

ANIMALS AROUND THE WORLD

Discover the Wilderness



世界各地的动物 – 荒野探索

Tiere der Welt – Weltreise durch die Wildnis • Glob'Animaux

Animales del Mundo – Un Viaje a través de la Fauna

애니멀 디스커버리 – 야생의 세계를 탐험해요

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2022



ANIMALS AROUND THE WORLD

Discover the Wilderness

A wildly exciting **facts** game for 2 to 4 children ages 6 years and older.

Game Designer: Markus Nikisch • **Illustrator:** Thies Schwarz

Game Developer: Patrick Tonn • **Playtime:** about 20 minutes

We share the world with countless amazing creatures. You'll meet more than 50 different animals on your journey through the wilderness. Discover their different abilities and characteristics to find out which animals you are searching for on the puzzle cards. The fewer hints you need to find the solution, the faster you can progress on your journey.

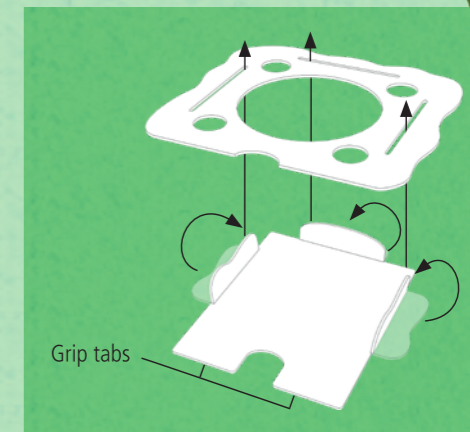
The goal of the game is to travel all the way around the world of animals before anyone else!

Contents



Before the First Game

Carefully push the game board, the hint tiles, and the two parts of the jungle frame out of the punchboard and dispose of the rest. **Carefully** fold the three tabs of the lower frame section up by about 90 degrees. Then insert these tabs through the slots in the upper frame section (see image). The jungle frame is ready! After playing, you can leave it assembled in the game box.

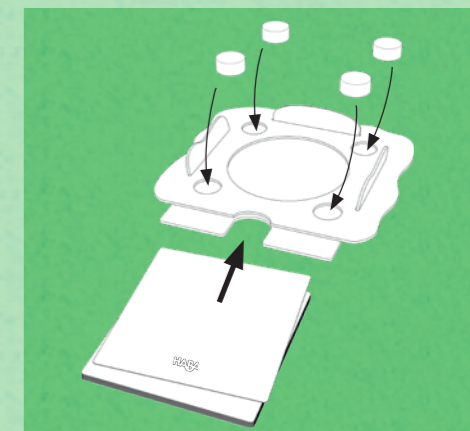


Game Setup

Place the jungle frame in the center of the table. You can place the game board a little away from the jungle frame. Now everyone gets: **4 hint tiles** showing one to four ❶ symbols, as well as a **game piece** and the **7 small hint cards** with matching-colored backs.



Place your game pieces on the yellow starting field of the game board and take your hint cards in your hand. Shuffle all the puzzle cards and draw 10 of them – without looking at the backs! Place the "No peeking!" card under the 10 puzzle cards. Then turn the pile over so that the "No peeking!" card is now at the top. Now push this stack all the way back into the jungle frame and place a yellow hint piece in each of the 4 holes (see image). Finally, remove the "No peeking!" card from the frame. The remaining pieces, cards and tiles can be returned to the game box as they are not needed in this game.





How to Play

With each puzzle card, your goal is to find the animal that **all** the pictured hints apply to. All puzzle cards have the same structure:

- ① 4 hints about the animal you are looking for
- ② 4 animals to choose from – with a single clear solution
- ③ Color circle – assigns a color to each animal
- ④ Solution circle – indicates which animal is being searched for with this puzzle card

The purple solution circle on this card indicates that the penguin (lower right = purple) is the solution.

Why is the penguin the solution here?

Because it is the only one among these four animals that does not have a pouch, but has feathers, lays eggs, and has a beak.

Take turns playing in a clockwise direction. Whoever last saw an animal in the wild may start.

1. Uncover Hint

You can choose between **two options**:

- **Remove a hint piece:** Remove any hint piece from the jungle frame. This means that the newly discovered hint about the animal you are looking for is **visible for everyone**.
- **Use binoculars card:** Place a binoculars card from your hand face up in front of you. This means that it is “used up” and out of the game. Now you can take a **secret look**.

An overview and explanation of all hints can be found on p. 26 - 27.

You can also expand your expert knowledge with the large list of animals on p. 28 - 31.

2. Submit Guess

Regardless of your choice, now **everyone** can make a guess if they think they know the animal you’re all looking for. However, you **don’t have to do this immediately** and can instead wait for further helpful information.

Important: Guessing is not allowed until **at least one hint** is visible to everyone.

How do you make a guess?

Place your colored guess card that matches the color of the animal you guess (see color circle on the animal card) face down in front of you. Also take the hint tile that shows the same number of **!** symbols as there are visible clues and place it on the colored guess card.

Example:

*Lea thinks that the animal they are looking for is the penguin. For this reason, she places her purple guess card face down in front of her. Because there are already two hints uncovered, she places the hint tile with two **!** symbols on her colored guess card.*



As soon as you have submitted a guess, you no longer take your turn with this puzzle card. However, the others can take turns uncovering hints, using binoculars cards, and submitting guesses until everyone has made their guess..

Note: When the **fourth hint** on an animal card has been turned over, everyone who has not yet done so must then submit a guess.

3. Solve and Move Game Piece

After everyone has submitted a guess, it’s time to solve the current puzzle card.

Whoever last uncovered a hint may solve the puzzle: **Make sure that all hint pieces are in the jungle frame** before pulling out the top puzzle card. To do this, it is best to move the jungle frame using the grip tabs and carefully pull out the puzzle card.

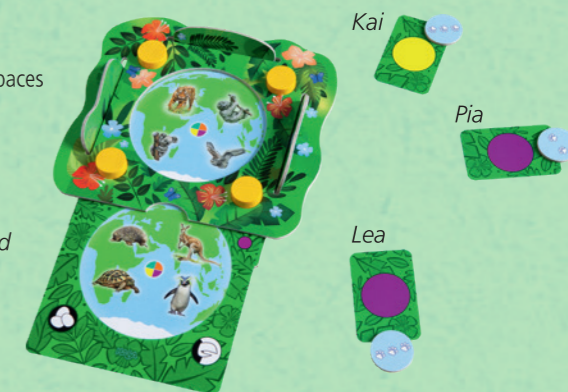
Now everyone turns over their colored guess cards and hint tiles. Compare your colored guess cards with the solution circle on the puzzle card. If both colors match, you guessed correctly!

Did you guess the right animal?

- **Yes?** Fantastic! Move your game piece forward on the game board as many spaces as there are paws on your hint tile.
- **No?** Too bad! Unfortunately, this time you may not move your game piece.

Example:

Lea guessed correctly and is allowed to move her game piece forward 3 spaces (due to the 3 paw symbols). Pia’s colored guess card is also correct, but because she submitted her guess later, she can only move forward 2 spaces. Unfortunately, Kai’s guess was wrong – so his game piece doesn’t move



New Puzzle Card

Once everyone who guessed correctly has moved their game pieces, take your guess cards and hint tiles back. Set the solved puzzle card aside and continue playing with the puzzle card that can now be seen in the jungle frame. Who solved the last puzzle card? The child to their left goes next.

Note: If you accidentally pulled several puzzle cards from the jungle frame, place the extra card(s) on the “No peeking!” card, turn this pile over and push it back into the jungle frame under the other puzzle cards.

End of the Game

There are two different ways for the game to end, depending on which happens first:

- There are no more new puzzle cards to solve.
- After the “Solve and Move Game Piece” step, at least one game piece has reached or passed the starting space.

Now check: Whose game piece has moved the furthest? You win the game and the whole animal world cheers! In the event of a tie, the child with the most binoculars cards left over wins. If there is still a tie, these players share the victory.

Tip: You can naturally also increase or decrease the number of puzzle cards in the jungle frame before the game begins; thus allowing you to adjust the gameplay.

