

ANIMOMIX



Âge : 3-6 ans



Nb de joueurs : 2-3



Nb de cartes : 42 cartes = 14 cartes "tête" +
14 cartes "corps" + 14 cartes "pattes".



But du jeu : Être le premier à poser 4 "Animomix".



Principe du jeu : 1 "Animomix" est composé de
3 parties : 1 tête, 1 corps et des pattes.

Il existe 2 tailles de cou et 2 tailles de hanche. Alors
attention, car pour être valide les 3 parties d'un
"Animomix" doivent se raccorder correctement !



OK



OK



Pas OK



Pas OK

Déroulement du jeu : Mélanger et distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes, qui constitue la pioche, est posé en pile, face cachée, au centre de la table. Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le premier joueur (A) demande au joueur de son choix (B) une "tête", ou un "corps" ou des "pattes".

- Si B a une carte correspondant à la demande de A il doit lui donner la carte. B pioche alors une nouvelle carte pour en avoir 4 en main.

- Si B n'a pas de carte correspondant à la demande de A il dit "pioche". A pioche alors une carte.

Si, A peut réaliser un "Animomix", il pose ses 3 cartes devant lui. Il pioche alors 2 nouvelles cartes pour en avoir 4 en main. Et la main passe au joueur suivant.

Si A ne peut pas réaliser un Animomix, il rejette une carte au pot pour en garder seulement 4 en main. Et la main passe au joueur suivant.

N.B. : À son tour de jeu, si un joueur possède déjà un "Animomix", il le pose tout de suite et pioche 3 cartes avant de demander une carte à un autre joueur.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a posé 4 "Animomix" devant lui, il remporte la partie.

Un jeu Babayaga.

DJECO

ANIMOMIX



Ages: 3-6 years



Number of players: 2-3



Includes: 42 cards = 14 "head" cards + 14 "body" cards + 14 "legs" cards.



Aim of the game: To be the first to make four "Animomixes".



Principle of the game: One Animomix is made up of three parts: a head, a body and legs.

There are two neck sizes and two hip sizes. So, pay attention because if you want your Animomix to pass, all three body parts have to match correctly!



OK



OK



Not OK



Not OK

Playing the game: Shuffle the cards and deal four to each player. The rest of the cards are stacked in a pile, face down, in the middle of the table. The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

For their turn, the first player (A) chooses another player (B) and asks for a “head”, a “body” or “legs”.

- If Player B has a card matching Player A's request, they must give them the card. Player B then takes a new card from the pile so they have four in their hand.

- If Player B does not have a card matching Player A's request, they say “draw”. Player A then draws a card from the pile.

If Player A can make an Animomix, they lay their three cards down in front of them. Then, they take two new cards from the pile so they have four in their hand. Now, it's the next player's turn.

If Player A cannot make an Animomix, they put a card back into the pile so that they only have four in their hand. Now, it's the next player's turn.

Note: When it's their turn, if a player already has an Animomix, they lay it down immediately and take three cards from the pile before asking for a card from another player.

End of the game: Once a player has put down four Animomixes, they win the game.

A game by Babayaga.

DJECO

Warning. Small parts.

ANIMOMIX



Alter: 3-6 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-3



Inhalt: 42 Karten (14 Kopfkarten, 14 Körperkarten, 14 Pfotenkarten).



Ziel des Spiels: Als erster Spieler 4 „Animomix“ auslegen.



Spielprinzip: 1 Animomix setzt sich aus 3 Teilen zusammen: 1 Kopf, 1 Körper und die Pfoten.
Es gibt 2 verschiedene Größen für Hals und Hüften.
Achtung: Für einen gültigen Animomix müssen die 3 Körperbereiche korrekt aneinandergelegt werden!



Richtig



Richtig



Falsch



Falsch

Spielablauf: Die Karten mischen und jedem Spieler 4 Karten geben. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel und werden als verdeckter Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der erste Spieler (A) fragt einen Spieler seiner Wahl (B) nach „Kopf“, „Körper“ oder „Pfoten“.

- Wenn B eine Karte besitzt, die der Anfrage von A entspricht, muss er A eine solche Karte geben. B zieht dann eine neue Karte, um wieder 4 Karten auf der Hand zu haben.

- Falls B keine Karte besitzt, die der Anfrage von A entspricht, sagt er „ziehen“. Dann zieht A eine Karte vom Nachziehstapel.

Wenn A einen Animomix zusammenstellen kann, legt er die 3 Karten vor sich ab. Dann zieht er 2 neue Karten, um wieder 4 Karten auf der Hand zu haben. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn A keinen Animomix hat, legt er eine Karte ab und hat dann nur noch 4 Karten auf der Hand. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Besitzt der Spieler bereits einen Animomix, wenn er an die Reihe kommt, legt er ihn sofort hin und zieht anschließend 3 Karten, bevor er einen anderen Spieler nach einer Karte fragt.

