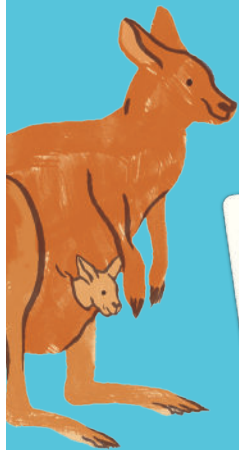


Animo Mondo

Author Djeco - Design Edwige de Lassus



Jeu de localisation des animaux du monde
A game of animal tracking around the world
Tierversortungsspiel
Juego de localización de animales del mundo





Animo Mondo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x 6



x 36



x 6



x 1



F Règle du jeu



de 5 à 10 ans



2 à 6 joueurs



15 min

Contenu du jeu : 6 planches-loto, 36 jetons-animal, 6 cartes-continent et 1 sac en tissu.

But du jeu : Compléter sa planche-loto en premier.

Mise en place : • Repérer la couleur correspondant à chaque carte-continent :

Afrique



Amérique du Nord



Amérique du Sud



Océanie



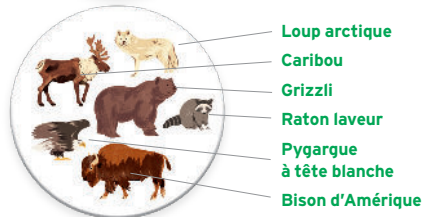
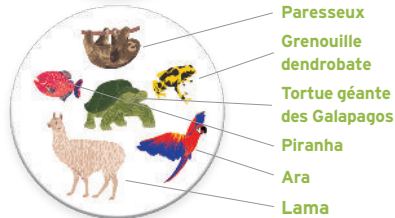
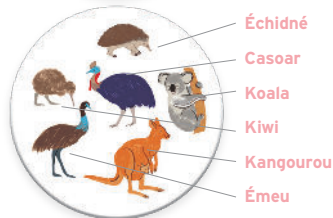
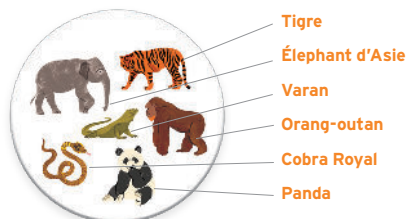
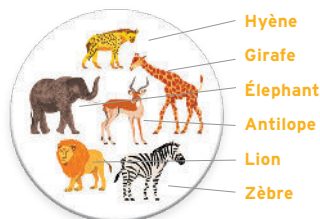
Europe



Asie



- Retourner chaque carte-continent, pour repérer les animaux qui y vivent :



F

- Repérer les 5 ronds colorés sur les planches-loto.
- Chaque couleur correspond à un continent.**



Préparer le jeu :

- Chaque joueur choisit une planche-loto et la pose devant lui.
- Placer le sac en tissu contenant les 36 jetons-animal et les 6 cartes-continent, face continent visible, au centre de la table.



Déroulement du jeu :

- Le joueur le plus jeune commence. Il pioche un jeton-animal du sac en tissu.
- Il cherche sur quel continent vit l'animal pioché.



- Le joueur retourne uniquement la carte-continent choisie.
- **Si la réponse est correcte**, l'animal se trouve au verso de la carte. Le joueur place alors l'animal sur sa planche, sur l'emplacement de la couleur correspondante.
- **Si sa planche ne possède pas de rond de la couleur du continent où vit l'animal**, le joueur replace l'animal dans le sac. C'est au joueur suivant de jouer.
- **Si la réponse est fausse**, l'animal ne se trouve pas au verso de la carte choisie. Le joueur replace alors l'animal dans le sac. Et c'est au joueur suivant de jouer.

Le premier joueur avec une carte complète gagne la partie.



GB Game rules



5 to 10 years



2 to 6 players



15 min

Contents: 6 lotto boards, 36 animal tokens, 6 continent cards and 1 cloth bag.

Aim of the game: To be the first to complete your lotto board.