世界各地的动物

荒野探索

一款为2-4个6岁以上儿童提供的有趣动物知识游戏。

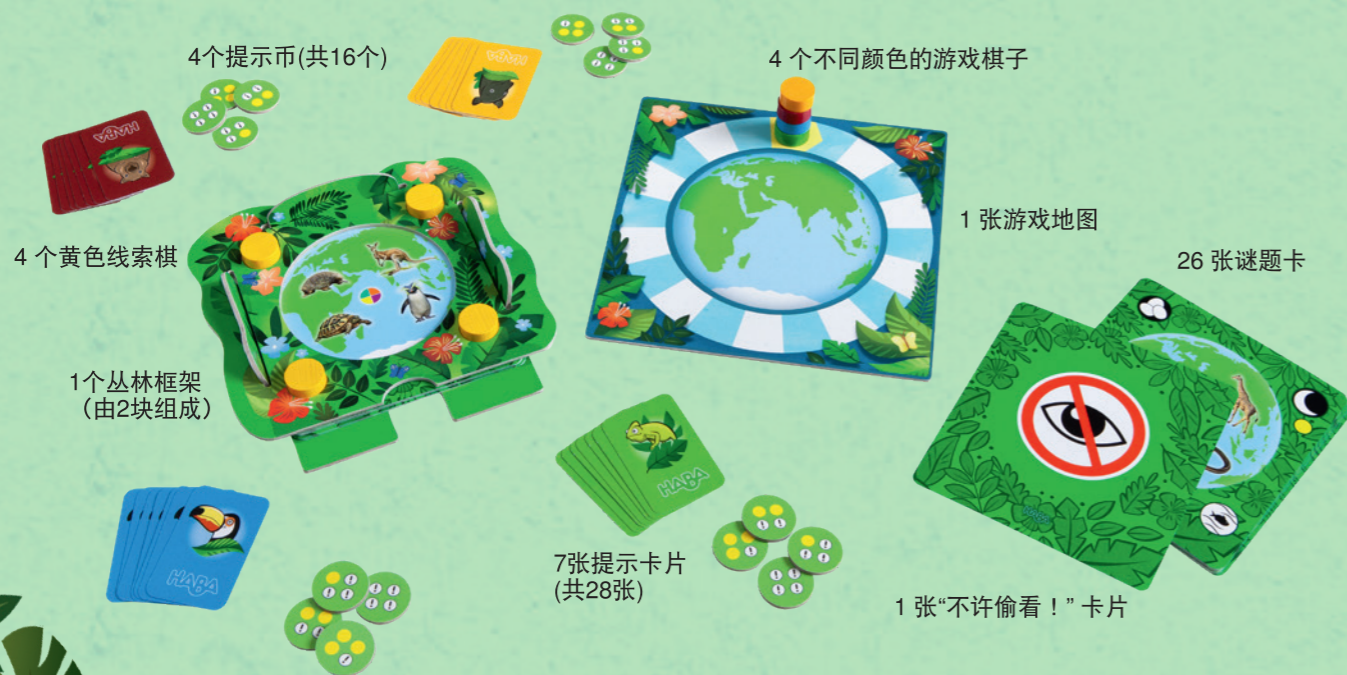
作者: 马库斯·尼基施 · 插图: 泰斯·施瓦茨

编辑: 帕特里克·托恩 · 游戏时长: 约20分钟

我们与无数令人惊叹的生物共享这个世界。在你穿越荒野探索旅程中, 你会遇到超过50种不同的动物。发现它们不同的特点和能力, 并找出谜题卡上正在寻找的动物。你所需要的答案线索越少, 你的旅程进展就越快。

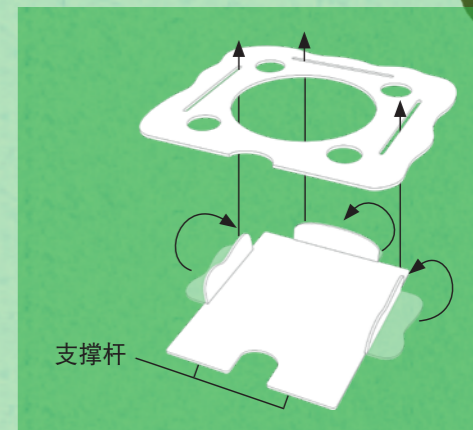
游戏的目的是赶在别的玩家之前环游动物世界!

游戏材料



在第一次游戏之前

小心翼翼地将游戏地图、提示币和丛林框架的两部分从纸板里推出, 把剩余的部分处理掉。小心地折叠三个带标签的部份。下框架部分向上约90度。然后插入上层框架部分的插槽(详见右方插图)。丛林的框架就完成了! 游戏结束后可以把它直接放回游戏盒里。

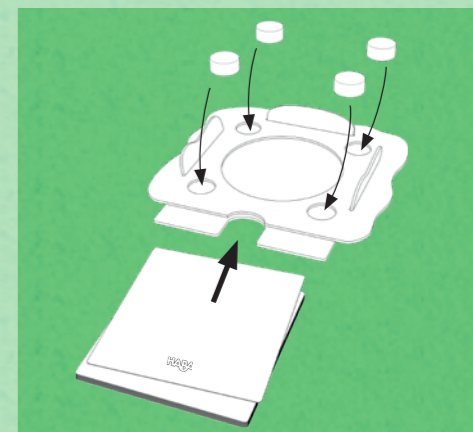


游戏准备

将丛林框架放在桌子的中间。你可以把游戏地图放在离丛林框架稍远的地方。现在每个人都会得到: 4张显示1到4个! 符号的提示币, 以及一个游戏棋子和7张带有匹配颜色背面的小提示卡。



将你的游戏棋子放在游戏地图上的黄色起点上, 手里拿着你们的提示卡片。
将所有的谜题卡片混合均匀, 从中抽出10张卡片——不能看正面! 把“不准偷看!”卡片放在10张谜题卡下面。然后把这堆卡片翻过来, 让“不准偷看!”卡片在最上面。
现在把这堆卡片推入丛林框架, 在4个洞里各放一块黄色线索棋(见图)。最后, 将“不准偷看!”卡片从游戏框架中抽出。
把剩余的棋子、卡片和币放回游戏盒, 这部分游戏不会用到它们。





游戏过程

你们的目标是找到每张谜题卡上要找的动物，并与所有显示的线索相匹配。所有的谜题卡的组成都是类似的：

- ① 4 条你要找的动物的线索
- ② 只动物 —— 只有唯一一只正确
- ③ 颜色圈 —— 为每种动物指定一种颜色
- ④ 答案圆点 —— 标示谜题卡在寻找的动物

为什么企鹅是答案？

因为在这四种动物中，它是唯一没有口袋，但有羽毛、会产卵和有喙的动物。

按顺时针方向轮流进行游戏。最近一个在野外看到过动物的玩家开局。

1. 揭秘线索

你可以在两个选项中选一个：

- 移除线索棋：在丛林框架中随便拿走一个线索棋。这样一来，要找的动物的新线索就能立即被大家看到。
- 使用望远镜卡片：将你手中的一张望远镜卡片面朝上放在你面前。它现在已经“用完了”，剔出游戏。现在你可以秘密观察任何一条线索。为了让你进行秘密观察，其他人必须全部转身，直到你把线索再翻转回去。

你可以在26 - 27页找到所有参考资料的概述和解释。此外，还可以通过28 - 31页的全部动物名单来提升你的专业知识。

2. 提交猜测

无论你的选择如何，现在每个人都 有机会提交一个猜测，前提是玩家已经猜出正在寻找的动物。不过，你们不必立即这样做，可以先等待进一步的有用提示。

重要提示：至少有一条线索被大家所知悉，才能开始提交猜测。

如何提交猜测？

将你的颜色提示卡面朝下放在你面前，上面的颜色与可能要找的动物的颜色相对应（见动物卡上的颜色圈）。再在颜色提示卡的上面放置提示币，有多少线索就放有多少 ① 符号的提示币。

例子：

莉亚认为要找的动物是企鹅。因此，她把紫色的提示卡片面朝下放在她面前。由于已经有两个线索公开了，她把带有两个 ① 符号的提示币放在她的彩色提示卡片上。



一旦你给了一个猜测，就不再参与谜题卡环节了。其他人可以轮流移除线索石，使用望远镜卡或给出猜测，直到每个人都给出一个猜测。

注意：当动物卡片的第四张线索揭晓时，所有尚未给出提示的人必须给出你的猜测。

3. 揭秘并移动游戏棋子

在每个人都给出猜测后，就是揭秘当前谜题卡的时候了。

最后给出线索的人去解开谜题：**首先将所有的线索棋放回丛林框架中**，然后再抽出最上面的谜题卡。最好的方法是拿着丛林框架的下部固定杆，小心翼翼地拉出谜题卡。

现在翻开所有的彩色提示卡和提示币。将你的彩色提示卡与谜题卡上的答案圆点进行比较。如果颜色吻合，你就猜对了！

你猜对了正确的动物吗？

- 猜对了？真厉害！你的提示币上有多少爪子，就在游戏地图上移动多少格游戏棋子。
- 没猜对？可惜！你不能移动你的棋子。

例子：

莉亚猜对了，她的棋子可以移动3格（因为有3个爪子）。皮娅的彩色提示卡也是正确的，但因为她的猜测给得比较晚，所以只允许她向前移动2个格。惋惜的是，凯的猜测是错误的——所以他的棋子只能保持不动。



新的谜题卡

当所有猜对的人都移动了他们的棋子后，拿回自己的提示卡和提示币。将已揭秘的谜题卡放在一边，继续在丛林框架中的新谜题卡。上轮谁最后解开了谜题卡？接下来由左边的玩家开始新一轮游戏。

注意：如果你不小心从丛林框架中抽出了好几张谜题卡，请将多余的卡片放在“不准偷看！”的卡片上，将这堆卡片翻转，放在其他谜题卡下面推进丛林框架中。

游戏结束

根据游戏的进程，游戏会在两种可能下结束：

- 没有新的谜题卡了。
- 在“揭秘并移动游戏棋子”之后，至少有一个棋子已经到达或通过了起始方格。

检查：谁的棋子走得最远？该玩家赢得比赛，整个动物世界都为其欢呼！如果出现平局，拥有最多望远镜卡片的孩子获胜。如果仍有平局，你们就共同获胜。

提示：当然，你也可以在游戏开始前在丛林框架中放置更多或更少的谜题卡。这样你就可以调整游戏的时长。



TIERE DER WELT

Wissensreise durch die Wildnis

Ein tierisch spannendes Wissensspiel für 2–4 Kinder ab 6 Jahren.

