

BATAMEUH



De 4 à 9 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 40 cartes



But du jeu : Récupérer toutes les cartes.



Règle du jeu : Mélanger les cartes.

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.
On joue dans le sens des aiguilles d'une
montre. Le joueur le plus jeune commence.

Chaque joueur tient son paquet de cartes dans
une main, face cachée. Simultanément, les
joueurs prennent la carte du dessus de leur
pile, et la retournent devant eux.

S'il y a au moins 2 animaux de la ferme
et/ou au moins 2 animaux sauvages, les
joueurs concernés doivent pousser le cri de
leur animal. Le plus rapide à
avoir exécuté correctement la
consigne ramasse toutes les
cartes retournées et les place
sous sa pile.





+



+



L'âne et la vache sont 2 animaux de la ferme. Le joueur "âne" a crié "hi han !" le premier. C'est lui qui remporte les 3 cartes.

Dans le cas d'une partie à 2, si un animal sauvage et un animal de la ferme se font face, il ne se passe rien. Chacun reprend sa carte, la place sous sa pile et rejoue.

Si l'un des joueurs se trompe (il pousse le cri d'un autre animal ou crie alors qu'il est le seul de sa catégorie), il doit donner une carte de son jeu à chacun des joueurs, en guise de pénalité.

Animaux de la ferme



L'âne brait.
Hi haan!!



Le canard cancanne.
Coin! Coin!



Le coq chante.
Cocorico!



Le mouton bêle.
Bêêêê!



La vache meugle.
Meuuuuh!

Animaux sauvages



L'éléphant barrit.
Hhuuuuunn!



La hyène hurle.
Hin! Hin! Hin!



Le lion rugit.
Rrrroaarr!



Le perroquet parle.
Coco? Coco!



Le singe crie.
Ou! Ouhh! Ou!

DJECO

Attention ! Danger d'étouffement.

BATAMEUH



From 4 to 9 years



For 2 to 4 players



Contents: 40 cards



Game aim: To win all the cards.



Game rules: Shuffle the cards. The dealer deals out all the cards one at a time to each player. The game is played in a clockwise direction. The youngest player starts. Each player holds his or her pile of cards in one hand with the pictures hidden. Each player simultaneously takes the card from the top of his or her pile and turns it over for all to see.

If there are at least 2 farm animals and/or at least 2 wild animals, the players concerned must make the cry corresponding to their animal. The player who is the first to do this wins all the cards that have been turned over and places them under his or her pile.





+



+



The donkey and the cow are 2 farm animals. The "donkey" player cries out hee-haw the first and he wins the 3 cards.

If there are just 2 players and if a wild animal and a farm animal come up, nothing happens. Each player picks up his or her card, places it under his or her pile and plays again.

If one of the players makes a mistake (makes the cry of another animal or makes the cry when no other player has a same category card) this player must give a card from his or her hand to each of the players as a penalty.

Farm animals



The donkey brays.
Hee-haw!



The duck quacks.
Quack, quack!



The rooster crows.
Cock-a-doodle-do!



The sheep baas.
Baa, baa!



The cow moos.
Mooooo!

Wild animals



The elephant trumpets.
Hoom praa!



The hyena howls.
Hooooowww!



The lion roars.
Rrrroarr!



The parrot talks.
Coco? Coco!



The monkey shrieks.
Eeeeeee!

DJECO

Warning! Choking hazard.

BATAMEUH



Von 4 bis 9 Jahre



Für 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 40 Karten



Ziel des Spiels: alle Karten bekommen.



Spielregel: Die Karten mischen. Alle Karten auf die Spieler aufteilen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Jeder Spieler hält seine Karten in einer Hand, mit verdeckter Vorderseite. Die Spieler ziehen zeitgleich die oberste Karte von ihrem Stapel und drehen sie vor sich um.

Wenn mindestens 2 Haus- und/oder mindestens 2 Wildtiere gezogen wurden, müssen die betreffenden Spieler wie ihr Tier schreien. Derjenige, der am schnellsten richtig geschrien hat, erhält alle aufgedeckten Karten und schiebt sie unter seinen Stapel.





+



+



Der Esel und die Kuh sind 2 Haustiere. Der Spieler mit dem Esel hat als erster „i-a“ geschrien. Also gewinnt er die 3 Karten.

Bei einer Partie zu zweit wird nicht geschrien, wenn sich ein Haus- und ein Wildtier gegenüberstehen. Die Spieler nehmen ihre Karten wieder auf, schieben sie unter ihre Stapel und spielen weiter.

