



abeille



bison



dromadaire



grenouille
fraise



morse



phoque



saumon



albatros



cheval



élan



hérisson



murène



pieuvre



serpent
corail



alligator



chèvre



éléphant



hippocampe



mygale



pingouin



scorse



ara macao



condor



escargot



iguane



nautil



pipistrelle



scorpène



autruche



couleuvre



étoile de mer



kangourou



oiseau de
paradis



poisson-
clown



thon



baleine



crabe



fennec



lapin



orang-outang



pygargue



tortue-luth



baudroie



criquet



fourmi



lion



oryx



raton laveur



belette



crotale



gerboise



macaque



panda



requin



bénitier



dauphin



girafe



monarque




pélican




rhinocéros





ZANIMATCH

 5-99 ans

 De 3 à 6 joueurs

 **Contenu :** 12 grandes cartes "méli-mélo", 60 cartes "animaux", un index des animaux au dos de la règle du jeu

 **But du jeu :** être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes

 **Règle du jeu :** Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Distribuer 8 cartes "animaux" à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Le paquet des cartes "méli-mélo" est placé au milieu des joueurs, face cachée. Le premier joueur retourne la première carte "méli-mélo". Il la pose face découverte au milieu des joueurs.

Chaque joueur observe attentivement son jeu et la carte "méli-mélo". Les joueurs doivent trouver très vite une carte de leur jeu où figure un des animaux vu sur la carte "méli-mélo".

Le plus rapide gagne si la carte jouée représente en effet un animal figurant sur la carte "méli-mélo". Le joueur se débarrasse alors de sa carte. Sinon, il reprend sa carte et il est pénalisé en piochant 2 cartes supplémentaires. Les autres joueurs reprennent leurs cartes.

On retourne chacun son tour une autre carte "méli-mélo", et ainsi de suite. À la fin du paquet de cartes "méli-mélo", on le retourne et on recommence.

Variante, pour les plus calmes : Un joueur retourne la première carte "méli-mélo" et il la pose au milieu de tous les joueurs. Il compte à voix haute jusqu'à cinq.

Pendant ce temps, les joueurs doivent observer attentivement la scène et les détails qui la constituent. Ensuite la carte "méli-mélo" est retournée. Chaque joueur doit alors poser devant lui toutes les cartes où figurent des animaux vus sur la carte "méli-mélo".

La carte "méli-mélo" est encore une fois retournée pour vérification. Les joueurs qui ont mis de mauvaises cartes les reprennent, et en piochent une supplémentaire.

Les bonnes cartes ne seront pas réintégrées dans les jeux et seront mises de côté.

Le gagnant est celui qui a le moins de cartes en main, quand toutes les cartes "méli-mélo" ont été jouées.



Bee



Bison



Dromedary



Strawberry
Poison Arrow
Frog



Morse



Seal



Salmon



Albatross



Horse



Moose



Hedgehog



Walrus



Octopus



Coral
serpent



Alligator



Goat



Elephant



Hyppocampus



Mygal



Penguin



Scorse



Ara Macao



Condor



Snail



Iguana



Nautilus



Pipistrelle



Rockfish



Ostrich



Rat snake



Starfish



Kangaroo



Bird of
paradise



Clown fish



Tunafish



Whale



Crab



Bat-eared fox



Wild rabbit



Orang-utan



Eagle



Turtle



Monk fish



Locust



Beaver



Lion



Oryx



Racoon



Weasel



Whip snake



Jerboa



Macaca



Panda



Shark



Giant clam



Dolphin



Giraffe



Monarch
butterfly




Pelican




Rhinoceros




ZANIMATCH

 5 to 99 years

 From 2 to 6 players

 **Contents:** 12 big "trivia" cards, 60 "animal" cards, all the animals are listed on the back of the game rules

 **Aim of the game:** to be the first to get rid of all his cards

 **Rules of the game:** The youngest player begins. You play clockwise. Deal out 8 "animal" cards to each player. The rest of the cards make up the pick. The pack of "trivia" cards is placed in the middle of the player, face down. The first player turns the first "trivia" card. He puts it face up in the middle of the players.

Each player carefully notes his hand and the "trivia" card.