Autor: Markus Nikisch • **Illustration:** Thies Schwarz

Redaktion: Patrick Tonn • **Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Wir teilen uns die Welt mit unzähligen faszinierenden Lebewesen. Auf eurer Wissensreise durch die Wildnis begegnen euch über 50 verschiedene Tiere. Entdeckt ihre unterschiedlichen Eigenschaften und Fähigkeiten und findet so heraus, welche Tiere auf den Rätselkarten gesucht werden. Je weniger Hinweise ihr für die Lösung braucht, desto schneller kommt ihr auf eurer Reise voran.

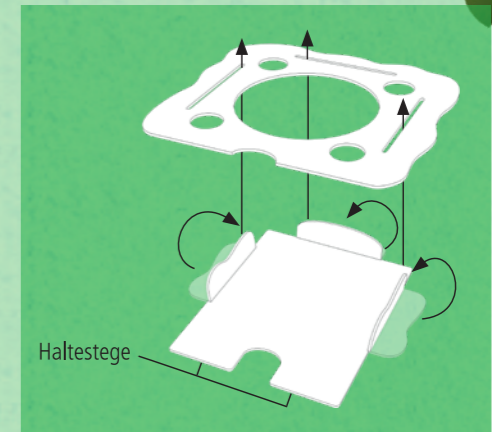
Ziel des Spiels ist es, die Welt der Tiere vor allen anderen zu umrunden!

Spielinhalt



Vor dem ersten Spiel

Drückt den Spielplan, die Tipp-Plättchen und die beiden Teile des Dschungelrahmens vorsichtig aus den Papptableaus und entsorgt den Rest. Knickt die drei Laschen des unteren Rahmenteils **vorsichtig** um ca. 90 Grad nach oben. Steckt dann die Laschen durch die Schlitze des oberen Rahmenteils (siehe Abbildung). Fertig ist der Dschungelrahmen! Ihr könnt ihn nach dem Spielen zusammengebaut in der Spielschachtel lassen.

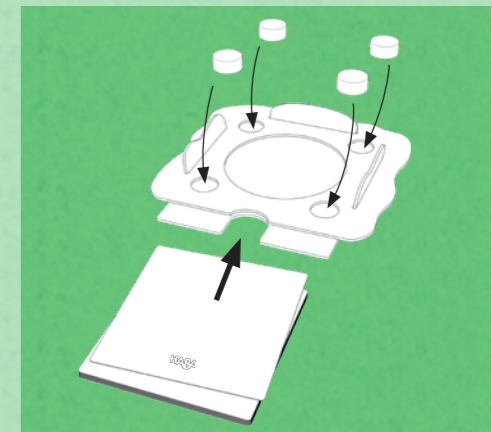


Spielvorbereitung

Legt den Dschungelrahmen in die Tischmitte. Den Spielplan könnt ihr etwas abseits neben den Dschungelrahmen legen. Jetzt erhalten alle: **4 Tipp-Plättchen**, die ein bis vier !-Symbole zeigen sowie einen **Spielstein** und die **7 kleinen Tipp-Karten**, deren Rückseite zur Spielsteinfarbe passt.



Stellt eure Spielsteine auf das gelbe Startfeld auf dem Spielplan und nehmt eure Tipp-Karten auf die Hand. Mischt alle Rätselkarten und zieht 10 davon – ohne euch die Rückseiten anzuschauen! Legt die „Gucken verboten!“-Karte unter die 10 Rätselkarten. Dreht dann den Stapel um, sodass die „Gucken verboten!“-Karte jetzt oben liegt. Schiebt diesen Stapel nun bis ganz hinten in den Dschungelrahmen und steckt in jedes der 4 Löcher einen gelben Hinweisstein (siehe Abbildung). Zieht zuletzt die „Gucken verboten!“-Karte aus dem Rahmen. Die übrigen Spielsteine, Karten und Plättchen kommen zurück in die Spielschachtel und werden in dieser Partie nicht benötigt.





Spielablauf

Euer Ziel ist es, bei allen Rätselkarten das jeweils gesuchte Tier zu finden, auf das **alle** abgebildeten Hinweise zutreffen. Alle Rätselkarten sind gleich aufgebaut:

- ① 4 Hinweise auf das gesuchte Tier
- ② 4 Tiere – mit genau einer eindeutigen Lösung
- ③ Farbkreis – ordnet jedem Tier eine Farbe zu
- ④ Lösungspunkt – zeigt an, welches Tier bei dieser Rätselkarte gesucht wird

Der lila Lösungspunkt dieser Karte zeigt an, dass der Pinguin (unten rechts = lila) die Lösung ist.

Warum ist der Pinguin hier die Lösung?

Weil er unter diesen vier Tieren das einzige ist, das keinen Beutel, aber dafür ein Federkleid besitzt, Eier legt und einen Schnabel hat.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier in freier Wildbahn gesehen hat, darf anfangen.

1. Hinweis aufdecken

Du darfst zwischen **zwei Möglichkeiten wählen**:

- **Hinweisstein entfernen**: Nimm einen beliebigen Hinweisstein aus dem Dschungelrahmen. So ist der neu entdeckte Hinweis auf das gesuchte Tier ab sofort **für alle sichtbar**.
- **Fernglas-Karte einsetzen**: Lege eine Fernglas-Karte aus deiner Hand offen vor dir ab. Sie ist damit „verbraucht“ und aus dem Spiel. Jetzt darfst du einen **geheimen Blick** unter einen beliebigen Hinweisstein werfen. Dafür drehen sich die anderen kurz um, bis du den Hinweis wieder verdeckt hast.

Eine Übersicht und Erklärung aller Hinweise findet ihr auf S. 26 - 27.

Schärft euer Expertenwissen außerdem mit der großen Tierliste auf S. 28 - 31.

2. Tipp abgeben

Unabhängig von deiner Wahl, haben jetzt **alle** die Möglichkeit, einen Tipp abzugeben, wenn sie das gesuchte Tier zu kennen glauben. Ihr müsst das aber **nicht sofort** tun, sondern könnt auch noch auf weitere hilfreiche Hinweise warten.

Wichtig: Es darf erst getippt werden, wenn **mindestens ein Hinweis** für alle sichtbar ist.

Wie gibst du einen Tipp ab?

Lege deine Farbtipp-Karte verdeckt vor dich, die der Farbe des vermeintlich gesuchten Tiers entspricht (siehe Farbkreis auf der Tierkarte).

Lege auf die Farbtipp-Karte außerdem noch das Tipp-Plättchen, das genauso viele **!**-Symbole zeigt, wie gerade Hinweise zu sehen sind.

Beispiel:

*Lea glaubt, dass das gesuchte Tier der Pinguin ist. Deshalb legt sie ihre lila Farbtipp-Karte verdeckt vor sich. Da bereits zwei Hinweise offenliegen, legt sie das Tipp-Plättchen mit den zwei **!**-Symbolen auf ihre Farbtipp-Karte.*



Sobald du einen Tipp abgegeben hast, kommst du bei dieser Rätselkarte nicht mehr an die Reihe. Die anderen können aber noch so lange reihum Hinweissteine entfernen, Fernglas-Karten einsetzen und Tipps abgeben, bis jeder einen Tipp abgegeben hat.

Hinweis: Spätestens, wenn der **vierte Hinweis** einer Tierkarte aufgedeckt worden ist, **müssen** alle einen Tipp abgeben, die das noch nicht getan haben.

3. Auflösen und Spielstein bewegen

Nachdem jeder einen Tipp abgegeben hat, ist es Zeit für die Auflösung der aktuellen Rätselkarte. Wer zuletzt einen Hinweis aufgedeckt hat, darf auflösen: **Stecke zuerst wieder alle Hinweissteine in den Dschungelrahmen**, bevor du die oberste Rätselkarte herausziehst. Nimm dafür am besten den Dschungelrahmen an den unteren Haltestegen zu dir und ziehe die Rätselkarte vorsichtig heraus.