Wenn sich ein Spieler irrt (er stößt den Schrei eines anderen Tiers aus oder schreit, obwohl er in seiner Kategorie der einzige ist), muss er zur Strafe jedem Spieler eine Karte von seinem Spielstapel abgeben.

Haustiere



Der Esel iaht.
I-a, i-a!



Die Ente schnattert.
Schnatt-schnatt!



Der Hahn kräht.
Kikeriki!



Das Schaf mäht.
Mäh!



Die Kuh muht.
Muh!

Wildtiere



Der Elefant trompetet.
Hüüü!



Die Hyäne heult.
Hin! Hin! Hin!



Der Löwe brüllt.
Rrrroaarr!



Der Papagei spricht.
Coco? Coco!



Der Affe schreit.
Ou! Ouhh! Ou!

DJECO

Achtung! Erstickungsgefahr.

BATAMEUH



De 4 a 9 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 40 cartas



Objetivo del juego: Recuperar todas las cartas.



Regla del juego: Barajar las cartas. Repartir todas las cartas entre los jugadores. Se juega en la dirección de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza.

Cada jugador sostiene su paquete de cartas en una mano, con la cara oculta. Al mismo tiempo, los jugadores cogen la carta de encima del montón, y le dan la vuelta delante de todos.

Si hay por lo menos 2 animales de la granja y/o por lo menos 2 animales salvajes, los jugadores concernidos deben dar el grito de su animal. El más rápido en haber realizado correctamente la consigna recoge todas las cartas boca arriba y las coloca en su montón.





+



+



el burro y la vaca son 2 animales de la granja. El jugador "burro" que grita ¡"hi han!" el primero será el que se llevará las 3 cartas.

En el caso de una partida a 2, si un animal salvaje y un animal de la granja se enfrentan, no pasa nada. Cada uno recoge su carta, la coloca en el montón y vuelve a jugar.

Si uno de los jugadores se equivoca (hace el grito de otro animal o grita mientras siendo que es el único de su categoría), debe dar una carta de su juego a cada uno de los jugadores, a guisa de penalización.

Animales de la granja



El asno rebuzna.
¡Hi haan!!



El pato parpa.
¡Coin! ¡Coin!



El gallo canta.
¡Kikiriki!



El cordero bala.
¡Beeeee!



La vaca muge.
¡Mummm!

Animales salvajes



El elefante berrea.
¡Hhuuuunn!



La hiena grita.
¡Hin! ¡Hin! ¡Hin!



El león ruge.
¡Rrrroaarr!



El loro habla.
¡Coco? ¡Coco!



El mono grita.
¡O! ¡Ouhh! ¡O!

DJECO

¡Atención! Peligro de asfixia.

BATAMEUH



Da 4 a 9 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 40 carte



Scopo del gioco: recuperare tutte le carte.



Regola del gioco: mischiare le carte.

Distribuire tutte le carte tra i giocatori. Il gioco si effettua in senso orario. Inizia il giocatore più giovane.

Ogni giocatore tiene il proprio mazzetto di carte in una mano, coperte.

Contemporaneamente, i giocatori prendono la carta dall'alto della pila e la girano di fronte a loro.

Qualora vi siano almeno 2 animali della fattoria e/o almeno 2 animali selvaggi, i giocatori interessati devono imitare il verso del loro animale. Chi lo fa più rapidamente raccoglie tutte le carte scoperte e le aggiunge alla propria pila.





+



+



L'asino e la mucca sono 2 animali della fattoria. Il giocatore "asino" ha gridato "hi han!" per primo. Conquista dunque le 3 carte.

In caso di partita a 2 giocatori, se un animale selvaggio si trova di fronte a un animale della fattoria, non si procede. Ognuno riprende la propria carta, posizionandola sulla propria pila, quindi si rigioca.

Se uno dei due giocatori sbaglia (se imita il verso di un altro animale o grida quando è l'unico della sua categoria), deve donare una sua carta a ognuno dei giocatori, quale penalità.

Animali della fattoria



L'asino raglia.
Hi haan!!



L'anatra schiamazza.
Coin! Coin!



Il gallo canta.
Chicchiricchi!



La pecora bela.
Bêêêê!



La mucca muggisce.
Meuuuuh!

Animali selvaggi



L'elefante barrisce.
Hhuuuuunn!



La iena urla.
Hin! Hin! Hin!



Il leone ruggisce.
Rrrroaarr!



Il pappagallo parla.
Coco? Coco!



La scimmia grida.
Ou! Ouhh! Ou!

DJECO

Attenzione! Pericolo di soffocamento.

