

# Cridanimo



Dès 6 ans



De 2 à 6 joueurs



Contenu : 42 cartes



**But du jeu :** Etre le plus rapide à imiter le bruit d'un animal et ainsi gagner le plus de cartes possible.

## Préparation du jeu:

Les cartes sont mélangées et posées en un tas faces cachées au centre de la table.



## Règle du jeu :

Le plus jeune joueur commence. Il retourne la première carte de la pioche, qu'il pose au centre de la table, et prononce le cri de l'animal présent sur la carte.

La partie à proprement parler peut alors débuter : le joueur suivant retourne une nouvelle carte de la pioche et la pose par-dessus la précédente, visible par tous les joueurs :

- Si cette carte comporte un nombre pair d'animal : le 1er joueur à prononcer le cri de cet animal gagne la carte et la pose devant lui face visible.

- Si cette carte comporte un nombre impair d'animal : le 1er joueur à prononcer le cri de l'animal de la carte précédemment retournée gagne la carte et la pose devant lui face visible.

- Si un joueur se trompe et prononce le mauvais cri d'animal : il perd une carte précédemment gagnée (s'il en a une) qu'il remet à la fin de la pioche.

Et ainsi de suite, chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs retournent de nouvelles cartes.

### **Fin de la partie :**

Lorsque la pioche est épuisée, le joueur ayant gagné le plus de cartes remporte la partie.

Attention. Petits éléments.

# Cridanimo



Age: 6 +



2 - 6 players



Contents : 42 cartes



**Object:**

To be the fastest to imitate animals' calls and thereby win as many cards as possible.

**Preparing to play:**

Shuffle the cards and place them face down in a pile in the centre of the table.



**How to play:**

The youngest player starts. She takes the top card from the draw pile, lays it face up in the centre of the table and imitates the call of the animal depicted on the card.

The game can then begin: the next player takes the following card from the draw pile and places it face up on top of the previous one:

- If this card depicts an even number of animals: the first player to imitate this animal's call wins the card and lays it face up in front of her.

- If this card depicts an odd number of animals: the first player to imitate the call of the animal shown on the previous card wins the card and lays it face up in front of her.

- If a player is mistaken and imitates the call of the wrong animal: she loses one of the cards she has previously won (if she has one), replacing it at the bottom of the draw pile.

And players continue to turn over new cards in turn, in a clockwise direction.

### **Winning:**

When there are no cards left in the draw pile, the player with the most cards wins.

Warning: Small parts.

**DJECO**

# Cridanimo



Alter: ab 6 Jahren



1 - 6 Spieler



Inhalt: 42 Karten



**Ziel des Spiels:**

Als Schnellster Tierlaute nachahmen, um möglichst viele Karten zu gewinnen.



**Vorbereitung des Spiels:**

Die Karten werden gemischt und in der Tischmitte verdeckt auf einen Stapel gelegt.



**Spielablauf:**

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht die oberste Karte des Stapels, legt sie aufgedeckt in die Tischmitte und ahmt den Laut des Tieres nach, das die Karte zeigt.

Jetzt hat die Partie begonnen: der nächste Spieler nimmt eine neue Karte vom Stapel und legt sie aufgedeckt auf die vorige Karte:

- Wenn diese Karte eine gerade Anzahl von Tieren zeigt, imitiert der erste Spieler den Laut dieses Tiers, gewinnt die Karte und legt sie aufgedeckt vor sich hin.

- Wenn diese Karte eine ungerade Anzahl von Tieren zeigt, imitiert der erste Spieler den Laut des Tiers der zuvor umgedrehten Karte, gewinnt die Karte und legt sie aufgedeckt vor sich hin.

- Irrt sich ein Spieler und imitiert den falschen Tierlaut, muss er eine zuvor gewonnene Karte abgeben (falls er eine hat) und legt sie zuunterst in den Stapel.

Nacheinander ziehen die Spieler im Uhrzeigersinn neue Karten.

### **Ende des Spiels:**

Wenn der Stapel zu Ende ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Achtung. Kleine Teile.

# Cridanimo



A partir de 6 años



De 2 a 6 jugadores



Contenido: 42 cartas



**Objetivo del juego:**

Ser el más rápido a la hora de imitar el sonido de un animal y así ganar el mayor número de cartas posible.

**Preparación del juego:**

Se barajan las cartas y se colocan apiladas boca abajo en el centro de la mesa.



**Desarrollo del juego:**

Empieza el jugador más joven. Da la vuelta a la primera carta del montón, la deja en el centro de la mesa e imita el grito del animal representado en esa carta.