Dreht jetzt alle eure Farbtipp-Karten und Tipp-Plättchen um. Vergleicht eure Farbtipp-Karten mit dem Lösungspunkt auf der Rätselkarte. Stimmen beide Farben überein, habt ihr richtig getippt!

Hast du auf das richtige Tier getippt?

- **Ja?** Super! Bewege deinen Spielstein so viele Felder auf dem Spielplan vor, wie Tatzen auf deinem Tipp-Plättchen zu sehen sind.
- **Nein?** Schade! Diesmal darfst du deinen Spielstein leider nicht bewegen.

Beispiel:

Lea hat richtig getippt und darf ihren Spielstein 3 Felder (wegen der 3 Tatzen-Symbole) weit bewegen. Pias Farbtipp-Karte ist auch richtig, aber weil sie ihren Tipp später abgegeben hat, darf sie nur 2 Felder vorrücken. Kais Tipp war leider falsch – sein Spielstein muss also stehenbleiben.



Neue Rätselkarte

Wenn alle mit richtigem Tipp ihre Spielsteine bewegt haben, nehmt ihr eure Tipp-Karten und Tipp-Plättchen wieder zu euch. Legt die gelöste Rätselkarte beiseite und spielt mit der Rätselkarte weiter, die jetzt neu im Dschungelrahmen zu sehen ist. Wer hat die letzte Rätselkarte aufgelöst? Das Kind links von dir ist als Nächstes an der Reihe.

Hinweis: Falls ihr doch einmal versehentlich mehrere Rätselkarten aus dem Dschungelrahmen zieht, legt die überzähligen Karten auf die „Gucken verboten!“-Karte, dreht diesen Stapel um und schiebt ihn unter die anderen Rätselkarten zurück in den Dschungelrahmen.

Spielende

Das Spiel endet unter zwei möglichen Bedingungen, je nachdem was früher passiert:

- Es gibt keine neue Rätselkarte mehr zu lösen.
- Nach dem „Auflösen und Spielstein bewegen“ hat mindestens ein Spielstein das Startfeld erreicht oder übersprungen.

Überprüft nun: Wessen Spielstein ist jetzt am weitesten gekommen? Du gewinnst das Spiel und die ganze Tierwelt jubelt! Bei Gleichstand gewinnt das Kind, das noch die meisten Fernglas-Karten übrighat. Wenn es dann immer noch einen Gleichstand gibt, teilt ihr euch den Sieg.

Tipp: Natürlich könnt ihr vor Spielbeginn auch mehr oder weniger Rätselkarten in den Dschungelrahmen legen. So passt ihr die Spieldauer an.





GLOB'ANIMAUX

Un jeu captivant de connaissances sur les animaux pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans.

Auteur : Markus Nikisch - **Illustration :** Thies Schwarz

Rédaction : Patrick Tonn - **Durée du jeu :** env. 20 minutes

Nous partageons notre planète avec d'innombrables êtres vivants fascinants. Plus de 50 animaux différents vous attendent au cours de votre voyage à travers le monde sauvage où vous accumulerez beaucoup de connaissances. Découvrez leurs différentes caractéristiques et aptitudes et trouvez ainsi les animaux recherchés sur les cartes d'énigme. Moins vous utilisez d'indices pour trouver la solution, plus vite vous progresserez dans votre voyage.

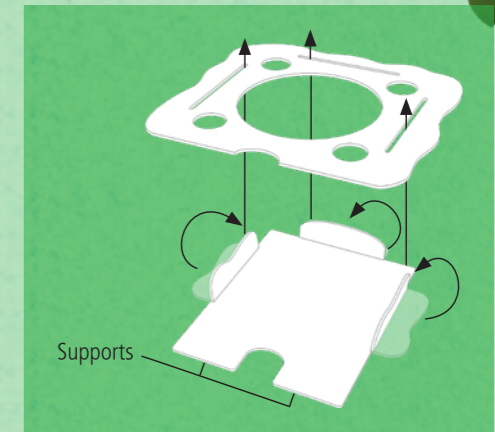
Le but du jeu est de faire le tour du monde des animaux avant les autres explorateurs !

Contenu du jeu



Contenu du jeu

Détachez délicatement de leur cadre cartonné le plateau de jeu, les tuiles de pari et les deux parties du cadre de la jungle et jetez les chutes. Relevez **soigneusement** les trois languettes du bas du cadre sur env. 90°. Insérez ensuite les languettes dans les fentes de la partie supérieure du cadre (voir illustration). Le cadre de la jungle est prêt ! Une fois la partie terminée, vous n'avez pas besoin de démonter les éléments et pouvez le laisser assemblé dans la boîte de jeu.

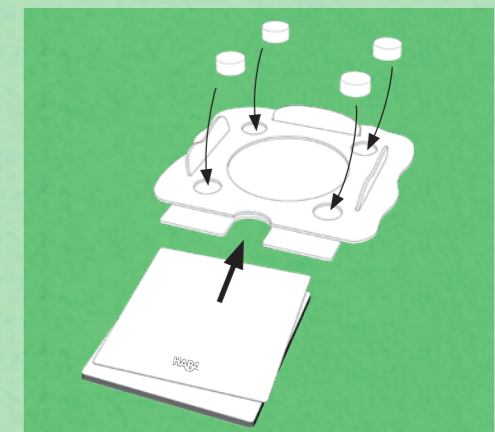


Préparatifs

Posez le cadre de la jungle au milieu de la table. Le plateau de jeu peut être placé légèrement à l'écart du cadre de la jungle. Maintenant, chaque explorateur reçoit : **4 tuiles de pari** représentant un à quatre symboles !, ainsi qu'un **pion** les 4 petites cartes de pari et 3 cartes „jumelles“ dont le verso correspond à la couleur du pion.



Posez vos pions sur la case départ jaune du plateau de jeu et prenez vos cartes de pari en main. Mélangez toutes les cartes d'énigme et tirez-en 10 sans regarder leur verso ! Placez la carte « Interdiction de regarder ! » sous les 10 cartes d'énigme. Retournez ensuite la pile de façon à ce que la carte « Interdiction de regarder ! » soit placée au-dessus. Faites maintenant glisser cette pile bien au fond du cadre de la jungle et posez un pion d'indice jaune dans chacune des 4 ouvertures (voir illustration). Enfin, retirez la carte « Interdiction de regarder ! » du cadre. Les pions, cartes et tuiles restants retournent dans la boîte du jeu, car vous ne vous en servirez pas pendant cette partie.





Déroulement du jeu

Votre objectif est de trouver l'animal recherché pour chaque carte d'énigme : **tous** les indices représentés doivent s'appliquer. Toutes les cartes d'énigme sont organisées de la même manière :

- ① 4 indices sur l'animal recherché
- ② 4 animaux avec une solution qui convient parfaitement
- ③ Cercle des couleurs attribuant une couleur à chaque animal
- ④ Le point de la solution indique quel animal est recherché sur cette carte d'énigme.

Le point de la solution est violet sur cette carte, ce qui indique que le gorfou (en bas à droite = violet) est la solution.

Pourquoi le gorfou est-il la solution ?

Parce qu'il est le seul parmi ces quatre animaux à ne pas avoir de poche, mais à avoir des plumes, à pondre des œufs et à avoir un bec.

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un animal en pleine nature le plus récemment commence.

1. Dévoiler un indice

Tu as le choix entre **deux possibilités** :

- **Ôter un pion d'indice** : Retire un pion d'indice de ton choix du cadre de la jungle. Maintenant ce nouvel indice sur l'animal recherché est immédiatement **visible de tous**.
- **Utiliser la carte « jumelles »** : Pose une carte « jumelles » de ta main face visible devant toi. Tu ne peux l'utiliser qu'une seule fois. Tu peux maintenant **regarder secrètement** sous n'importe quel pion d'indice. Pour ce faire, les autres joueurs se retournent brièvement pendant que tu regardes l'indice.

Vous trouverez un aperçu et une explication de tous les indices à la p. 26 - 27.

Approfondissez aussi vos connaissances avec le grand répertoire des animaux à la p. 28 - 31.

2. Faire un pari

Indépendamment de ton choix, **tous** les joueurs ont désormais la possibilité de faire un pari s'ils pensent savoir quel animal est recherché. Mais vous **n'avez pas l'obligation de le faire immédiatement** : vous pouvez aussi attendre d'avoir d'autres indices utiles.

Attention : vous ne pouvez parier que si **au moins un indice est visible** pour tous.

Comment parier ?

Pose devant toi ta carte de pari face cachée. Sa couleur correspond à la couleur de l'animal que tu penses avoir identifié (voir le cercle des couleurs sur la carte d'énigme). Sur la carte de pari, pose ensuite la tuile de pari contenant le même nombre de symboles ❶ qu'il y a d'indices actuellement visibles.

Exemple :

Léa pense que l'animal recherché est le gorfou. Elle pose donc sa carte de pari violette face cachée devant elle. Comme deux indices sont visibles à ce stade du jeu, elle pose la tuile de pari contenant deux symboles ❶ sur sa carte de pari.



