなの判断がJaとNeinに分かれた場合はポイント7に進みましょう。

7 Jaと判断したプレイヤーの1人が砂時計を操作し、この時点からJaグループの全員で動物をいかだの中に並べていきます。砂時計の砂が全部落ちたら時間切れ。この時点で判定にはいります。注意:動物はいかだの中に寝かせます。立てたり積み重ねるのは反則です。

DE Spielverlauf

6 **Alle** haben “Ja” getippt? Dann legt eine neue Karte mit Tier hinzu und spielt weiter ab 4 .

Alle haben “Nein” getippt? Dann tauscht eine Tierkarte gegen eine Neue aus und spielt weiter ab 3 .

Alle haben 3x hintereinander “Nein” getippt? Dann sammelt die Tiere und die Karten ein und spielt weiter ab 2 .

Einer oder mehrere haben “Nein” getippt? Dann geht es weiter mit 7 .

7 Die “Ja”-Tipper drehen nun die Sanduhr um und versuchen dann gemeinsam alle Tiere ins Floß zu puzzeln. Nach Ablauf der Zeit wird ausgewertet. Wichtig: Legt die Tiere ins Boot! Stellen oder Stapeln ist nicht erlaubt.

EN How to play

6 Did **everybody** say “Yes”? Then add a new animal card and animal and proceed from 4 .

Did **everybody** say “No”? Then replace one of the animal cards with a new one and proceed from 3 .

Did everybody say “No” three times in a row? Then gather up all the animals and cards and proceed from 2 .

Did **one or several** players say “No”? Then proceed with 7 .

7 The players who said “Yes” turn over the hourglass and work together to fit all the animals onto the raft. When the time is up, the players receive their points. Important: The animals and cards must lay flat on the raft! They cannot stand upright or be stacked.



F

Score

Vous l'avez réussi à temps ? Les points gagnants reviennent alors aux joueurs qui ont joué "Oui".
Vous n'avez pas eu suffisamment de temps ou il y avait trop d'animaux ? Les points gagnants reviennent alors aux joueurs qui ont joué "Non".

Répartition des points :

1 ^{ère} manche = 1 point	4 ^{ème} manche = 4 points
2 ^{ème} manche = 2 points	5 ^{ème} manche = 5 points
3 ^{ème} manche = 3 points	6 ^{ème} manche = 6 points

C'est parti pour la prochaine manche ! Retirez le radeau du jeu et remettez les animaux. Les cartes animal réintègrent la pioche. Mélangez-les bien et recommencez une manche à partir du 1 .

Fin du jeu

La partie se termine au bout de six manches. Le ou les joueurs ayant le maximum de points gagnants gagnent.

I

Punteggi

Ce l'avete fatta per tempo? Allora i punti vincita vanno consegnati a quelli che avevano detto "Sì".
Il tempo non è bastato oppure gli animali erano troppi? Allora i punti vincita vanno consegnati a quelli che avevano detto "No".

Distruzione dei punti:

1° partita = 1 punto ciascuno	4° partita = 4 punti ciascuno
2° partita = 2 punti ciascuno	5° partita = 5 punti ciascuno
3° partita = 3 punti ciascuno	6° partita = 6 punti ciascuno

Avanti con la prossima partita! Togliete la zattera dal gioco e riponete gli animali insieme agli altri. Riponete le carte degli animali sulla pila. Mescolate bene e ripetete il gioco a partire dal 1 .

Fine del gioco

Il gioco termina dopo la sesta partita. Vince il giocatore o i giocatori che avranno totalizzato il maggior numero di punti.

NL

Waardering

Jullie hebben het binnen de tijd gehaald? Dan gaan de overwinningpunten naar de "Ja"-tippers.
Er was niet genoeg tijd of er waren teveel dieren? Dan gaan de overwinningpunten naar de "Nee"-tippers.