Spielende: Der Spieler, der zuerst 4 Animomix ausgelegt hat, gewinnt das Spiel.

Ein Spiel von Babayaga.

DJECO

Achtung. Kleine Teile.

ANIMOMIX



Leeftijd: 3-6 jaar



Aantal spelers: 2-3



Inhoud: 42 kaarten = 14 kaarten met een "kop" + 14 kaarten met een "lichaam" + 14 kaarten met "poten".



Doel van het spel: als eerste 4 complete Animomix-dierensets neerleggen.



Spelprincipe: 1 Animomix bestaat uit 3 delen: 1 kop, 1 lichaam en poten. Er zijn twee nekbreedtes en twee heupbreedtes. Dus let goed op: een Animomix telt alleen mee als alle 3 de lichaamsdelen goed op elkaar passen!



OK



OK



Niet OK



Niet OK

Verloop van het spel: De kaarten worden geschud en iedere speler krijgt 4 kaarten. De overige kaarten worden in het midden van de tafel gelegd en vormen de pot. De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler (A) die aan de beurt is kiest een andere speler (B) uit aan wie hij een “kop”, “lichaam” of “poten” vraagt.

- Als B de door A gevraagde kaart heeft, moet hij deze kaart aan A geven. B neemt vervolgens een nieuwe kaart uit de pot, zodat hij weer 4 kaarten in zijn hand heeft.

- Als B de door A gevraagde kaart niet heeft, zegt hij “pot”. A neemt dan een kaart uit de pot.

Als A een complete Animomix kan samenstellen, legt hij de 3 kaarten voor zich neer. Hij neemt dan 2 nieuwe kaarten uit de pot, zodat hij er weer 4 in zijn hand heeft. De beurt gaat daarna naar de volgende speler.

Als A geen complete Animomix kan samenstellen, doet hij een kaart terug in de pot, zodat hij nog 4 kaarten over heeft. De beurt gaat daarna naar de volgende speler.

NB: Als de speler die aan de beurt is gelijk al een complete Animomix kan samenstellen, moet hij deze neerleggen en 3 kaarten uit de pot nemen, voordat hij een andere speler om een kaart vraagt.

Einde van het spel: De eerste speler die 4 complete Animomix-dierensets voor zich neer heeft gelegd, wint het spel.

Een spel van Babayaga.

DJECO

Opgemaakt. Kleine onderdelen.

ANIMOMIX



Edad: 3-6 años



N.º de jugadores: 2-3



Contenido: 42 cartas = 14 cartas de "cabeza" + 14 cartas de "cuerpo" + 14 cartas de "patas".



Objetivo del juego: ser el primero en formar 4 "Animomix".



Lógica del juego: 1 Animomix consta de 3 partes: 1 cabeza, 1 cuerpo y patas. Existen dos tamaños de cuello y dos de cadera. Atención: ¡para que un Animomix sea válido, las 3 partes del cuerpo deben encajar correctamente!



Bien



Bien



Mal



Mal

Desarrollo del juego: Barajar las cartas y repartir 4 cartas a cada jugador. El montón de cartas restantes se coloca boca abajo en el centro de la mesa. Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Llegado su turno, el primer jugador (A) pide al jugador de su elección (B) una “cabeza”, un “cuerpo” o unas “patas”.

- Si el jugador B tiene una carta que encaja con lo que le pide el jugador A, debe dársela. El jugador B saca una nueva carta del montón para seguir teniendo 4.

- Si el jugador B no tiene ninguna carta que encaje con lo que le pide el jugador A, dice “paso”. Entonces, el jugador A saca una carta del montón.

Si el jugador A puede formar un Animomix desvela sus 3 cartas. Luego, saca 2 nuevas cartas para seguir teniendo 4. A continuación, le toca al siguiente jugador.

Si el jugador A no puede formar un Animomix, devuelve una carta al montón para quedarse solo con 4. A continuación, le toca al siguiente jugador.

N.B.: en su turno, si un jugador ya tiene un Animomix, lo forma de inmediato y saca 3 cartas del montón antes de pedirle una carta a otro jugador.

Fin de la partida: Cuando un jugador haya formado 4 Animomix, gana la partida.

Un juego de Babayaga.

DJECO

Atención. Partes pequeñas.

ANIMOMIX



Età: 3-6 anni



N. di giocatori: 2-3



Contenuto: 42 carte = 14 carte "testa" + 14 carte "corpo" + 14 carte "zampe".



Scopo del gioco: essere il primo a comporre 4 "Animomix".