The players must very quickly find a card showing one of the animals seen on the trivia card.

The quickest player wins if the card played effectively represents an animal on the "trivia" card. So he gets rid of his card. If not, he takes back his card and he is penalised by picking up 2 extra cards.

The other players take back their cards. Each player turns another "trivia" card on his turn, and so on.

At the end of the deck of "trivia" cards, turn them over and start again.

Variants, for the quieter player: A player turns down the first "trivia" card and puts it in the middle of all the players. He counts to five out loud. During this time the players must carefully note the picture and the details of the picture. Then the "trivia" card is turned down. Each player must place in front of him all the cards showing animals seen on the "trivia" card.

The "trivia" card is turned down again for verification. The players who have taken bad cards take them back, and pick up an extra one. The good cards will not be included in the game and will be put aside.

The winner is the one who has the least cards in hand, after all the "trivia" cards have been played.



Biene



Bison



Dromedar



Erdbeerfrosch



Walross



Robbe



Lachs



Albatros



Pferd



Elch



Igel



Muräne



Krake



Korallenschlange



Alligator



Ziege



Elefant



Seepferdchen



Vogelspinne



Pinguin



Skunk



Hellroter Ara



Kondor



Schnecke



Leguan



Nautilus



Fledermaus



Drachenkopf



Strauß



Natter



Seestern



Känguru



Paradiesvogel



Clownfisch



Thunfisch



Walfisch



Krabbe



Fennek



Wildkaninchen



Orang-Utan



Seeadler



Schildkröte



Seeteufel



Feldheuschrecke



Ameise



Löwe



Onyxantilope



Washbär



Wiesel



Klapperschlange



Wüsten-springmauss



Makak



Panda



Haifisch



Riesenschnecke



Delphin



Giraffe



Monarchfalter




Pelikan




Nashorn




ZANIMATCH

 5-99 Jahre

 Für 2 bis 6 Spieler

 **Inhalt:** 12 große "Meli-Melo"-Karten, 60 "Tierkarten", 1 Tierverzeichnis auf der Rückseite dieser Anleitung

 **Ziel des Spiels:** Als Erster alle Karten ablegen.

 **Spielregeln:** Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. An jeden Spieler werden 8 "Tierkarten" ausgeteilt. Die restlichen Karten bilden den Stapel. Die "Meli-Melo"-Karten werden verdeckt als Stapel zwischen die Spieler gelegt. Der erste Spieler dreht die erste "Meli-Melo"-Karte um. Er legt sie aufgedeckt zwischen die Spieler. Jeder Spieler betrachtet sein Blatt und die "Meli-Melo"-Karte aufmerksam. Die Spieler müssen ganz schnell eine Karte aus ihrem Blatt finden, auf der eines der Tiere der Meli-Melo-Karte zu finden ist.

Der schnellste Spieler gewinnt, wenn auf der abgelegten Karte wirklich ein Tier abgebildet ist, welches auf der "Meli-Melo"-Karte zu finden ist. Er legt dann seine Karte ab. Wenn nicht, nimmt er seine Karte zurück und wird dadurch bestraft, dass er 2 zusätzliche Karten ziehen muss. Die anderen Spieler nehmen ihre Karten wieder an sich. Bei jeder Runde wird eine andere "Meli-Melo"-Karte umgedreht, usw. Wenn der Stapel mit den "Meli-Melo"-Karten zu Ende ist, dreht man ihn um und fängt von vorne an.

Variante für ruhigere Spieler: Ein Spieler dreht die erste "Meli-Melo"-Karte um und legt sie in die Mitte zwischen die Spieler. Er zählt laut bis fünf. Währenddessen müssen die Spieler das Bild und die Details des Bildes genau betrachten. Anschließend wird die "Meli-Melo"-Karte wieder umgedreht. Jeder Spieler muss nun alle Karten, auf denen sich Tiere befinden, welche auf der "Meli-Melo"-Karte zu sehen waren, vor sich hinlegen. Die "Meli-Melo"-Karte wird zur Überprüfung nochmals umgedreht. Die Spieler, welche die falschen Karten abgelegt haben, nehmen sie wieder an sich und ziehen eine zusätzliche Karte. Die richtigen Karten kommen nicht mehr ins Spiel, sondern werden beiseite gelegt.