Entonces ya puede comenzar la partida: el jugador siguiente da la vuelta a una nueva carta del montón y la coloca boca arriba encima de la anterior:



- Si esta carta tiene un número par de animales: el primer jugador que imite el grito de este animal gana la carta y la coloca delante suyo boca arriba.

- Si esta carta tiene un número impar de animales: el primer jugador que imite el grito del animal de la carta girada previamente gana la carta y la coloca delante suyo boca arriba.

- Si un jugador se equivoca e imita el grito de un animal equivocado: pierde una carta ganada anteriormente (si tiene alguna) y la pone en la parte inferior del montón.

Y así sucesivamente, siguiendo el turno y en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores dan la vuelta a nuevas cartas.

### **Final de la partida:**

Cuando se acaba el montón, el jugador que haya conseguido más cartas gana la partida.

Atención. Partes pequeñas.



# Cridanimo



**Età:** 6+



**Da** 2 a 6 giocatori



**Contenuto:** 42 carte



**Scopo del gioco:**

essere il più veloce a imitare il verso di un animale vincendo così il maggior numero di carte.

**Preparazione del gioco:**

si mescolano le carte e si forma il mazzo che viene disposto a faccia coperta al centro del tavolo.



**Svolgimento del gioco:**

inizia il giocatore più piccolo, il quale gira la prima carta del mazzo, la pone al centro del tavolo e imita il verso dell'animale raffigurato su di essa.

A questo punto può iniziare la partita. Il giocatore successivo gira un'altra carta del mazzo e la pone a faccia scoperta sopra alla precedente:

- se questa carta contiene un numero di animali pari, il giocatore che per primo imiterà il verso di quest'animale vincerà la carta e la metterà davanti a sé a faccia scoperta;

- se questa carta contiene un numero di animali dispari, il giocatore che per primo imiterà il verso dell'animale della carta girata in precedenza vincerà la carta e la metterà davanti a sé a faccia scoperta;

- se un giocatore sbaglia e imita un verso dell'animale errato, perde una carta vinta in precedenza (se ne è in possesso) e la rimette sotto al mazzo.

A turno e in senso orario, i giocatori continuano quindi a girare altre carte.

**Fine della partita:**

vince chi, una volta finito il mazzo, ha conquistato il maggior numero di carte.

Attenzione. Piccole parti.

# Cridanimo



Idade: 6 +



2 a 6 jogadores



Conteúdo: 42 cartas



**Objetivo do jogo:**

Ser o mais rápido a imitar a voz de um animal e, assim, ganhar o maior número de cartas possível.

**Preparação do jogo:**

As cartas são baralhadas e colocadas com as faces escondidas no centro da mesa.



**Desenrolar do jogo:**

Começa a jogar o jogador mais novo. Vira a primeira carta do monte, colocando-a no centro da mesa e imita a voz do animal representada nessa carta.

A partida pode então começar: o jogador seguinte vira uma nova carta do monte e coloca-a com a face visível por cima da anterior:

- Se essa carta possuir um número par de animais: o 1.º jogador a imitar voz desse animal ganha a carta e coloca-a na sua frente com a face visível.

- Se essa carta possuir um número ímpar de animais: o 1.º jogador a imitar a voz do animal da carta virada anteriormente ganha a carta e coloca-a na sua frente com a face visível.

- Se um jogador se enganar e imitar erradamente um animal: perde uma das cartas ganhas anteriormente (se possuir alguma), colocando-a debaixo do monte.

E assim por diante, cada um na sua vez e no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores viram novas cartas.

### **Fim da partida:**

Quando o monte se esgotar, o jogador que tiver ganho o maior número de cartas vence a partida.

Cuidado. Peças de pequenas dimensões.

# Cridanimo



Vanaf 6 jaar



2 tot 6 spelers



Inhoud: 42 kaarten



**Doel van het spel:**

als eerste het geluid van een dier nadoen en daarmee zoveel mogelijk kaarten verdienen.

**Vorbereiding van het spel:**

de kaarten worden geschud en op een stapel met het plaatje naar beneden in het midden van de tafel gelegd.



**Verloop van het spel:**

De jongste speler begint. Hij draait de eerste kaart van de stapel om en legt deze in het midden op tafel. Vervolgens doet hij het geluid na van het dier dat op het kaartje staat.

Dan kan het spel beginnen: de volgende speler draait een nieuwe kaart om van de stapel en legt deze met het plaatje naar boven op de vorige kaart.

- Wanneer op deze kaart een even aantal dieren staat, wint de 1e speler die het geluid van dit dier imiteert, de kaart en legt deze met het plaatje naar boven voor zich neer.