Dès que tu as fait un pari, tu attends la fin des tours pour cette carte d'énigme. Mais les autres joueurs peuvent continuer à retirer des pions d'indice à tour de rôle, utiliser des cartes « jumelles » et parier jusqu'à ce que chacun ait parié.

Remarque : tout le monde **doit** faire un pari au plus tard lorsque le **quatrième indice** d'une carte d'énigme est dévoilé, si cela n'a pas été fait avant.

3. Dévoiler la solution et déplacer les pions

Une fois que chacun a parié, il est temps de dévoiler la solution de cette carte d'énigme.

Le dernier à avoir dévoilé un indice peut faire apparaître la solution : **commence par replacer tous les pions d'indice dans le cadre de la jungle** avant de faire sortir la carte d'énigme du dessus. Pour ce faire, il est conseillé de prendre le cadre de la jungle par sa partie inférieure, puis de retirer **délicatement** la carte d'énigme.

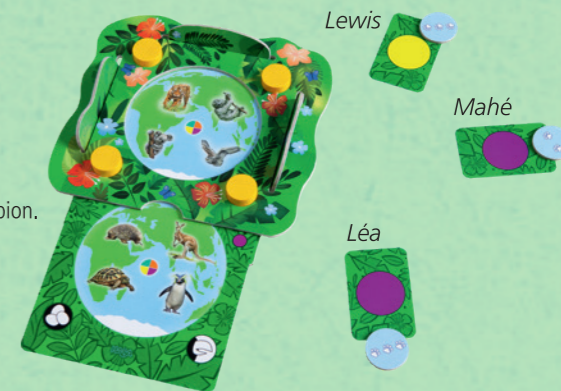
Ensuite, retournez toutes vos cartes et tuiles de pari. Comparez la couleur de vos cartes de pari avec celle du point de la solution sur la carte d'énigme. Si les deux couleurs sont identiques, vous avez parié juste !

As-tu parié sur le bon animal ?

- **Oui ?** Super ! Avance ton pion du nombre de cases sur le plateau de jeu correspondant au nombre d'empreintes visibles sur ta tuile d'énigme.
- **Non ?** Dommage ! Cette fois-ci, tu ne peux malheureusement pas déplacer ton pion.

Exemple :

Léa a fait un pari gagnant. Elle déplace son pion de 3 cases (en raison des 3 symboles d'empreintes au verso de sa tuile de pari). La carte de pari de Mahé est aussi la bonne, mais comme elle a parié plus tard, elle n'avance son pion que de 2 cases. Malheureusement pour Lewis, il s'est trompé en pariant. Son pion reste sur place.



Nouvelle carte d'énigme

Une fois que chacun a déplacé son pion après avoir parié sur le bon animal, reprenez vos cartes et tuiles de pari. Mettez de côté la carte d'énigme qui a été résolue et continuez à jouer avec la carte d'énigme qui est désormais visible dans le cadre de la jungle. Qui a dévoilé la dernière carte d'énigme ? C'est au tour de l'enfant à ta gauche de jouer.

Remarque : si vous retirez accidentellement plusieurs cartes d'énigme du cadre de la jungle, placez les cartes en trop sur la carte « Interdiction de regarder ! », retournez cette pile et replacez-la dans le cadre de la jungle sous les autres cartes d'énigme.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dans deux cas, selon celui qui se présente en premier :

- il n'y a plus de nouvelle carte d'énigme à résoudre.
- après l'étape « Dévoiler la solution et déplacer les pions », au moins un pion a atteint ou dépassé la case départ.

Vérifiez maintenant : celui qui a su amener son pion le plus loin remporte la partie et tout le règne animal lui fait la fête !

En cas d'égalité, l'enfant à qui il reste le plus de cartes « jumelles » en main remporte la partie. S'il y a toujours égalité, vous êtes ex æquo.

Astuce : avant de commencer à jouer, vous pouvez bien évidemment insérer plus ou moins de cartes d'énigme dans le cadre de la jungle. Vous adaptez ainsi la durée de jeu.

ANIMALES DEL MUNDO

Un Viaje a través de la Fauna

Un emocionante juego de conocimientos para 2 - 4 niños/as a partir de 6 años

Autor: Markus Nikisch • **Ilustración:** Thies Schwarz

Redacción: Patrick Tonn • **Duración de la partida:** aprox. 20 minutos

Compartimos el mundo con una gran cantidad de seres vivos fascinantes. En vuestro viaje de expedición por la selva, os esperan más de 50 animales diferentes. Descubrid sus características y capacidades, y averigüad qué animales se buscan en las tarjetas de acertijos. Cuantas menos pistas necesitéis para llegar a la solución, más rápido avanzaréis en vuestro viaje.

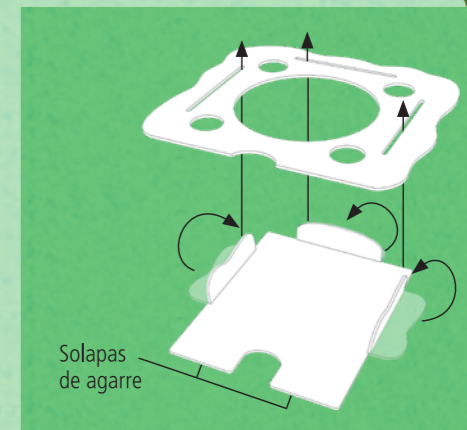
El objetivo del juego consiste en ser el primero/a en dar la vuelta al mundo de los animales.

Contenido del juego



Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado el tablero, las fichas y las dos partes de la jungla y eliminad el cartón sobrante. Doblad hacia arriba **con cuidado** las tres pestañas de la parte inferior del marco, unos 90 grados aproximadamente. A continuación, insertad las pestañas a través de las ranuras de la parte superior del marco (véase la ilustración). ¡Ya está lista la jungla! Después de jugar, podéis guardar la jungla montada en la caja.



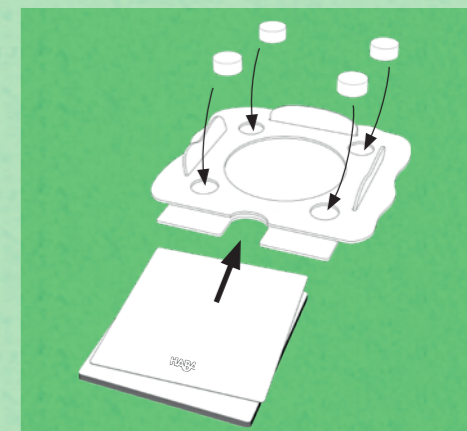
Preparación del juego

Colocad la jungla en el centro de la mesa. Sitúad el tablero al lado de la jungla. Ahora, todos los jugadores/as reciben: **4 fichas de pista**, con entre uno y cuatro símbolos (1) cada una, así como **una pieza de juego** y las **7 cartas pequeñas de pista** cuyo reverso coincide con el color de la ficha de juego.



Colocad vuestras piezas de juego en la casilla de salida amarilla y coged vuestras cartas de pista. Mezclad todas las tarjetas de acertijos y coged 10 sin mirar el reverso. Sitúad la tarjeta «¡Prohibido mirar!» debajo de las 10 tarjetas de acertijos, y dad la vuelta a la pila de modo que la tarjeta «¡Prohibido mirar!» quede arriba. A continuación, introducid la pila hasta el fondo de la jungla y colocad una piedra amarilla en cada uno de los 4 agujeros (véase la figura). Por último, extraed de la jungla la tarjeta «¡Prohibido mirar!».

El resto de las piezas, las cartas y las fichas se depositan de nuevo en la caja y no se necesitarán en esta partida.





Desarrollo del juego

El objetivo consiste en encontrar el animal correspondiente a cada una de las tarjetas de acertijos. El animal debe cumplir **todas** las pistas que aparecen en las esquinas de la tarjeta. Todas las tarjetas de acertijos tienen la misma estructura:

- ① 4 pistas sobre el animal buscado
- ② 4 animales, con una solución única
- ③ Círculo de colores: asigna un color a cada animal
- ④ Solución: indica el animal que se busca en esta tarjeta de acertijo

El punto lila de esta carta indica que el pingüino (abajo a la derecha = lila) es la solución.

¿Por qué el pingüino es la solución aquí?

Porque es el único animal que no tiene marsupio, pero sí cuenta con plumas, pone huevos y tiene pico.

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último/a que haya visto un animal en libertad.

1. Destapar la pista

Puedes elegir entre **dos posibilidades**:

- **Retirar una piedra:** Coge la piedra que prefieras de la jungla. La nueva pista quedará **a la vista de todos/as**.
- **Utilizar una carta-prismáticos:** Saca una carta-prismáticos y colócala boca arriba delante de ti. Con ello, se considera «usada» y no se podrá volver a utilizar durante toda la partida. A continuación, echa un vistazo **en secreto** debajo de la piedra que prefieras. Para ello, los/las demás se dan la vuelta brevemente hasta que vuelvas a tapar la pista.