Gewonnen hat, wer die wenigsten Karten in der Hand hat, nachdem alle "Meli-Melo"-Karten verwendet wurden.



Abeja



Visón



Dromedario



Rana Fresa



Morsa



Foca



Salmón



Águila



Caballo



Alce



Erizo



Morena



Pulpo



Serpiente Coral



Cocodrilo



Oveja



Elefante



Hipopampo



Araña migala



Pingüino



Mofeta rayada



Avestruz par Guacamaya



Cóndor



Caracol



Iguana



Nautilo



Murciélago enano



Bacalao



Avestruz



Culebra



Estrella de mar



Canguro



Pájaro del paraíso



Pez-payaso



Atún



Ballena



Cangrejo



Zorro



Conejo



Orangután



Pigargo



Tortuga



Rape



Langosta



Hormiga



León



Oryx



Ratón Lavador



Comadreja



Crótalo



Jerbo



Macaco



Panda



Tiburón



Bendito



Delfín



Jirafa



Monarca



Pelícano



Rinoceronte



ZANIMATCH



5-99 años



De 2 a 6 jugadores



Contenido: 12 grandes cartas "meli-melo", 60 cartas "animales" un índice de los animales al dorso de las reglas del juego



Objetivo del juego: ser el primero en quedarse sin cartas.



Reglas del juego: Comienza la partida el jugador más joven. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Distribuir 8 cartas "animales" a cada jugador. El resto de las cartas constituye el montón central.

El paquete de cartas "meli-melo" se coloca en medio de los jugadores, boca abajo. El primer jugador da la vuelta a la primera carta "meli-melo". La pone boca arriba en medio de los jugadores.

Cada jugador observa atentamente su juego y la carta "meli-melo". Los jugadores deben encontrar rápidamente una carta de su juego en el que figure uno de los animales vistos en la carta "meli-melo".

Se deshace entonces de su carta. Si no, vuelve a tomar la carta y queda penalizado con la obligación de tomar 2 cartas adicionales. Los demás jugadores vuelven a tomar sus cartas. Cada uno vuelve una carta "meli-melo" por turnos.

Cuando se acabe con el paquete de cartas "meli-melo", se le da la vuelta y se empieza de nuevo.

Variante para los más tranquilos: Un jugador da la vuelta a la primera carta "meli-melo" y la pone en medio de los demás jugadores. Cuenta en voz alta hasta cinco. Durante este tiempo, los jugadores tienen que observar con atención la escena y los detalles que la constituyen.

A continuación se le da la vuelta a la carta "meli-melo". Cada jugador debe poner delante todas las cartas en las que figuren animales que aparezcan en la carta "meli-melo".

Se vuelve a dar la vuelta de nuevo a la carta "meli-melo" para comprobarlo. Los jugadores que hayan puesto cartas incorrectas las vuelven a tomar y toman otra más del montón central.

Las cartas correctas no se devuelven al juego y se guardan a un lado.

Gana aquél que se quede con menos cartas en la mano una vez que se hayan jugado todas las cartas "meli-melo".



Ape



Bisonte



Dromedario



Rana natura



Tricheco



Foca



Salmone



Albatro



Cavallo



Alce



Riccio



Murena



Piovra



Serpente corallo



Alligatore



Capra



Elefante



Ippocampo



Migale



Pinguino



Moffetta



Ara Macao



Condor



Chiocciola



Iguana



Nautilo



Pipistrello



Scorfano



Struzzo



Biscia



Stella di mare



Canguro



Uccello del paradiso



Pesce pagliaccio



Tonno



Balena



Granchio



Fennec



Coniglio



Orangutango



Pigargo



Tartaruga



Rana pescatrice



Cavalletta migratrice



Formica



Leone



Orice



Procione lavatore



Donnola



Crotalo



Gerboa



Macaco



Panda



Squalo



Tridacta



Delfino



Giraffa



Farfalla monarca




Pellicano




Rinoceronte




ZANIMATCH

 5-99 anni

 Da 2 a 6 giocatori

 **Contenuto:** 12 carte grandi "miscuglio", 60 carte "animali" e un indice degli animali sul retro della regola del gioco