Set up: • Identify the colour of each continent card:

Africa



North America



South America



Oceania

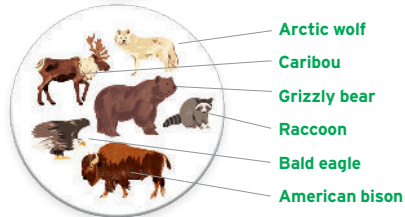
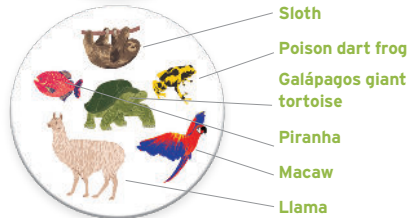
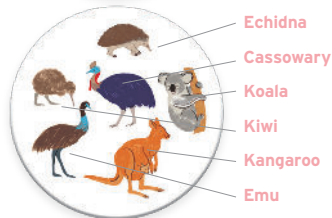
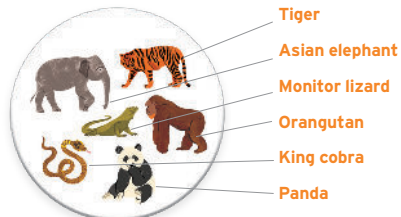
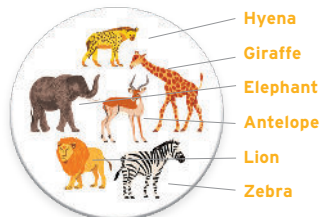


Europe

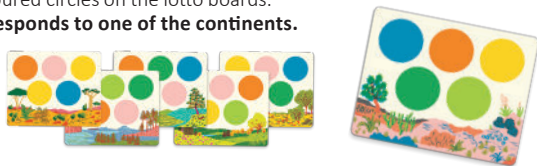


Asia

- Turn over each continent card to find out which animals live there:



- Identify the 5 coloured circles on the lotto boards.
Each colour corresponds to one of the continents.

**Game set-up:**

- Each player chooses a lotto board and places it in front of them.
- Place the cloth bag containing the 36 animal tokens, as well as the 6 continent cards, continent-side up, in the centre of the table.



How to play:

- The youngest player goes first and picks an animal token out of the cloth bag.
- The player tries to find the continent that the animal they have picked lives on.



- The player picks a continent card and turns over that card only.
- **If the player has picked correctly**, the animal will be on the back of the card. The player then places the animal token on their board in the space in the corresponding colour.
- **If there are no circles on the board in the same colour as the continent where the animal lives**, the player puts the animal token back in the bag. It is the next player's turn to play.
- **If the player has picked incorrectly**, the animal will not be on the back of the chosen card. The player puts the animal token back in the bag. And it is the next player's turn to play.

The first player to complete their board wins the game.





D Spielregeln



5 - 10 Jahre



2 bis 6 Spieler



15 Min.

Inhalt: 6 Lotto-Tafeln, 36 Tier-Chips, 1 Stoffbeutel und 6 Kontinent-Karten.

Ziel des Spiels: Die eigene Lotto-Tafel als Erster mit Chips vervollständigen.

Spielvorbereitung: • Schaut euch die Farben der 6 Kontinent-Karten an.

Afrika



Nordamerika



Südamerika



Ozeanien



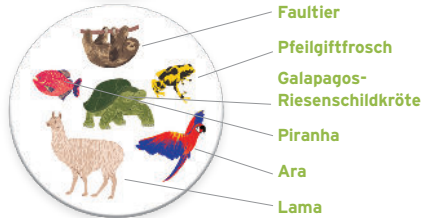
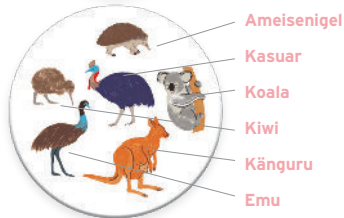
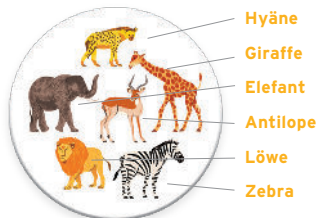
Europa



Asien



- Auf den Rückseiten der Kontinent-Karten seht ihr die Tiere, die jeweils dort leben.