En las páginas 26 - 27, encontraréis un resumen y una explicación de todas las pistas.


Además, con la extensa lista de animales de las páginas 28 - 31 podéis afinar vuestros conocimientos.

2. Adivinar el animal


Independientemente de lo que tú elijas, todos **los jugadores/as** tenéis ahora la posibilidad de adivinar el animal del acertijo entregando una carta de pista-solución si creéis conocer el animal del que se trata. No obstante, **no tenéis que hacerlo inmediatamente**, podéis esperar a recibir más pistas útiles.

Importante: Solo se podrá entregar una carta de pista-solución cuando haya **al menos una pista** visible para todos/as.

¿Cómo se entrega una carta de pista-solución?

Coloca boca abajo delante de ti la carta de pista-solución cuyo color se corresponda con el color del animal buscado (véase el círculo de colores de la carta). Junto a la carta de pista-solución, sitúa la ficha de pista que muestra tantos símbolos  como pistas haya descubiertas.

Ejemplo:

Lea cree que el animal que buscan es el pingüino. Por eso, coloca su carta de pista-solución lila boca abajo delante de ella. Dado que hay dos pistas boca arriba, coloca sobre la carta también la ficha de pista con los dos símbolos .



Una vez que hayas colocado boca abajo una carta de pista-solución, no podrás volver a jugar durante esta ronda. El resto de jugadores/as podrá continuar retirando piedras, utilizando cartas-prismáticos y entregando cartas de pista-solución por turnos hasta que cada uno/a haya colocado boca abajo una carta de pista-solución.

Nota: Cuando se destape la **cuarta pista** sobre el animal, los jugadores/as que aún no hayan colocado boca abajo una carta de pista-solución. **deberán** hacerlo inmediatamente.

3. Resolver y mover la pieza de juego

Cuando todos los jugadores/as hayan colocado boca abajo una carta de pista-solución, habrá llegado el momento de resolver el acertijo. El último/a que haya destapado una pista del acertijo, puede descubrir la solución. **En primer lugar, introduce todas las piedras en los orificios de la jungla** antes de sacar la tarjeta de acertijo. Para ello, te recomendamos que te acerques la jungla tirando de las solapas inferiores y que extraigas la tarjeta. A continuación, dad la vuelta a todas vuestras cartas de pista-solución y a vuestras fichas de pista. Comparad vuestras cartas con la solución de la tarjeta de acertijo.

Si los colores coinciden, habéis acertado.

¿Has acertado el animal?

- **¿Sí?** ¡Estupendo! Mueve tu pieza de juego tantas casillas como patas haya en tu ficha de pista.
- **¿No?** ¡Qué lástima! En esta ocasión, no podrás mover tu pieza de juego.

Ejemplo:

Lea ha acertado y puede mover su pieza de juego 3 casillas (por las 3 patas que aparecen en su ficha). La carta de pista-solución de Pia también es correcta, pero como ha entregado su carta de pista más tarde, solo puede avanzar 2 casillas. La carta de pista-solución de Kai no era correcta, por lo que no puede mover su pieza de juego.



Nueva tarjeta de acertijo

Cuando se haya resuelto el acertijo y los jugadores/as que habéis acertado hayáis movido vuestras piezas de juego por el tablero, coged de nuevo vuestras cartas de pista-solución y vuestras fichas de pista. Las cartas-prismáticos utilizadas se consideran „usadas“ y no se podrán volver a utilizar durante la misma partida. Poned a un lado la tarjeta de acertijo resuelta y continuad jugando con una nueva tarjeta de acertijo, visible a través de la jungla. ¿Quién ha resuelto la última tarjeta de acertijo? Es el turno del jugador/a situado a tu izquierda.

Nota: Si alguna vez sacáis varias tarjetas de acertijos por error, podéis colocar las sobrantes encima de la tarjeta «¡Prohibido mirar!», dais la vuelta a esta pila y la introducís de nuevo debajo de las demás tarjetas de acertijo de la jungla.

Finalización del juego

La partida termina cuando se dé alguna de las dos situaciones

- Se han terminado las tarjetas de acertijo.
- Cuando al menos una pieza de juego haya alcanzado o superado la casilla de salida tras la fase «Resolver y mover la pieza de juego».

Ahora, comprobad: ¿Qué pieza ha llegado más lejos? ¡Ganas el juego y los animales del mundo lo celebran contigo!

En caso de empate, ganará el jugador/a al que le hayan quedado más cartas-prismáticos. Si sigue habiendo un empate, compartís la victoria.

Nota: Por supuesto, antes de empezar la partida, podéis decidir cuántas tarjetas de acertijos colocáis en la jungla. De este modo, ajustaréis la duración de la partida.



애니멀 디스커버리

야생의 세계를 탐험해요

만 6세 이상의 플레이어들을 위한 흥미진진한 2~4인용 추측 게임

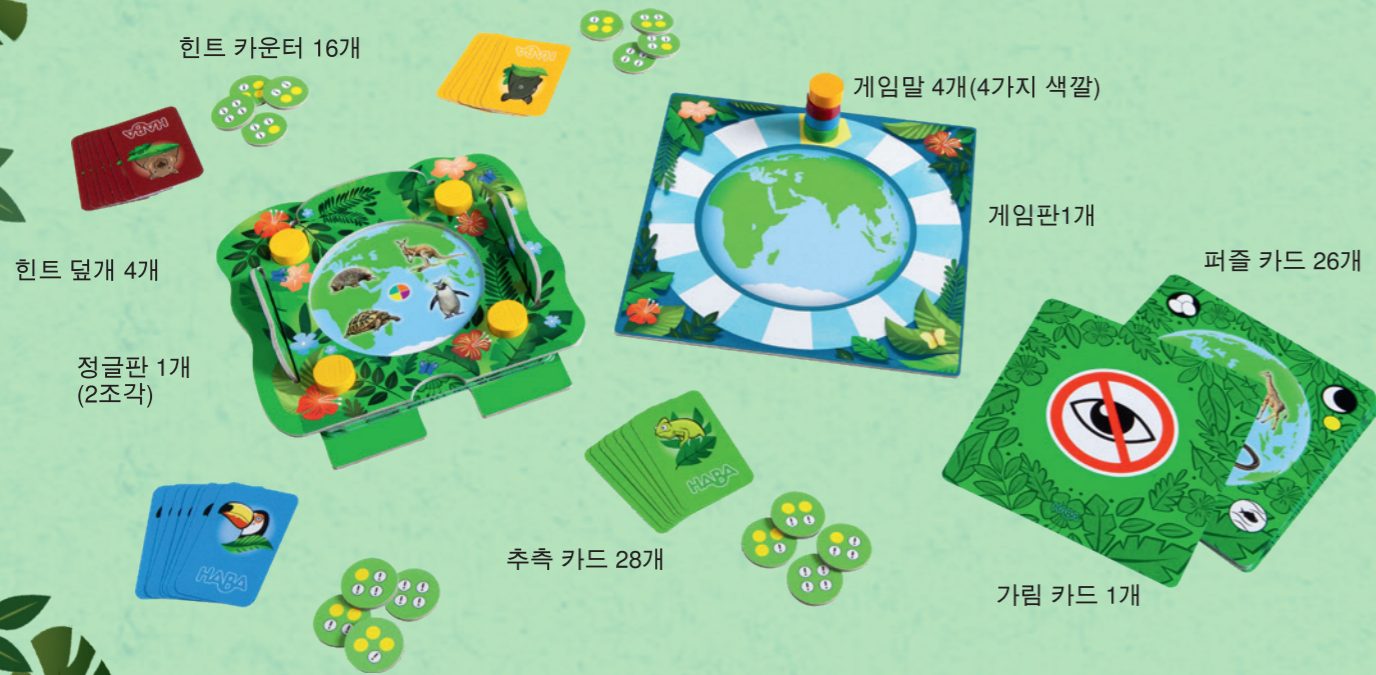
게임 디자이너: Markus Nikisch · 일러스트: Thies Schwarz

개발자: Patrick Tonn · 게임 시간: 약 20분

사람은 수많은 놀라운 생명체와 세상을 공유하며 살아가요. 사람 손이 미치지 않은 자연을 탐험하는 동안 50마리 이상의 동물을 만나게 될 거예요. 퍼즐 카드에서 찾아야 하는 동물이 무엇인지 알아보기 위해서 각 동물의 특성과 능력을 발견해야 해요. 어떤 동물인지 찾기 위해 필요한 힌트가 적을수록 여행은 더 빨라질 거예요.