Principio del gioco: 1 Animomix è composto da 3 parti: 1 testa, 1 corpo e delle zampe. Le anche e il collo sono di 2 formati diversi. Bisogna quindi fare attenzione perché per comporre un Animomix valido le 3 parti devono essere collegate correttamente!



OK



OK



SBAGLIATO



SBAGLIATO

Svolgimento del gioco: mescolare le carte e distribuirne 4 a ciascun giocatore. Le carte rimanenti costituiscono il mazzo, che viene posto a faccia in giù al centro del tavolo. Comincia il giocatore più giovane, poi si gioca in senso orario.

Quando è il suo turno, il primo giocatore (A) chiede a un giocatore a scelta (B) una "testa", un "corpo" o delle "zampe".

- Se B ha la carta corrispondente alla richiesta di A deve dargli la carta. B pesca quindi una nuova carta per averne 4 in mano.

- Se B non ha la carta corrispondente alla richiesta di A, dice "pesca". A pesca quindi una carta.

Se A può comporre un Animomix, mette le sue 3 carte davanti a sé. Pesca quindi 2 nuove carte per averne 4 in mano. Il turno passa al giocatore successivo.

Se A non può comporre un Animomix, rimette una carta nel mazzo per restare con 4 carte in mano. Il turno passa al giocatore successivo.

N.B.: se un giocatore ha già le carte necessarie per comporre un Animomix quando arriva il suo turno, le mette subito sul tavolo e pesca 3 carte prima di chiedere una carta a un altro giocatore.

Fine del gioco: Il primo giocatore che mette 4 Animomix davanti a sé, vince la partita.

Un gioco di Babayaga.

DJECO

Attenzione. Piccole parti.

ANIMOMIX



Idade: 3-6 anos



N.º de jogadores: 2-3



N.º de cartas: 42 cartas = 14 cartas de cabeça + 14 cartas de corpo + 14 cartas de patas.



Objetivo do jogo: ser o primeiro a ter 4 Animomix.



Princípio do jogo: 1 Animomix é composto por 3 partes: 1 cabeça, 1 corpo e patas.

Existem 2 tamanhos de pescoço e 2 tamanhos de anca. Portanto, é preciso ter cuidado, pois as 3 partes do corpo de um Animomix devem encaixar corretamente para este ser válido!



SIM



SIM



NÃO



NÃO

Decorrer do jogo: baralhar as cartas e distribuir 4 a cada jogador. As cartas restantes constituem o baralho e são colocadas, viradas para baixo, no centro da mesa. Começa o jogador mais novo, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando for a sua vez, o primeiro jogador (A) pede ao jogador da sua escolha (B) uma cabeça, um corpo ou patas.

- Se o jogador B tiver uma carta correspondente ao pedido do jogador A, dá-lhe a carta. O jogador B tira então uma nova carta para ter 4 na mão.

- Se o jogador B não tiver uma carta correspondente ao pedido do jogador A, diz "vai ao baralho". O jogador A tira então uma carta.

Se o jogador A puder completar um Animomix, coloca as suas 3 cartas à sua frente. Tira então 2 novas cartas para ter 4 na mão. A vez passa depois para o jogador seguinte.

Se o jogador A não puder completar um Animomix, deita uma carta fora para ficar apenas com 4 na mão. A vez passa depois para o jogador seguinte.

Nota: quando for a sua vez, se um jogador já tiver um Animomix, coloca-o imediatamente e tira 3 cartas antes de pedir uma carta a outro jogador.

Fim do jogo: quando um jogador tiver 4 Animomix à sua frente, ganha o jogo.

Um jogo de Babayaga.

DJECO

Cuidado. Peças de pequenas dimensões.

ANIMOMIX



Ålder: 3-6 år



Antal spelare: 2-3



Innehåll: 42 kort = 14 "huvudkort" + 14 "kroppskort" + 14 "benkort".



Spelets mål: Bli först med att lägga 4 "Animomix"-figurer.



Spelets grundregler: 1 Animomix består av 3 delar: 1 huvud, 1 kropp och ben. Det finns 2 halsstorlekar och 2 höftstorlekar. Så se upp! För att en Animomix ska vara godkänd måste de tre kroppsdelarna passa ihop.



Godkänd



Godkänd



**Inte
godkänd**



**Inte
godkänd**

Så här går spelet till: Blanda korten och dela ut 4 kort till varje spelare. Resten av korten läggs med bildsidan nedåt mitt på bordet och utgör plockhögen. Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols.

Den första spelaren (A) börjar med att be en annan valfri spelare (B) om ett "huvud", en "kropp" eller ett par "ben".