D

- Schaut euch die 5 farbigen Kreise auf den Lotto-Tafeln an.
Jede Farbe entspricht einem Kontinent.



Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler wählt eine Lotto-Tafel aus und legt sie vor sich hin.
- Legt den Stoffbeutel mit den 36 Tier-Chips und die 6 Kontinent-Karten mit der Kontinent-Seite nach oben in die Tischmitte.



Spielablauf:

- Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht einen Tier-Chip aus dem Stoffbeutel.
- Er ordnet den Tier-Chip dem entsprechenden Kontinent zu, auf dem das gezogene Tier lebt.



- Der Spieler dreht nur die gewählte Kontinent-Karte um.
- **Wenn die Antwort richtig ist**, seht ihr das Tier auf der Rückseite der Karte. Der Spieler legt dann das Tier auf seine Tafel auf den entsprechenden Farbkreis.
- **Wenn seine Tafel keinen Kreis in der Farbe des Kontinents hat, auf dem das Tier lebt**, legt der Spieler das Tier zurück in den Beutel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Wenn die Antwort falsch ist**, seht ihr das Tier nicht auf der Rückseite der Karte. Der Spieler legt das Tier dann wieder in den Beutel zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der erste Spieler mit einer vollständigen Lotto-Tafel gewinnt das Spiel.



NL Spelregels



5-10 jaar



2 tot 6 spelers



15 min.

Inhoud: 6 lottokaarten, 36 dierenfiches, 6 continentkaarten en 1 stoffen zakje.

Doel van het spel: Als eerste je lottokaart volmaken.

Vorbereiding: • Zoek de kleur die bij elke continentkaart hoort:

Afrika



Noord-Amerika



Zuid-Amerika



Oceanië

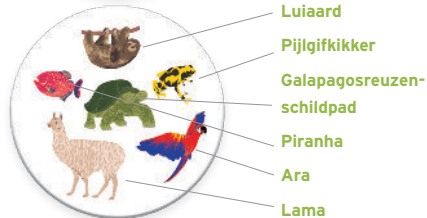
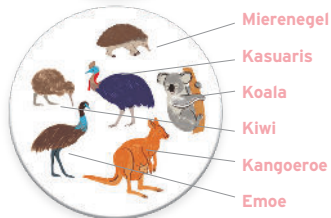


Europa



Azië

- Draai elke continentkaart om en bekijk de dieren die er leven:



- Bekijk de 5 gekleurde rondjes op de lottokaarten.
Elke kleur komt overeen met een continent.



Het spel voorbereiden:

- Elke speler kiest een lottokaart en legt deze voor zich neer.
- Leg het stoffen zakje met de 36 dierenfiches en de 6 continentkaarten met het plaatje naar boven in het midden van de tafel.



Spelverloop:

- De jongste speler begint. Hij pakt een dierenfiche uit het stoffen zakje.
- Hij zoekt het continent op waar het dier leeft.





- De speler draait alleen de gekozen continentkaart om.
- **Als het antwoord juist is**, staat het dier op de achterkant van de kaart. De speler plaatst dan het dier op het bijbehorende gekleurde rondje op zijn lottokaart.
- **Als er op zijn lottokaart geen rondje staat in de kleur van het continent waar het dier leeft**, stopt de speler het dier terug in het zakje. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- **Als het antwoord fout is**, staat het dier niet op de achterkant van de gekozen kaart. De speler stopt dan het dier terug in het zakje. En dan is de volgende speler aan de beurt.

De eerste speler met een volle lottokaart wint het spel.



E Reglas del juego

 5-10 años

 De 2 a 6 jugadores

 15 min.

Contenido del juego: 6 cartones de bingo, 36 fichas de animales, 1 bolsa de tela y 6 tarjetas continente.

Objetivo del juego: ser el primero en completar su cartón de bingo.