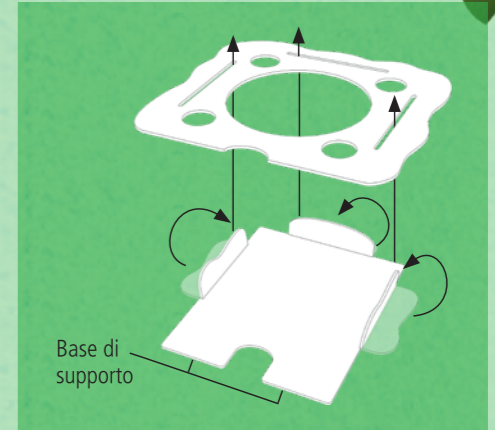
게임의 목표는 다른 누구보다 먼저 동물의 세계를 여행하는 것이예요.

구성품



첫 게임 시작 전

게임판, 힌트 카운터, 2조각의 정글판을 판지에서 조심스럽게 떼어내고, 나머지 부분은 정리해요. 정글판 아랫부분에 있는 탭 3개를 **조심스럽게** 위로 접어요. 그런 다음, 정글판 위 부분에 있는 구멍에 탭을 끼워 넣어요(사진 참고). 정글판이 완성됐어요! 게임을 마친 후에는 게임 상자에 정글판을 조립된 상태로 넣을 수 있어요.

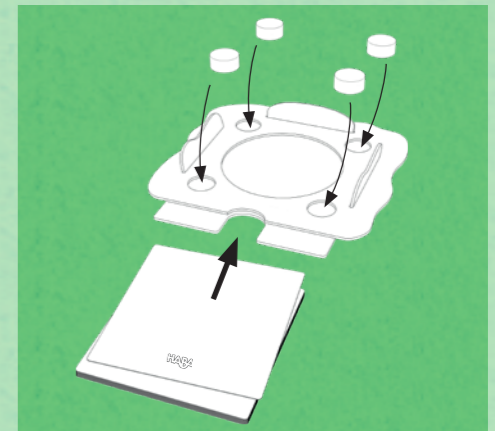


게임 준비

정글판을 테이블 가운데에 놓고, 게임판은 정글판과 조금 떨어진 곳에 놓아요. 이제 모두 구성품을 가져가요: ! 표시가 1~4개 있는 **힌트 카운터 4개**, **게임말 1개**, 뒷면의 색깔이 일치하는 **추측 카드 7개**



게임판의 노란색 시작점에 게임말 을 놓고 추측 카드는 손에 들고 있어요. 모든 퍼즐 카드를 섞은 후, 10개를 뽑아요-뒷면을 보지 않아요! 퍼즐 카드 10개 아래에 “가림 카드”를 놓아요. 그리고 나서 “가림 카드”가 가장 위에 오도록 카드 더미 전체를 뒤집어요. 이제 카드 더미를 정글판 사이에 끼워 넣고 정글판 위에 있는 구멍에 힌트 덮개를 1개씩 올려놓아요(그림 참고). 마지막으로, 정글판에서 “가림 카드”를 뽑아요. 나머지 필요하지 않은 조각과 카드는 게임 박스 안에 보관해요.





게임 방법

각각의 퍼즐 카드를 가지고, 모든 힌트가 적용되는 동물을 찾는 것이 목표예요. 모든 퍼즐 카드의 구조는 같아요.

- ① 찾고 있는 동물에 관한 4가지 힌트에요.
- ② 선택할 수 있는 4가지 동물이에요 - 정답이 있어요.
- ③ 색깔 동그라미 - 각 동물의 색깔을 가리켜요.
- ④ 정답 동그라미 - 해당 퍼즐 카드로 찾아야 하는 동물을 나타내요.

퍼즐 카드의 보라색 동그라미는 펭귄(오른쪽 아래-보라색)이 정답임을 나타내요.

왜 펭귄이 정답일까요?

4마리의 동물 중 주머니가 없고, 깃털이 있으며, 알을 낳고 부리가 있는 유일한 동물이기 때문이에요.

가장 최근에 자연에서 동물을 본 플레이어부터 시계 방향으로 진행해요.



1. 힌트 보기

2가지 행동을 선택할 수 있어요:

- 힌트 덮개 제거하기: 정글판에서 힌트 덮개를 제거해요. 힌트 덮개를 제거하면 찾아야 하는 동물에 관한 힌트를 모든 플레이어가 볼 수 있어요.
- 쌍안경 카드 사용하기: 손에 들고 있던 쌍안경 카드를 앞에 내려놓아요. 동물을 찾기 위해 필요한 힌트를 비밀스럽게 볼 수 있어요. 힌트를 확인하는 동안 다른 플레이어들은 돌아서거나 눈을 가려요.

모든 힌트와 설명은 p.26-27에서 확인할 수 있어요.

또한, p.28-31에 있는 동물 목록을 통해 동물에 관한 전문 지식을 쌓을 수 있어요.

2. 추측하기

해당 차례의 플레이어 선택과 상관없이, 이제 모든 플레이어 플레이어는 찾고 있는 동물을 알 것 같다면 추측 카드를 사용해서 어떤 동물인지 추측할 수 있어요. 그러나 그러나, 어떤 동물인지 즉시 추측하지 않고, 동물을 추측할 때 도움이 되는 힌트를 살펴볼 수 있어요.

주의: 모든 플레이어가 최소 1개의 힌트를 보기 전까지는 추측할 수 없어요.

어떻게 추측했나요?

추측한 동물의 색깔과 일치하는 색깔의 추측 카드를 자신의 앞에 뒤집어 놓아요. 또한 확인한 힌트의 같은 개수의 ❶ 표시가 있는 조각을 가져와 추측 카드 위에 놓아요.

예:

레아는 찾아야 하는 동물을 펭귄이라고 생각했기 때문에 보라색 추측 카드를 자신의 앞에 뒤집어서 내려놓았어요. 이미 2개의 힌트를 확인했기 때문에 레아가 내려놓은 추측 카드 위에 2개의 ❶ 표시가 있는 힌트 조각 카운터를 올려 놓았어요.



추측 카드를 내려놓으면, 이번 퍼즐 카드에서 할 수 있는 차례는 끝났어요. 그러나, 추측 카드를 내려놓지 않은 플레이어들은 차례가 돌아가면서 쌍안경 카드를 사용하고 힌트를 살펴보며, 추측을 계속할 수 있어요.

참고: 마지막 힌트를 확인할 때, 추측 카드를 내려놓지 않은 플레이어들은 모두 추측 카드를 제출해야 해요.

3. 정답 확인하고 게임말 움직이기

모든 플레이어가 추측 카드를 내려놓은 후, 퍼즐 카드의 정답을 확인할 시간이예요. 가장 마지막으로 힌트 덮개를 열어본 플레이어가 퍼즐을 확인할 수 있어요: 가장 위에 있는 퍼즐 카드를 꺼내기 전에 모든 힌트 커버가 정글판에 있는지 확인해요. 힌트를 확인하기 위해서는 손잡이를 사용하여 정글판을 이동하고 퍼즐 카드를 조심스럽게 빼내는 것이 가장 좋아요. 이제 모든 플레이어가 자신의 색깔이 있는 추측 카드와 힌트 카운터를 뒤집어요. 추측 카드에 있는 색깔과 퍼즐 카드에 있는 정답 동그라미의 색깔을 확인해요. 같은 색깔이라면 추측에 성공했어요!

맞은 동물을 추측했나요?

- 네? 훌륭해요! 게임판에 있는 자신의 게임말을 힌트 카운터에 있는 발자국의 개수만큼 앞으로 움직여요.
- 아니요? 저런! 안타깝지만, 이번 차례에는 게임말을 움직일 수 없어요.

예:

레아는 동물을 정확하게 추측했고, 게임말을 3칸 앞으로 움직일 수 있어요(발자국 3개). 피아의 추측 카드의 색깔도 정답 동그라미와 일치하지만, 추측 카드를 늦게 제출했기 때문에, 2칸만 움직일 수 있어요. 안타깝게도, 카이의 추측은 틀렸어요 - 게임말을 움직일 수 없어요.



새로운 퍼즐 카드

정답을 맞힌 모든 플레이어가 게임말을 옮겼다면 추측 카드와 힌트 카운터를 다시 가져와요. 추측을 완료한 퍼즐 카드는 한쪽에 정리해 놓고, 정글판에 보이는 퍼즐 카드를 사용해 계속해서 게임을 진행해요. 가장 마지막으로 퍼즐 카드를 푼 플레이어의 왼쪽에 있는 플레이어가 시작해요.

참고: 실수로 정글판에서 여러 개의 퍼즐 카드를 뽑았다면, "가림 카드"에 여러 개 뽑은 카드를 놓고, 카드 더미를 뒤집어서 정글판에 있는 다른 퍼즐 카드 아래에 다시 끼워 넣어요.

게임 종료

어떤 일이 먼저 일어나는지에 따라, 게임을 종료할 방법에는 2가지가 있어요.

- 퍼즐 카드를 모두 사용한 경우.
- "정답 확인하고 게임말 움직이기"를 완료한 후, 최소한 1개의 게임말이 시작점에 도착했거나 통과한 경우..