 **Finalità del gioco:** sbarazzarsi per primi di tutte le carte

 **Regole del gioco:** Inizia il giocatore più giovane. Si gioca seguendo il senso delle lancette dell'orologio. Distribuire 8 carte "animali" a ciascun giocatore. Le carte che rimangono costituiscono il piatto. Il pacchetto delle carte "miscuglio" è piazzato al centro del gruppo dei giocatori, con la faccia nascosta. Il primo giocatore svolta la prima carta "miscuglio" e la ripone mostrandone la faccia al centro del gruppo dei giocatori. Ogni giocatore osserva attentamente il suo gioco e la carta "miscuglio". I giocatori devono trovare velocemente una carta del loro mazzo sulla quale è raffigurato uno degli animali visti sulla carta miscuglio. Il giocatore più veloce vince se la carta giocata rappresenta effettivamente l'animale raffigurato sulla carta "miscuglio".

In questo caso, può sbarazzarsi della sua carta. In caso contrario, riprende la sua carta e, come penalizzazione, deve estrarre 2 carte supplementari. Gli altri giocatori riprendono le loro carte. Quando arriva il proprio turno, ogni giocatore rivoltava un'altra carta "miscuglio", e così via. Terminato il pacchetto di carte "miscuglio", lo si capovolge e si ricomincia a giocare.

Variante per i più calmi: Un giocatore rivoltava la prima carta "miscuglio" e la ripone al centro del gruppo dei giocatori. Poi conta ad alta voce fino a cinque. Nel frattempo gli altri giocatori devono osservare attentamente la scena ed i dettagli che la caratterizzano. In seguito si rivoltava la carta "miscuglio". Ogni giocatore allora deve riporre davanti a sé tutte le carte che raffigurano gli animali visti sulla carta "miscuglio".

La carta "miscuglio" viene rivoltata ancora una volta per la verifica. I giocatori che hanno gettato delle carte sbagliate, le devono riprendere ed estrarre una carta supplementare. Le carte giuste non saranno reintegrate nel mazzo, ma saranno messe da parte.

Vince il giocatore che ha in mano il minor numero di carte, quando sono state giocate tutte le carte "miscuglio".



Abelha



Búfalo



Dromedário



Rã Vermelha



Morsa



Foca



Salmão



Albatroz



Cavalo



Alce



Ouriço



Enguia



Polvo



Serpente-coral



Jacaré



Cabra



Elefante



Cavalo Marinho



Migala



Pinguim



Gambá



Arara



Condor



Caracol



Iguana



Náutilo



Morcego



Peixe-Escorpião



Avestruz



Serpente de Água



Estrela-do-mar



Canguru



Pássaro-do-Paraíso



Peixe-palhaço



Atum



Baleia



Caranguejo



Raposa-do-Deserto



Coelho



Orangotango



Águia



Tartaruga



Peixe-Sapo



Cigarra



Formiga



Leão



Antílope



Guaxinim



Doninha



Golfinho



Gerbo



Macaco



Panda



Tubarão



Molusco Bivalve



Cascavel



Girafa



Monarca




Pelicano




Rinoceronte



ZANIMATCH

 5-99 anos

 De 3 à 6 jogadores

 **Conteúdo :** 12 cartas grandes "méli-mélo", 60 cartas "animais", um índice dos animais na parte de trás da regra do jogo

 **Objectivo do jogo:** ser o primeiro a livrar-se de todas as suas cartas

 **Regra do jogo:** Começa o jogador mais novo. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Distribuir 8 cartas "animais" a cada jogador.

O resto das cartas constitui o monte. O monte das cartas "méli-mélo" é colocado no meio dos jogadores com a face escondida. O primeiro jogador vira a primeira carta "méli-mélo" e coloca-a com a face descoberta no meio dos jogadores.