Preparación: • Identificar el color correspondiente a cada tarjeta-continente:

África



Norteamérica



Sudamérica



Oceanía

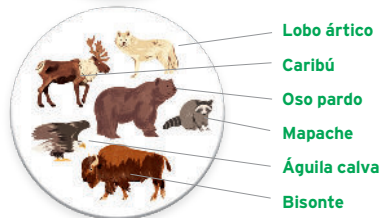
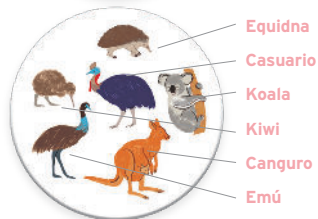
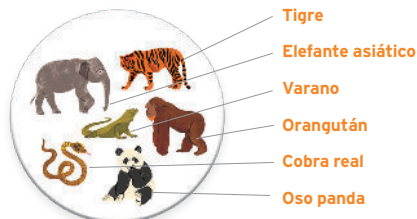
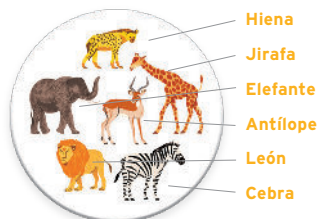


Europa



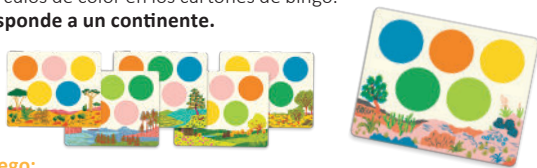
Asia

- Dar la vuelta a cada tarjeta-continente para identificar los animales que viven allí:



E

- Identificar los 5 círculos de color en los cartones de bingo.
Cada color corresponde a un continente.



Preparación del juego:

- Cada jugador elige un cartón de bingo y lo coloca en frente de él.
- Colocar en el centro de la mesa la bolsa de tela con las 36 fichas de animales en su interior y las 6 tarjetas-continente boca arriba.



Desarrollo del juego:

- Empieza el jugador más joven. Saca una de las fichas de animales de la bolsa.
- Debe identificar en qué continente vive el animal que ha sacado.



- A continuación, el jugador debe dar la vuelta únicamente a la tarjeta-continente que elija.
- **Si la respuesta es correcta**, el animal figurará en el reverso de la tarjeta. El jugador coloca entonces el animal sobre el círculo de color correspondiente en su cartón.
- **Si su cartón no contiene ningún círculo del color del continente donde vive el animal**, el jugador vuelve a colocar la ficha del animal dentro de la bolsa. El turno pasa al siguiente jugador.
- **Si la respuesta es incorrecta**, el animal no figurará en el reverso de la tarjeta seleccionada. En ese caso, el jugador deberá volver a colocar la ficha del animal dentro de la bolsa. El turno pasa al siguiente jugador.

El primer jugador en completar el cartón de bingo gana la partida.





I Regolamento del gioco



da 5 a 10 anni



2 a 6 giocatori



15 min

Contenuto del gioco: 6 tabelloni tombola, 36 gettoni animali, 6 carte continente e 1 sacchetto di tessuto.

Scopo del gioco: completare il proprio tabellone tombola per primi.

Preparazione del gioco: • individuare il colore che corrisponde a ciascuna carta continente:

Africa



Nord America



Sud America



Oceania



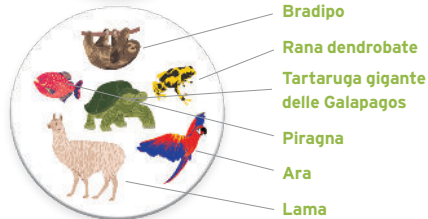
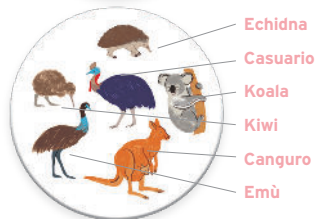
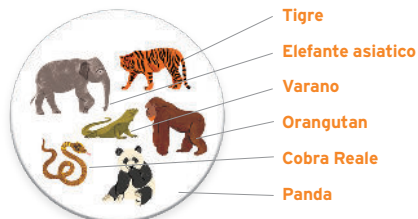
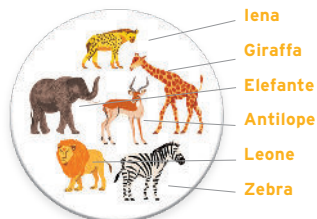
Europa