BATAMEUH



4 tot 9 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 40 kaarten



Doel van het spel: alle kaarten in zijn bezit krijgen.



Spelregels: De kaarten schudden en dan alle kaarten onder de spelers verdelen. Het spel gaat met de klok mee. De jongste speler mag beginnen.

Alle spelers houden het pakje kaarten vast in één hand met de goede zijde verborgen. Dan pakken alle spelers tegelijk de bovenste kaart van hun stapeltje en keren hem om.

Als er op zijn minst 2 boerderijdieren en/of op zijn minst 2 wilde dieren te voorschijn komen, moeten de betreffende spelers het geluid van hun dier nabootsen. Degene die dit het snelste en correct doet mag alle omgekeerde kaarten pakken en ze onder zijn stapeltje schuiven.





+



+



De ezel en de koe zijn 2 boerderijdieren. De "ezel" speler heeft als eerste "ia, ia" geroepen en hij mag dus de drie kaarten oppakken.

Als men met zijn tweeën speelt en als dan een boerderijdier en een wild dier omgekeerd op tafel worden gelegd, gebeurt er niets. De spelers nemen hun kaart terug, schuiven hem onder het stapeltje en spelen opnieuw.

Als één van de spelers zich vergist (bootst het geluid van een ander dier na of maakt een dierengeluid terwijl hij de enige is die een kaart van de betreffende dierencategorie heeft omgekeerd) moet hij, als boete, aan alle spelers een kaart van zijn stapeltje geven.

Boerderijdieren



De ezel balkt.
Ia, ia!!



De eend snatert
Kwak, kwak!



De haan kraait.
Kukeleku!



Het schaap mekkert.
Bêêê!



De koe loeit.
Meu !

Wilde dieren



De olifant trompettert.
Hhuuuuunn!



De hyena huilt.
Hin! Hin! Hin!



De leeuw brult.
Rrrroaarr!



De papagaai praat.
Coco? Coco!



Het aapje schreeuwt.
Ou! Ouhh! Ou!

DJECO

Opgepast! Verslikingsgevaar.

BATAMEUH



4-9 år



2-4 spelare



Innehåll: 40 kort



Spelets mål: Ta hem alla korten.



Spelregler: Blanda korten. Dela ut alla kort mellan spelarna. Spelet går medsols. Den yngsta spelaren börjar.

Varje spelare håller sin korthög i ena handen med framsidan vänd nedåt. Alla spelare tar samtidigt kortet överst i sin hög och vänder upp det framför sig.

Om det finns minst två gårdens djur och/eller minst två vilda djur, ska de spelare som har dessa kort ge ifrån sig sitt djurs läte. Den som är snabbast får alla uppvända kort och lägger dem underst i sin hög.





+



+



Åsnan och kon är två av gårdens djur. Spelaren med åsnekortet gnäggar "hihå, hihå" först! Det är han eller hon som tar hem korten.

Om ett parti spelas med två spelare och ett gårdens djur och ett vilt djur vänds upp, händer ingenting. Spelarna tar tillbaka sitt kort, lägger det underst i sin hög och vänder sedan upp ett nytt kort.

Om en av spelarna gör fel (ger ifrån sig ett annat djurs läte eller gör ett läte fast han eller hon är den enda i sin kategori) måste han eller hon ge ett kort från sin hög till var och en av de andra spelarna som straff.

Gårdens djur



Åsnan gnäggar.
Hihå, hihå!



Ankan snattrar.
Kvack, kvack!



Tuppen goler.
Kuckeliku!



Fåret bräker.
Bääää!



Kon råmar.
Muu!

Gårdens djur



Elefanten trumpetar.
Tuut!



Hyenan skrattar.
Ha, ha, ha!



Lejonet ryter.
Grrrrrrr!



Papegojan tjattrar.
Blablabla ...



Apan vrålar.
Ooo, ooo!

DJECO

Varning! Risk för kvävning.

BATAMEUH



Fra 4 til 9 år



Fra 2 til 4 spillere



Indhold: 40 kort



Spillet går ud på: At få alle kortene.



Spilleregler: Bland kortene. Del alle kortene ud til spillerne. Det går efter tur med uret. Det er den yngste spiller, som begynder.

Hver spiller holder sin bunke kort i én hånd med forsiden nedad. Alle spillerne vender det øverste kort på samme tid og lægger det foran sig.

Hvis der er mindst 2 husdyr og/eller 2 vilde dyr, skal de spillere, der har de kort, sige en lyd som det dyr, der er på deres kort. Den der siger lyden først, vinder stikket og lægger det i bunden af sin egen bunke.