Cada jogador observa atentamente o seu jogo e a carta "méli-mélo". Os jogadores devem encontrar rapidamente uma carta do seu jogo onde figure um dos animais que consta na carta "méli-mélo". Ganha o mais rápido se a carta representar efectivamente um animal que figura na carta "méli-mélo". O jogador livra-se então dessa carta. Caso contrário, ele recolhe a sua carta e é penalizado recolhendo mais 2 cartas suplementares. Os outros jogadores recolhem as suas cartas. Cada um na sua vez vira outra carta "méli-mélo", e assim sucessivamente. Quando acabar o monte das cartas "méli-mélo", vira-se novamente o monte e recomeça-se.

Variante, para os mais calmos: Um jogador vira a primeira carta "méli-mélo" e pousa-a no meio de todos os jogadores. Em voz alta ele conta até cinco. Durante esse tempo, os jogadores devem observar atentamente a carta e os detalhes que a constituem. De seguida, a carta "méli-mélo" é revirada. Cada jogador deve então colocar à sua frente todas as cartas onde figurem os animais vistos na carta "méli-mélo". A carta "méli-mélo" é revirada uma vez mais para verificação. Os jogadores que colocaram cartas erradas retomam-nas e retiram uma carta suplementar. As cartas correctas não serão reintegradas no jogo, mas sim postas de parte. O vencedor é aquele que tiver menos cartas na mão, quando todas as cartas "méli-mélo" tiverem sido jogadas.



Bij



Bizon



Dromedaris



Aardbeikikker



Zeekoe



Rob



Zalm



Albatros



Paard



Elan



Egel



Moeraal



Inktvis



Koraalslang



Alligator



Geit



Olifant



Zeepaardje



Vogelspin



Pinguin



Stinkdier



Ara Macao



Condor



Slak



Iguana



Watervogel



Dwergvleermuis



Schorpioen



Struisvogel



Slang



Zeester



Kangoeroe



Paradijsvogel



Clownvis



Tonijn



Walvis



Krab



Woestijnvos



Wild konijn



Orang-oetang



Visarend



Schildpad



Zeeduivel



Sprinkhaan



Mier



Leeuw



Fossiel



Wasbeer



Wezel



Ratelslang



Springmuis



Meerkat



Panda



Haai



Reuzemossel



Dolfijn



Giraf



Vorst




Pelikaan



Neushoorn




ZANIMATCH

 5-99 jaar

 Van 2 tot 6 spelers

 **Inhoud:** 12 grote "mengelmoes" kaarten, 60 "dier" kaarten en een lijst van de dieren op de achterzijde van de spelregels.

 **Doel van het spel:** Als eerste geen kaarten meer hebben

 **Spelregel:** De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. Aan iedere speler 8 "dier" kaarten geven. De overige kaarten vormen de pot.

De stapel "mengelmoes" kaarten wordt in het midden van de spelers gelegd, met het plaatje naar beneden. De eerste speler draait de eerste "mengelmoes" kaart om. Hij legt deze met het plaatje naar boven temidden van de spelers. Iedere speler kijkt aandachtig naar zijn kaarten en de "mengelmoes" kaart.

De spelers moeten snel een van hun kaarten pakken waarop een van de dieren van de "mengelmoes" kaart staat. De snelste speler wint als op de gespeelde kaart inderdaad een dier staat dat ook op de "mengelmoes" kaart staat. Hij raakt zodoende deze kaart kwijt. Anders moet hij zijn kaart terugpakken en moet hij voor straf 2 kaarten van de pot pakken. De overige spelers pakken hun kaarten terug. Ieder draait om de beurt een "mengelmoes" kaart, en zo verder.

Wanneer men aan het eind van de stapel "mengelmoes" kaarten komt, wordt deze stapel omgedraaid en wordt er weer opnieuw begonnen.

Een rustigere variant: Een speler draait de eerste "mengelmoes" kaart om en hij legt deze temidden van de spelers. Hij telt dan hardop tot vijf. In de tussentijd moeten de spelers goed naar het tafereel en de details hiervan kijken. Vervolgens wordt de "mengelmoes" kaart omgedraaid. Iedere speler moet dan alle kaarten neerleggen waar dieren opstaan die ook op de "mengelmoes" kaart staan.

De "mengelmoes" kaart wordt ter controle nog een keer omgedraaid. De spelers die onjuiste kaarten neergelegd hebben, moeten dezen terugpakken, en moeten er een extra uit de pot nemen. De goede kaarten worden niet opnieuw in het spel gedaan en worden aan de kant gelegd.