Asia



- girare ogni carta continente per individuare gli animali che ci vivono:



- individuare i 5 toni colorati sui tabelloni tombola.
- Ciascun colore corrisponde a un continente.**



Preparare il gioco:

- ogni giocatore sceglie un tabellone tombola che poggia davanti a sé.
- Posizionare il sacchetto di tessuto che contiene i 36 gettoni animale e le 6 carte continente, con il lato del continente visibile, al centro del tavolo.



Svolgimento del gioco:

- comincia il giocatore più giovane. Pesca un gettone animale dal sacchetto di tessuto.
- Cerca il continente sul quale vive l'animale.





- Il giocatore gira solo la carta continente scelta.
- **Se la risposta è corretta**, l'animale è sul retro della carta. Il giocatore posiziona quindi l'animale sul suo tabellone, nello spazio del colore corrispondente.
- **Se il suo tabellone non possiede tondi del colore del continente dove vive l'animale**, allora rimette l'animale nel sacchetto. È ora il turno del giocatore seguente.
- **Se la risposta è sbagliata**, l'animale non è sul retro della carta scelta. Il giocatore rimette quindi l'animale nel sacchetto. È ora il turno del giocatore seguente.

Il primo giocatore con una carta completa vince la partita.



P Regras do jogo

 5-10 anos

 2 a 6 jogadores

 15 min

Conteúdo da embalagem: 6 tabuleiros de lotaria, 36 fichas com animais, 6 círculos-continente e 1 saco de tecido.

Objetivo do jogo: Completar o seu tabuleiro de lotaria em primeiro lugar.

Preparação: • Identificar a cor correspondente a cada círculo-continente:

África



América do Norte



América do Sul



Oceânia

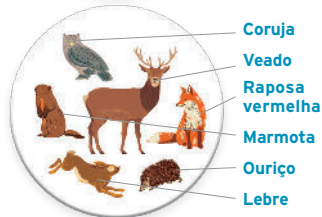
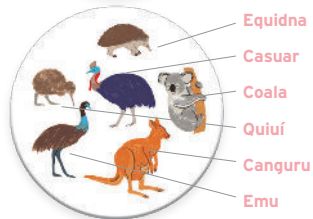
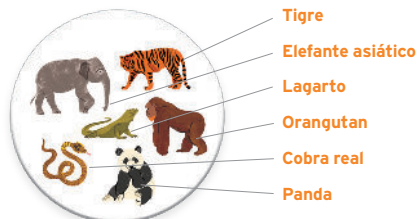
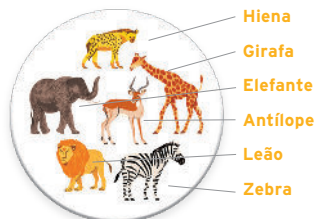


Europa

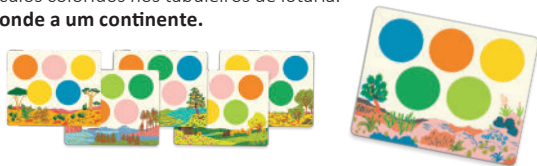


Ásia

- Voltar cada círculo-continente para identificar os animais que aí vivem:



- Identificar os 5 círculos coloridos nos tabuleiros de lotaria.
Cada cor corresponde a um continente.



Preparar o jogo:

- Cada jogador escolhe um tabuleiro de lotaria e coloca-o à sua frente.
- Colocar o saco de tecido, com as 36 fichas de animais no seu interior, e os 6 círculos-continente, face visível, no centro da mesa.



Como jogar:

- O jogador mais jovem é o primeiro a jogar. Tira uma das fichas do interior do saco de tecido.
- Procura o continente em que vive o animal escolhido.