Puntenverdeling:

1 ^e ronde = telkens 1 punt	4 ^e ronde = telkens 4 punten
2 ^e ronde = telkens 2 punten	5 ^e ronde = telkens 5 punten
3 ^e ronde = telkens 3 punten	6 ^e ronde = telkens 6 punten

Op naar de volgende ronde! Pak het vlot uit het spel en leg de dieren weer bij de andere. De dierenkaarten kunnen weer de stapel op. Meng ze goed door elkaar en herhaal het spelverloop vanaf 1 .

Einde van het spel

Het spel houdt op na zes ronden. De speler of spelers met de meeste overwinningpunten wint/winnen.

ES

Valoración

¿Lo habéis logrado en el tiempo que se os daba? En este caso los puntos de triunfo serán para los que habían apostado a que "Sí". ¿Os ha faltado tiempo o había demasiados animales? En este caso los puntos de triunfo serán para los que habían apostado a que "No".

Distribución de los puntos:

1. Ronda = 1 punto cada uno	4. Ronda = 4 puntos cada uno
2. Ronda = 2 puntos cada uno	5. Ronda = 5 puntos cada uno
3. Ronda = 3 puntos cada uno	6. Ronda = 6 puntos cada uno

¡Siguiente ronda! Sacad la balsa del juego y colocad otra vez los animales junto a los otros. Volved a hacer un montón con las tarjetas de animales. Mezcladlas bien y repetid el juego empezando por el 1 .

Final del juego

El juego termina al cabo de seis rondas. Gana el jugador o los jugadores que hayan obtenido el mayor número de puntos de triunfo.

J

判定

制限時間内にすべての動物をいかにに納めることができましたか？この場合、Jaグループの全員がポイントを得ます。時間内に動物を納めきれなかった場合、また明らかに動物が多すぎて乗せきれなかった場合は、Neinグループの全員がポイントを得ます。ポイントはラウンドごとに次のように変わります。第一ラウンド＝各自1点 第四ラウンド＝各自4点 第二ラウンド＝各自2点 第五ラウンド＝各自5点 第三ラウンド＝各自3点 第六ラウンド＝各自6点

すんだら次のラウンドに入ります。このラウンドで使った動物をもとに戻し、いかにを机の真ん中から取り除きます。動物カードはもう一度全部をよく混ぜて元の位置に積み重ねます。そしてゲームの進行のポイント1から始めます。

ゲーム終了

第六ラウンドまで遊んだらゲーム終了。手持ちチップのポイント合計が一番多いプレイヤーが勝者です。

DE

Wertung

Ihr habt es rechtzeitig geschafft?
Dann gehen die Siegpunkte an die "Ja"-Tipper.

Die Zeit hat nicht gereicht oder es waren zu viele Tiere?
Dann gehen die Siegpunkte an die "Nein"-Tipper.

Punkteverteilung:

1. Runde = je 1 Punkt	4. Runde = je 4 Punkte
2. Runde = je 2 Punkte	5. Runde = je 5 Punkte
3. Runde = je 3 Punkte	6. Runde = je 6 Punkte

Auf zur nächsten Runde! Nehmt das Floß aus dem Spiel und legt die Tiere zurück zu den anderen. Die Tierkarten kommen wieder in den Stapel. Mischt ihn gut durch und wiederholt den Spielverlauf ab 1 .

Spielende

Das Spiel endet nach sechs Runden. Der oder die Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnen.

EN

Score

You made it in time? Then the winning points go to the players who said "Yes".

You didn't finish in time or there were too many animals? Then the points go to the players who said "No".

Scoring:

Round 1 = 1 point each	Round 4 = 4 points each
Round 2 = 2 points each	Round 5 = 5 points each
Round 3 = 3 points each	Round 6 = 6 points each

Let's play another round! Set the raft aside and put the animals back with the others. Place the animal cards back onto the stack. Shuffle the cards and play a new round, starting with 1 .

End of the game

The game ends after six rounds. The winner is the player or the players with the most winning points.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

10

11