De winnaar is degene die de minste kaarten in zijn handen heeft als alle "mengelmoes" kaarten gespeeld zijn.



bi



bison



dromedar



jordgubbs-
groda



valross



säl



lax



albatross



häst



älg



igekott



muräna



bläckfisk



korallorm



alligator



get



elefant



sjöhäst



tarantel



pingvin



skunk



ljusröd ara



kondor



snigel



leguan



nautilus



pipistrell



drakhuvu-
dfisk



struts



snok



sjöstjärna



känguru



paradisfågel



clownfisk



tonfisk



val



krabba



fennek



kanin



orangutang



Águia



havsläders-
köldpadda



marulk



syrsa



myra



lejon



oryx



tvättbjörn



vessla



skallerorm



springgråtta



makak



jättepanda



haj



jättemussla



delfin



giraff



monarkfjäril




pelikan




noshörning




ZANIMATCH

 5-99 år

 Från 3 till 6 spelare

 **Spelet innehåller:** 12 stora "meli-melokort" och 60 djurkort; ett register över djuren finns på baksidan av spelreglerna.

 **Vad spelet går ut på:** Att bli av med alla sina kort först

 **Spelregler:** Den yngste deltagaren börjar. Man spelar i tur och ordning. Medsols. Dela ut 8 djurkort till varje spelare. Resten av korten är högen. Högen med meli-melokort läggs upp och ned mitt på bordet. Den förste spelaren vänder upp det första meli-melokortet. Han lägger det rättvänt mitt på bordet.

Spelarna tittar noga på sina kort och på meli-melokortet.

Nu gäller det för spelarna att snabbt hitta ett bland sina kort där det förekommer något av djuren på meli-melokortet.

Den snabbaste vinner om kortet som läggs faktiskt föreställer ett djur som finns på meli-melokortet. Då lägger spelaren bort sitt kort. Annars tar han tillbaka det och får som straff dessutom ta upp 2 kort från högen.

Övriga spelare tar upp sina kort.

I tur och ordning vänder man upp ett meli-melokort, och så fortsätter spelet.

När meli-melokorten är slut vänder man upp och ner på högen och fortsätter.

Variant för de som är lugnare: En spelare vänder upp det första meli-melokortet och lägger det mitt på bordet. Han räknar högt till fem.

Under tiden ska spelarna titta noga på scenen och alla detaljer. Sedan vänder man på meli-melokortet igen. Varje spelare ska sedan lägga fram alla kort där det förekommer djur som de har sett på meli-melokortet. Därefter vänder man upp meli-melokortet igen för kontroll.

De spelare som har lagt fel kort tar tillbaka dem och tar ett extra i högen.

De kort som var rätt läggs undan och används inte mera.

Den vinner, som har minst kort kvar när alla meli-melokorten har spelats.



bi



bisonokse



dromedar



jordbærfør



hvalros



sælhund



laks



albatros



hest



elg



pindsvin



muræne



blæksprutte



koralsslange



alligator



ged



elefant



søhest



jordedderkop



pingvin



skunk



macao papegøje



kondor



snegl



leguan



nautil



dværgflagermus



dragehoved-fisk



struds



snog



søstjerne



kænguru



paradisfugl



klownfisk



tunfisk



hval



krabbe



ørkenræv



kanin



orangutang



havørn



læderskild-padde



havtaske



græshoppe



myre



løve



antilope



vaskebjørn



væsel



klapperslange



springmus



makakusabe



panda



haj



musling



delfin



giraf



monark



pelikan



næsehorn



ZANIMATCH



Fra 5 til 99 år



3 til 6 spillere



Indhold: 12 store "meli-melo" kort, 60 "dyrekort", et dyreindeks på bagsiden af spillereglerne



Spillets formål: At være den første, der kommer af med alle sine kort



Spilleregler: Den yngste spiller starter. Der spilles med uret.

Der uddeles 8 "dyrekort" til hver spiller. Resten lægges i bunken.

Bunken med "meli-melo" kort anbringes i midten med billedsiden nedad. Den første spiller vender det første "meli-melo" kort.