- O jogador só pode voltar o círculo-continente que escolheu.
- **Se a resposta está certa**, o animal encontra-se nas costas do círculo escolhido. O jogador pouso o animal sobre o tabuleiro, no círculo de cor correspondente.
- **Se o tabuleiro não possui círculos da mesma cor do continente em que vive o animal**, o jogador volta a pôr o animal no saco. E passa a vez ao jogador seguinte.
- **Se a resposta está errada**, o animal não se encontra nas costas do círculo escolhido. O jogador volta a pôr o animal no saco. E passa a vez ao jogador seguinte.

O primeiro jogador a completar o seu tabuleiro ganha a partida.



S Spelregler

 5 till 10 år

 2 till 6 spelare

 15 min

Innehåll: 6 bingobrickor, 36 djurbrickor, 1 tygpåse och 6 världsdelskort.

Spelets mål: Att bli först med att fylla sin bingobricka.

Föberedelse: • Identifiera färgen som hör till de olika världsdelskorten:

Afrika



Nordamerika



Sydamerika



Oceanien

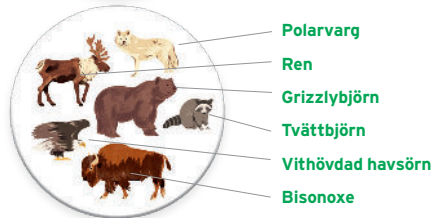
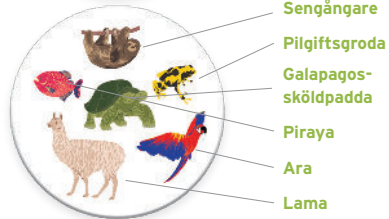
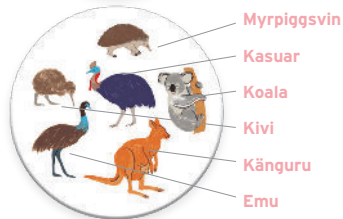
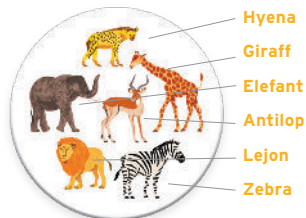


Europa



Asien

- Vänd på alla världsdelskort för att se vilka djur som bor var:



- Identifiera de 5 färgade rundlarna på bingobrickorna.
Varje färg motsvarar en världsdel.



Spelförberedelse:

- Varje spelare väljer en bingobricka och lägger den framför sig.
- Lägg tygpåsen med de 36 djurbrickorna och de 6 världsdelskorten med världsdelarna uppåt i mitten av bordet.



Spelets gång:

- Den yngsta spelaren börjar. Spelaren tar en djurbricka från tygpåsen.
- Hen letar efter vilken världsdel som djuret som hen tog bor på.



- Spelaren vänder endast på det valda världsdelskortet.
- **Om svaret är rätt**, finns djuret på kortets baksida. Spelaren lägger därefter djuret på sin bingobricka, på rundeln med motsvarande färg.
- **Om hens bingobricka inte har en rundel med den färg som motsvarar världsdelen där djuret bor**, lägger spelaren tillbaka djuret i tygpåsen. Sedan är det nästa spelares tur.
- **Om svaret är fel**, finns djuret inte på det valda kortets baksida. Spelaren lägger då tillbaka djuret i tygpåsen. Och sedan är det nästa spelares tur.

Den första spelaren som får en full bingobricka har vunnit omgången.



DK Spilleregler



5-10 år



2-6 spillere



15 min

Spillets indhold: 6 lotteriplader, 36 dyrebrikker, 6 kontinentkort og 1 stofpose.

Spillets formål: At være først til at få sin lotteriplade færdig.