+



+



*Æselet og koen er 2 husdyr.
Spilleren der har "æselet"
råber "hijææh" først og vinder
stikket.*

Hvis der kun er 2 spillere, og de trækker et husdyr og et vildt dyr, sker der ingenting. Hver tager sit kort, lægger det i bunden af sin egen bunke og spiller igen.

Hvis en af spillerne tager fejl (siger lyden af et andet dyr, end det der er på sit eget kort, eller siger en lyd, hvis der ikke er andre af samme kategori), skal denne give et kort til hver af de andre spillere som straf.

Husdyr



Æselet skryder.
hijææh!



Anden skriger.
Rap! Rap!



Kokken galer.
Kykelikyyy!



Fåret bræger.
Bæææ!



Koen siger muh.
Muuuuhh!

Vilde dyr



Elefanten brøler.
Hhuuuuunn!



Hyænen hyler.
Hyh! Hyh!



Løven brøler.
Roooooaarr!



Papegøjen snakker.
Pænt goddag!



Aben skriger.
Uh. Uh. Uhhh.

DJECO

Advarsel! Fare for kvælning.

BATAMEUH



De 4 a 9 anos



De 2 a 4 jogadores



Conteúdo: 40 cartas



Objectivo do jogo: Ganhar todas as cartas.



Regras do jogo: Misturar as cartas.

Distribuir todas as cartas pelos jogadores.

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador mais novo começa.

Cada jogador tem o seu maço de cartas numa das mãos, com a face escondida.

Simultaneamente, os jogadores pegam na carta de cima do baralho, e viram-na à sua frente.

Se houver pelo menos 2 animais domésticos e/ou pelo menos 2 animais selvagens, os jogadores em causa devem emitir o grito do seu animal. O mais rápido a executar correctamente a instrução recolhe todas as cartas viradas e coloca-as no seu baralho.





+



+



O burro e a vaca são 2 animais domésticos. O jogador "burro" gritou "hi hã!" em primeiro lugar. É ele que ganha as 3 cartas.

No caso de uma partida a 2, se um animal selvagem e um animal doméstico ficarem frente a frente, não se passa nada. Cada um pega na sua carta, coloca-a por baixo do baralho e volta a jogar.

Se um dos jogadores se enganar (emitir o grito de outro animal ou gritar quando é o único da sua categoria), deve dar uma carta do seu jogo a cada um dos jogadores, como forma de penalização.

Animais domésticos



O burro zurra.
Hi hã!



O pato grasna.
Quà! Quà!!



O galo canta.
Cocorococó!



O carneiro bale.
Béééé!



A vaca muge.
Muuuuuh!

Animais selvagens



O elefante brame.
Huuuuunn!



A hiena urra.
Hin! Hin! Hin!



O leão ruga.
Rrrroaarr!



O papagaio fala.
Coco? Coco!



O macaco guincha.
Uh! Uh! Uh!

DJECO

Cuidado! Perigo de asfixia.

ВАТАМЕУН



От 4х лет



2 - 4 играющих



В комплекте: 40 карт



Цель игры: Собрать все карточки.



Правила игры: Смешать карточки.

Раздать все карточки играющим. Игра идет по часовой стрелке. Игру начинает самый младший играющий. Играющие держат карточки стопкой в руке, лицевой стороной вниз. Все играющие одновременно берут по одной карте из своей стопки и переворачивают их.

Если на карточках изображены 2 и более домашних животных и / или 2 и более диких, те из играющих, на чьих карточках они изображены, должны изобразить крик этих животных. Кто быстрее всех это сделает правильно, забирает все открытые карточки и кладет их вниз своей стопки.





+



+



Осел и корова - два домашних животных. Игрок с карточкой осла первым прокричал "И-а!". Он забирает все 3 карточки.

Если играющих всего двое и открыты одно дикое и одно домашнее животное, то ничего не происходит. Играющие кладут свои карточки под низ своей стопки и открывают следующую карточку.

Если один из играющих ошибся (изобразил крик другого животного или если животных оказалось меньше двух), он дает по одной карте из своей стопки остальным играющим в качестве штрафа.

Домашние животные



Осел кричит по-ослиному.
И-а!



Утка крикает.
Кря! Кря!



Петух поет.
Кукареку!



Баран блеет.
Беееее!



Корова мычит.
Муууу!

Дикие животные



Слон трубит.
Аааааааааа!



Гиена воет.
И! И! И!



Лев рычит.
Рrrrrrrrrr!



Попугай говорит.
Попка дурак!



Обезьяна кричит.
У О! У

DJECO

Простох! Внимание: риск попадания в дыхательные пути.