Han/hun lægger kortet med billedsiden i midten.

Hver spiller kigger omhyggeligt på sine kort og på "meli-melo" kortet i midten.

Spillerne skal hurtigt finde et kort på hånden, der har et af de dyr, der er på "meli-melo" kortet

Den hurtigste spiller vinder, hvis der på det kort, der er lagt ud, er et dyr, der også er på "meli-melo" kortet. Spilleren kommer således af med sit kort. Hvis ikke tager han/hun sit kort igen og straffes ved at trække to ekstra kort.

De andre spillere tager deres kort op på hånden igen.

Efter tur vendes et nyt "meli-melo" kort og så videre.

Når der ikke er flere "meli-melo" kort, vender man bunken om og starter forfra igen.

En anden – mere rolig – måde at spille på: En spiller vender det første "meli-melo" kort og placerer det i midten. Han/hun tæller højt indtil fem.

Imens skal spillerne kigge omhyggeligt på kortet og dets detaljer.

Derefter vendes "meli-melo" kortet igen. Hver spiller skal derefter lægge alle de kort, der indeholder dyr fra "meli-melo" kortet, foran sig.

"Meli-melo" kortet vendes endnu en gang for at kontrollere.

De spillere, der har lagt et forkert kort, tager kortene op igen og trækker et ekstra kort.

De korrekte kort tages ud af spillet.

Vinderen er den spiller, der har færrest kort på hånden, når man har vendt alle "meli-melo" kortene.



пчела



бизон



дромадер



древолаз
маленький



морж



тюлень



лосось



альбатрос



лошадь



лось



еж



панда



осьминог



коралловая
змея



аллигатор



коза



слон



морской
конек



паук-
птицеяд



пингвин



скунс



красный
ара



кондор



улитка



игуана



наутилус



нетопырь-
карлик



морской
ерш



страус



уж



улитка



мурена



райская
птица



рыба-клоун



тунец



кит



краб



фенек



кролик



орангутанг



орлан



кожистая
черепаха



морской
черт



саранча



муравей



лев



орикс



енот
полоскун



ласка



гремучая змея



Gerbo



макака



панда



акула



гигантская
тридакна



дельфин



тушканчик



монарх



пеликан



носорог



ZANIMATCH



ОТ 5 ДО 99 ЛЕТ



ОТ 3 ДО 6 ИГРОКОВ



Содержание: 12 больших карт "путаница"; 60 карт "животные"
Указатель животных – на обороте Правил игры



Цель игры: первым избавиться от всех карт



Правила игры: Младший из игроков начинает.

Игра ведется по направлению движения часовой стрелки.

Раздать по 8 карт "животные" каждому игроку.

Оставшиеся карты складываются в стопку.

Пачка карт "путаница" размещается в центре стола лицевой стороной вниз. Первый игрок переворачивает верхнюю карту "путаница". Он ее кладет в центр стола лицевой стороной вверх.

Каждый игрок внимательно рассматривает свои карты и карту "путаница".

Быстрейший побеждает, если на его карте действительно изображено то же животное, что и на карте "путаница". Игрок в этом случае сбрасывает свою карту. В противном случае он забирает свою карту и в качестве штрафа должен взять еще 2 карты из стопки.

Другие игроки забирают свои карты. Игроки переворачивают следующую карту "путаница" по очереди, и так игра продолжается.

Когда пачка карт "путаница" заканчивается, ее переворачивают и возобновляют игру.

Вариант для самых сдержанных игроков:

Игрок открывает верхнюю карту "путаница" и кладет ее в центр стола. Он громко считает до пяти.

За это время игроки должны внимательно разглядеть изображение и детали, которые его составляют. Затем карта "путаница" переворачивается. Тогда каждый игрок должен положить перед собой все карты, где изображены животные, увиденные им на карте "путаница".

Карта "путаница" еще раз открывается для проверки.

Игроки, которые выложили неправильные карты, эти карты забирают и берут по одной карте из стопки. Правильные карты не используются в дальнейшей игре, а откладываются в сторону.

Победителем является тот, кто имеет меньше карт, когда все карты "путаница" разыграны.