- Om B har ett kort som stämmer överens med det som A frågar efter måste hen lämna ifrån sig det kortet. B plockar sedan upp ett nytt kort från plockhögen för att alltid ha 4 kort på handen.

- Om B inte har det kort som A frågar om säger hen "plocka". Då måste A plocka upp ett kort från plockhögen.

Om A kan lägga ut en Animomix-figur ska hen lägga ut de 3 korten framför sig. A plockar sedan upp 2 nya kort från plockhögen för att alltid ha 4 kort på handen. Sedan går turen över till nästa spelare.

Om A inte kan lägga någon Animomix-figur slänger hen ett kort i slänghögen så att hen bara har 4 kort på handen. Sedan går turen över till nästa spelare.

Obs: När det är en ny spelares tur och hen redan har en Animomix-figur kan hen lägga ut den med det samma och sedan dra 3 nya kort, innan hen frågar om ett kort från en annan spelare.

Spelets slut: Så fort en spelare har lagt ut 4 Animomix-figurer vinner hen omgången.

Ett spel av Babayaga.

ANIMOMIX



Alder: 3-6 år



Antal spillere: 2-3



Indhold: 42 kort = 14 "hovedkort" + 14 "kropskort" + 14 "benkort".



Målet med spillet: Være den første, der har lagt 4 "Aninomix" på bordet.



Spillets målsætning: 1 Aninomix består af 3 dele: 1 hoved, 1 krop og ben. Der findes 2 størrelser på hals og 2 størrelser på hofter. Så man skal passe på, fordi de 3 dele på en Aninomix skal passe fuldstændig til hinanden, for at den kan godkendes!



OK



OK



Ikke OK



Ikke OK

Spilleregler: Bland kortene og giv 4 kort til hver spiller. De resterende kort udgør bunken og lægges midt på bordet med billedsiden vendt nedad. Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning.

Når det er hans/hendes tur, beder den første spiller (A) en anden spiller efter eget valg (B) om et "hoved", en "krop" eller "ben".

- Hvis B har et kort, der svarer til det A beder om, skal B give A kortet. Så tager B et nyt kort ind fra bunken for at have 4 på hånden.

- Hvis B ikke har et kort, der svarer til A's forespørgsel, siger han/hun "tag et kort ind". Så tager A et kort ind.

Hvis A kan lave en Animomix, lægger han/hun sine 3 kort ned foran sig. Han/hun tager 2 nye kort ind fra bunken for at have 4 på hånden. Så er det den næste spillers tur.

Hvis A ikke kan lave en Animomix, lægger han/hun et kort ud ved siden af bunken, så han/hun kun har 4 på hånden. Så er det den næste spillers tur.

NB.: Når det er en spillers tur til at spille, og denne spiller allerede har en Animomix på hånden, lægger han/hun den ned på bordet og tager 3 kort ind, før han/hun spørger en anden spiller om et kort.

Spillets afslutning: Så snart en spiller har lagt 4 Animomix ned foran sig, vinder han/hun spillet.

Et spil af Babayaga.

ANIMOMIX



Возраст: 3–6 лет



Количество игроков: 2–3



В комплекте: 42 карты = 14 карт с головой + 14 карт с туловищем + 14 карт с ногами.



Цель игры: первым собрать 4 существа Animomix.



Принцип игры. 1 Animomix состоит из 3 частей: 1 голова, 1 туловище и ноги. Шея и туловище бывают 2 разных размеров. Будьте внимательны: в правильно составленном Animomix все части тела подходят друг другу по ширине!



OK



OK



He OK



He OK

Ход игры. Перемешать карты и раздать по четыре карты каждому из игроков. Оставшиеся карты положить стопкой в центр стола, лицевой стороной вниз. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Первый игрок (А) просит любого другого игрока (Б) дать ему карту с головой, туловищем или ногами.

- Если у игрока Б есть такая карта, он должен дать её игроку А. После этого игрок Б берёт карту из стопки, чтобы иметь на руках 4 карты.

- Если у игрока Б нет карты, которую у него просит А, он говорит: «Возьми карту». Тогда игрок А берёт карту из стопки.

Если игрок А может составить Animomix, он кладёт 3 карты перед собой. После этого он берёт из стопки 2 новые карты, чтобы иметь на руках 4 карты. Затем ход переходит к следующему игроку.

Если А не может составить Animomix, он сбрасывает одну карту, чтобы на руках осталось только 4 карты. Затем ход переходит к следующему игроку.

Примечание: если у игрока уже есть Animomix на руках, он сразу выкладывает его при переходе к нему хода, затем берёт 3 карты из стопки и просит карту у другого игрока.

Конец игры. В партии побеждает игрок, который первым собрал четырёх Animomix.

Авторы игры: Babayaga.