Forberedelse af spillet: • Se hvilken farve hvert enkelt kontinentkort har:

Afrika



Nordamerika



Sydamerika



Oceanien

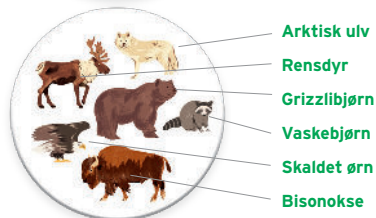
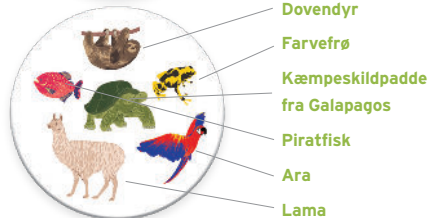
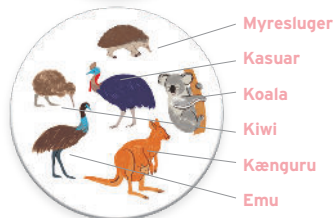
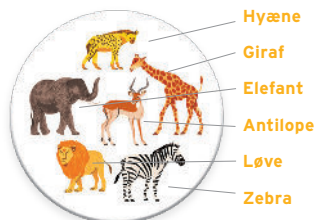


Europa



Asien

- Vend hvert enkelt kontinentkort for at se, hvilke dyr, der lever der:



- Find de 5 runde farvede former på lotteripladerne.
Hver farve svarer til et kontinent.



Forberedelse af spillet:

- Hver spiller vælger en lotteriplate, som man lægger foran sig.
- Læg stofposen med de 36 dyrebrikker og de 6 kontinentkort med kontinentsiden opad midt på bordet.



Sådan foregår spillet:

- Den yngste spiller begynder. Han eller hun trækker en dyrebrik fra stofposen.
- Spilleren gætter, hvilket kontinent dyret lever på.



- Spilleren vender kun det valgte kontinentkort.
- **Hvis svaret er rigtigt**, skal dyret befinde sig på bagsiden af kortet. Spilleren lægger så dyret på lotteripladen, på den tilsvarende farve.
- **Hvis pladen ikke har en rund form i den farve, der svarer til det kontinent**, dyret lever på, lægges dyret tilbage i posen. Det er næste spillers tur.
- **Hvis svaret er forkert**, skal dyret ikke befinde sig på bagsiden af kortet. Spilleren lægger så dyret tilbage i posen. Det er næste spillers tur.

Den første spiller, som har en fuld lotteriplade, vinder spillet.



Игровой комплект: 6 игровых полей, 36 фишек с животными, 6 карточек с континентами и 1 мешочек.

Цель игры: первым заполнить свое игровое поле.

Перед началом игры: • Запомните цвета, соответствующие карточкам континентов:

Африка



Северная Америка



Южная Америка



Океания

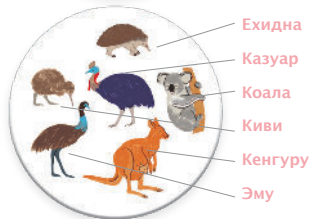


Европа



Азия

• Переверните карточку каждого континента и изучите, какие животные на нем обитают:



- Найдите 5 цветных кругов на игровых полях.
Каждый цвет соответствует какому-то одному континенту.



Подготовка к игре:

- Каждый игрок выбирает одно игровое поле и кладет его перед собой.
- В центр стола кладется мешочек с 36 фишками и 6 карточек с континентами так, чтобы видеть изображение континентов.



Ход игры:

- Первым ходит самый младший игрок. Он достает из мешочка фишку с животным.
- Затем он ищет континент, на котором обитает это животное.



- Далее игрок выбирает одну карточку с континентом и переворачивает ее.
- **Если игрок выбрал правильную карточку**, на ее обратной стороне будет картинка нужного животного. В таком случае он помещает фишку с животным на круг соответствующего цвета на своем игровом поле.
- **Если на его игровом поле нет круга**, окрашенного в цвет континента, где обитает животное, то игрок кладет фишку с животным обратно в мешочек, и ход переходит к следующему игроку.
- **Если игрок выбрал неправильную карточку**, на ее обратной стороне не будет картинки нужного животного. В этом случае игрок кладет фишку с животным обратно в мешочек, и ход переходит к следующему игроку.

Побеждает тот игрок, который первым заполнит все круги на своем игровом поле.





DJ08198



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertència. Partes petites.
Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onder-
delen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Внимание. Маленькие части.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.