- Wanneer op deze kaart een oneven aantal dieren staat, wint de 1e speler die het geluid van het dier op het vorige kaartje imiteert, de kaart en legt deze met het plaatje naar boven voor zich neer.

- Wanneer een speler zich vergist en het verkeerde dierengeluid nadoet, verliest hij een eerder gewonnen kaart (wanneer hij die heeft) en legt deze onderop de stapel terug.

Zo wordt er verder gespeeld; de andere spelers draaien steeds om beurten en met de klok mee nieuwe kaarten om.

### **Einde van de partij:**

Wanneer de stapel op is, is de speler met de meeste kaarten de winnaar.

# Cridanimo



Ålder: 6+



2 till 6 spelare



Innehåll: 42 kort



**Spelets mål:**

Att vara snabbast med att härma rätt djurläten och vinna så många kort som möjligt.

**Spelförberedelser:**

Korten blandas och läggs i en hög mitt på bordet med framsidan ned.



**Så går spelet till:**

Den yngsta spelaren vänder på det översta kortet i korthögen och härmar djuret på kortet.

Spelet kan börja! Nästa spelare på tur vänder på ett nytt kort i högen och lägger det med framsidan uppåt över det första kortet.

- Om kortet föreställer ett jämnt antal djur: den spelare som först härmar djuret på kortet vinner det och placerar det framför sig med framsidan uppåt.

- Om kortet föreställer ett udda antal djur: den spelare som först härmar djuret på det föregående kortet vinner det och placerar det framför sig med framsidan uppåt.

- Om en spelare härmar fel djur förlorar hen ett tidigare vunnit kort (om hen har något) och lägger tillbaka det underst i korthögen på bordet.

Spelet fortsätter medurs och spelarna vänder i tur och ordning upp nya kort från korthögen.

### **Spelets slut:**

Spelet är slut när det inte finns några kort kvar i högen på bordet. Spelaren som har flest kort vinner spelet.



# Cridanimo



Alder: 6+



2-6 spillere



Indhold: 42 kort



**Spillets formål:**

At være hurtigst til at lave en dyrelyd og samle så mange kort som muligt.

**Forberedelse af spillet:**

Kortene blandes og lægges i en bunke med billedsiden nedad midt på bordet.



**Spillets forløb:**

Den yngste spiller begynder. Han eller hun vender det første kort i bunken, lægger det midt på bordet og siger den lyd, der svarer til dyret på kortet.

Nu kan spillet begynde: Næste spiller vender et nyt kort fra bunken og lægger det med billedsiden opad, ovenpå det foregående.

- Hvis kortet har et lige antal dyr, vinder spilleren, der først siger dette dyrs lyd kortet og lægger det foran sig med billedsiden opad.

- Hvis kortet har et ulige antal dyr, vinder spilleren, der først siger det forrige dyrs lyd kortet og lægger det foran sig med billedsiden opad.

- Hvis man tager fejl og siger et forkert dyrs lyd, mister man et af sine tidligere vundne kort (hvis man har et), som lægges nederst i bunken.

Spillerne skiftes til at vende et nyt kort fra bunken efter tur og i urets retning.

### **Spillets afslutning:**

Når bunken er tom, har spilleren med flest kort vundet.

# Cridanimo



Возраст: 6+



2-6 игроков



В комплекте: 54 карточки.



**Цель игры:** заработать больше всех карточек, имитируя крики животных быстрее всех.

**Подготовка к игре:** перемешайте карточки и положите их стопкой лицевой стороной вниз в центре стола.



**Ход игры**

Начинает самый младший игрок. Он открывает первую карточку из стопки, кладет ее в центр стола и издает крик животного, изображенного на этой карточке.

Затем начинается партия. Следующий игрок открывает следующую карточку из стопки и кладет ее лицевой стороной вверх на предыдущую карточку:

– Если на этой карточке изображено четное количество животных, игрок, который первым издал крик этого животного, зарабатывает карточку и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх.

– Если на карточке нечетное количество животных, игрок, который первым издал крик животного с предыдущей открытой карточки, зарабатывает карточку и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх.

– Если игрок ошибся и издал крик не того животного, он теряет 1 ранее заработанную карточку (если она у него есть): ее следует положить в низ стопки.

Затем остальные игроки по очереди (по часовой стрелке) также открывают по одной карточке.

### **Конец партии**

Партия заканчивается, когда в стопке закончатся карточки. Побеждает игрок, заработавший больше всех карточек.

Осторожно. Внимание: Маленькие части.