확인해요: 가장 멀리 움직인 게임말구의 것인가요? 게임에서 이기면 온 동물 세계가 환호해요! 동점인 경우, 남아있는 쌍안경 카드가 가장 많은 플레이어가 승리해요. 그래도 동점이라면, 함께 승리해요.

Tip: 게임을 시작하기 전에 정글판에 있는 퍼즐 카드의 개수를 조절 개수에 따라 게임 시간을 조절할 수 있어요.

All Hints at a Glance · 提示目录 · Alle Hinweise auf einem Blick



eats plants
草食性动物
ernährt sich pflanzlich

herbivore
Es herbívoro
풀을 먹어요(초식동물)



eats meat
肉食性动物
ernährt sich tierisch

carnivore
Es carnívoro
고기를 먹어요(육식동물)

Omnivores eat both plants **and** meat! · 杂食动物以植物和动物为食! · Allesfresser ernähren sich pflanzlich **und** tierisch! · Les animaux omnivores se nourrissent de végétaux **et** d'animaux! · Los animales omnívoros se alimentan de plantas **y** animales · 잡식 동물은 풀과 고기를 모두 먹어요!



generally moves by flying
主要通过飞行进行移动
bewegt sich v. a. fliegend fort

se déplace essentiellement
en volant
하늘을 날아 다녀요



generally moves by
swimming
主要通过游泳移动
bewegt sich v. a.
schwimmend fort

se déplace essen-
tiellement en nageant
Se desplaza nadando
물 속을 헤엄쳐요



has fur
有毛皮
hat Fell

a un pelag
Tiene pelo
털이 있어요



has scales
有鳞片
hat Schuppen

a des écailles
Tiene escamas
비늘이 있어요



has feathers
有羽毛
hat Gefieder

a des plumes
Tiene plumas
깃털이 있어요



lays eggs
产卵
legt Eier

pond des œufs
Es ovíparo
알을 낳아요

Vue d'ensemble des indices · Todas las pistas de un vistazo · 힌트 개요



is mostly active during the da
i
主要是昼伏夜出
ist überwiegend tagaktiv

est actif principalement le jour
Principalmente, es diurno
낮에 생활해요



is mostly nocturnal
主要是在夜间活动
ist überwiegend nachaktiv

est actif principalement la nuit
Principalmente, es nocturno
밤에 생활해요



hibernates
冬眠/休眠
hält Winterschlaf/Winterruhe

hiberne en hiver
Hiberna
겨울잠을 자요



is poisonous
有毒
ist giftig

est vénimeux
Es venenoso
독이 있어요



has a beak
有喙
hat einen Schnabel

a un bec
Tiene pico
부리가 있어요



has horns/antlers
有犄角/鹿角
hat Hörner/ein Geweih

a des cornes/des bois
Tiene cuernos/astas
뿔/이빨이 있어요



has a pouch
有口袋
hat einen Beutel

a une poche
Tiene marsupio
주머니가 있어요





does not have the
pictured characteristi
不具有所描述的属性
possède la caractéristique
abandonnée

ne présente pas la
propriété représentée
No cuenta con la caractéristica
representada
특성이 없어요

American alligator Alligator
鱷魚 Caimán del Misisipi
Alligator 미국 악어






Ant Fourmi
蚂蚁 Hormiga
Ameise 개미

Giant anaconda Anaconda
绿水蟒 Anaconda común
Anakonda 아나콘다




Bee Abeille
蜜蜂 Abeja
Biene 벌

Blue whale Baleine bleue
蓝鲸 Ballena azul
Blauwal 흰긴수염고래






Lion's mane jellyfish Méduse à crinière
狮鬃水母 Medusa melena
Gelbe Haarqualle de leon
사자갈기해파리




Giraffe Girafe
长颈鹿 Jirafa
Giraffe 기린





Flying squirrel Écureuil volant
鼯鼠 Petauro del azúcar
Gleithörnchen 날다람쥐

Macaroni penguin Gorfou doré
马卡罗尼企鹅 Pingüino macaroni
Goldschopfpinguin 마카로니펭귄





Hermann's tortoise Tortue d'Hermann
赫曼陆龟 Tortuga mediterránea
Griechische Landschildkröte 헤르만육지거북



White rhinoceros Rhinocéros blanc
白犀 Rinoceronte blanco
Breitmaulnashorn 흰코뿔소




Great spotted woodpecker Pic épeiche
大斑啄木鸟 Pico picapinos
Buntspecht 오색딱따구리




Blaireau Blaireau
狗獾 Tejón
Dachs 오소리

Dolphin Dauphin
海豚 Delfin
Delfin 핵토르돌고래




Three-toed sloth Paresseux à trois
三趾树懒 doigts
Dreifingerfaultier Perezoso de tres
세발가락나무늘보 dedos




European hedgehog Hérisson
刺猬 Erizo europeo
Igel 유럽고슴도치




Camel Chameau
骆驼 Camello
Kamel 낙타






Kangaroo Kangourou
袋鼠 Canguro
Känguru 캥거루




European rabbit Lapin de garenne
兔子 Conejo común
Kaninchen 유럽토끼




Ring-tailed lemur Lémur catta
环尾猴 Lemur de cola anillada
Katta 호랑이 꼬리여우원숭이

Squirrel Écureuil
松鼠 Ardilla
Eichhörnchen 다람쥐




Icebear Ours polaire
北极熊 Oso polar
Eisbär 북극곰




Flying fish Poisson volant
飞鱼 Pez volador
Fliegender Fisch 날치




Fruit bat Roussette
蝙蝠 Zorro volador
Flughund 과일박쥐






Fox Renard
狐狸 Renard
Fuchs Zorro 여우






Kiwi Kiwi
鸮鹛 Kiwi
Kiwi 키위




Koala Koala
树袋熊 Koala
Koala 코알라



Hummingbird Colibri
蜂鸟 Colibri
Kolibri 벌새

Common raven Grand Corbeau
渡鸦 Cervo común
Kokkrabe 큰까마귀






Comet moth Papillon comète de
彗星飞蛾 Madagascar
Kometenfalter 꼬리나방

Lion
獅子
Löwe

Lion
León
사자

Madagascar poison frog
曼特蛙
Madagaskar-Buntpfrosch

Mantella
Rana de Madagascar
만단가스카르
목개구리




Mako shark
鯖鲨
Makohai

Petit requin taupe
Tiburón mako
청상아리






Hippo
河马
Nilpferd

Hippopotame
Hipopótamo
하마






Panda
熊猫
Panda

Panda
Oso panda
판다

Taipan
大攀蛇
Taipan

Taipan du désert
Taipán
타이팬

Tiger
老虎
Tiger

Tigre
Tigre
호랑이




Toucan
大嘴鸟
Tukan

Toucan
Tucán
큰부리새




Spotted hyena
斑鬣狗
Tüpfelhyäne

Hyène tachetée
Hiena moteada
점박이 하이에나




Wild boar
野猪
Wildschwein

Sanglier
Jabalí
멧돼지




Panther chameleon
七彩变色龙
Pantherchamäleon

Caméléon panthère
amaleón pantera
팬서카멜레온




Slow loris
懒猴
Plumplori

Nycticebe
Lori perezoso
늘보로리스




Quokka
短尾矮袋鼠
Quokka

Quokka
Quokka
쿼카




Red deer
马鹿
Rothirsch

Cerf élaphe
Ciervo común
붉은사슴




Redback spider
红背蜘蛛
Rotrückenspinne

Veuve noire à dos rouge
Araña de lomo rojo
붉은등과부거미





Wombat
袋熊
Wombat

Wombat
Uombat común
웬뱃




Echidna
针鼹鼠
Ameisenigel

Échidné
Equidna
바늘두더지




Harp seal
竖琴海豹
Sattelrobbe

Phoque du Groenland
Foca pia
거문고바다표범




Malayan tapir
马来貘
Schabrackentapir

Tapir de Malaisie
Tapir malayo
말레이언테이퍼




Chimpanzee
黑猩猩
Schimpanse

Chimpanzé
Chimpancé
침팬지




Platypus
鸭嘴兽
Schnabeltier

Ornithorynque
Ornitorninco
오리너구리




Snowy owl
雪鸮
Schneeeule

Harfang des neiges
Búho nival
흰올빼미




Dear Children and Parents, After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba-play.com/ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

亲爱的孩子和家长：请登录 www.haba-play.com/ersatzteile 以问生产商是否可以寄售遗失的玩具或游戏配件。

Liebe Kinder, liebe Eltern, nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba-play.com/ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Chers enfants, chers parents, Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba-play.com/ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Queridos niños y niñas, queridas familias: Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba-play.com/ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

어린이들과 부모님들께 www.haba-play.com/ersatzteile 에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를문의할 수 있어요.

It's
playtime!



Art. Nr.: 306561 TL A170064 1/22

HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA