

JUNGLE PANIC



ans years
años Jahre
6-99



JUNGLE PANIC

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 42



x 21



x 3



x 1

F Règles du jeu



6-99 ans



2-4 joueurs



10 min

C'est la panique dans la jungle : Hippopotames, serpents et guépards font n'importe quoi et menacent la tranquillité de la nature. Aidons-les à retrouver le calme en créant des espaces dédiés à chaque espèce.

Contenu : 42 polyominos, 21 cartes animaux, 3 cartes bonus, 1 dé.

Principe : Dans ce jeu de pose, les joueurs sélectionnent des polyominos pour construire des espaces dédiés à un même animal. Dès que 6 animaux de la même espèce sont regroupés, le joueur gagne une carte « animal ». Le premier à obtenir 3 cartes du même animal remporte un bonus... Qui créera le plus d'espaces ?

But du jeu : Gagner le plus de points en fin de partie.

Mise en place : Mélanger et placer les 42 polyominos, au centre de la table, visibles et accessibles de tous les joueurs.

Sur le côté, former 3 piles avec les cartes « animaux » triées par animal. Poser les 3 cartes bonus correspondantes à côté de chaque pile. Poser le dé à côté des polyominos.



Déroulement du jeu :

Tous les joueurs jouent en même temps. Un tour de jeu se déroule en 3 temps.

1. Sélection du polyomino

Le joueur le plus âgé lance le dé. (Puis le dé sera lancé par tous les joueurs à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre).

Selon les indications du dé, tous les joueurs choisissent simultanément un polyomino du centre de la table.

• Si le dé indique  ou  ou  : les joueurs doivent prendre une pièce sur laquelle figure cet animal.

• Si le dé indique  ou  ou  : les joueurs doivent prendre une pièce sur laquelle ne figure pas cet animal.

Si 2 joueurs veulent le même polyomino, c'est le plus rapide qui l'emporte !

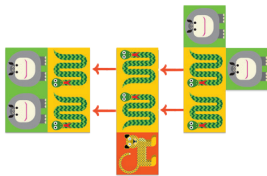
Si un joueur ne peut plus prendre de polyomino correspondant à la contrainte du dé car il n'y en a plus de disponible, alors il ne joue pas et ne prend pas de polyomino.

2. Pose du polyomino

Puis, chaque joueur place son polyomino devant lui sur la table afin de créer son espace de jeu.

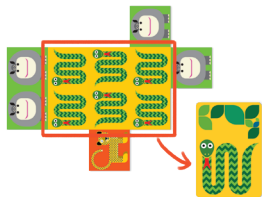
Les polyominos sont posés les uns à côté des autres et doivent se toucher par un des carrés qui les composent.

Lorsqu'on place un nouveau polyomino dans son espace de jeu, celui-ci doit toucher au moins un polyomino déjà posé. Deux polyominos ne peuvent pas se chevaucher.



3. Gain des cartes

Dès qu'un joueur pose ses polyomino de façon à former un rectangle de 2 x 3 animaux identiques : il forme un espace dédié. Il prend alors une carte de cet animal.



Le premier joueur à gagner 3 cartes d'un même animal (c'est-à-dire à avoir construit 3 espaces dédiés distincts) remporte la carte bonus de cet animal.

Si plusieurs joueurs veulent la même carte bonus, c'est le plus rapide à construire son 3^{ème} espace dédié et à récupérer la carte animal qui l'emporte.



Puis un nouveau joueur lance le dé et un nouveau tour de jeu démarre.

Fin du jeu :

La partie s'arrête dès lors que les 3 cartes bonus ont été gagnées OU quand aucun joueur ne peut prendre de polyomino au centre de la table.

On compte alors les points :

- **1 carte animal = 1 point**
- **1 carte bonus = 1 point**

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes bonus est déclaré vainqueur.

GB Game rules

JUNGLE PANIC



6 to 99 years



2 to 4 players



10 min

There's a panic in the jungle: hippos, snakes and cheetahs are running riot and disturbing the peace. Help restore nature's harmony by creating distinct zones for each species.

Includes: 42 polyomino tiles, 21 animal cards, 3 bonus cards, 1 die.

Concept: In this tile-laying game, players choose polyomino tiles to build zones dedicated to the same animal species. When a player has grouped together 6 of the same animals in one zone, they win an "animal" card. The first player to obtain 3 of the same animal cards wins a bonus card. Who will create the most zones??

Aim of the game: Score the most points at the end of the game.

Setting up: Shuffle the 42 polyomino tiles and place them in the centre of the table, visible and accessible to all players.

Make 3 piles of "animal" cards to the side, sorted by animal. Place the 3 bonus cards next to the 3 respective piles. Place the die next to the polyomino tiles.



"animal"
cards



bonus
cards

How to play:

All players play at the same time. One round of the game is played in 3 steps.

1. Picking polyomino tiles

The oldest player rolls the die. (Players then take turns to roll the die in a clockwise direction.)

All players simultaneously choose one polyomino tile from the centre of the table following the directions on the die.

• If the die shows  or  or : the players should pick a tile that features that animal.

• If the die shows  or  or : the players should pick a tile that does not feature that animal.

If 2 players try to take the same tile, the fastest wins!

If a player is unable to pick up a polyomino tile because there are no tiles left that match the directions on the die, that player does not pick up any tiles and misses a turn.

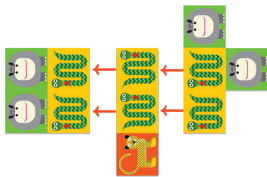
2. Positioning the polyomino tiles

Each player then places their tile on the table in front of them to construct their area of play.

Tiles should be placed next to each other, touching along one of each of their component squares.

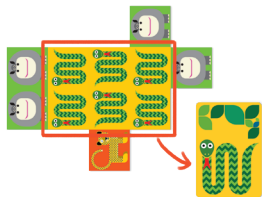
A new polyomino tile should be placed adjacent to at least one previously placed tile.

Two polyomino tiles may not overlap each other.



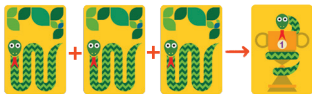
3. How to win cards

Once a player creates a rectangular group of 2 x 3 identical animals with their polyomino tiles, this constitutes a dedicated animal zone and the player can take a card for that animal.



The first player to win 3 of the same animal cards (that is, having created 3 distinct dedicated zones) wins the bonus card for that animal.

If several players are trying to win the same bonus card, the first player to build their 3rd dedicated zone and obtain the appropriate animal card wins.



Then a new player throws the die and a new round of the game begins.

End of the game:

The game ends when all 3 bonus cards have been won OR none of the players can pick a new polyomino tile from the centre of the table.

Points are then scored as follows:

- **1 animal card = 1 point**
- **1 bonus card = 1 point**

The player with the highest score wins the game.

In the event of a draw, the player with the most bonus cards is the winner.

D Spielregeln



6 bis 99 Jahre



2 bis 4 Spieler



10 Minuten

Es herrscht Panik im Dschungel: Nilpferde, Schlangen und Geparden treiben Unfug und bedrohen die Ordnung der Natur. Helfen wir ihnen, wieder zur Ruhe zu kommen, indem wir für jede Spezies eigene Bereiche schaffen.

Inhalt: 42 Polyomino-Plättchen, 21 Tierkarten, 3 Bonuskarten, 1 Würfel.

Spielidee: Die Spieler wählen Plättchen aus, um speziell für jede Tierart eigene Bereiche zu bauen. Sobald 6 Tiere derselben Art zusammenkommen, gewinnt der Spieler eine Tierkarte. Der erste Spieler mit 3 Karten derselben Tierart erhält einen Bonus ... Wer schafft die meisten Bereiche?

Ziel des Spiels: Am Ende des Spiels die meisten Punkte haben.

Spielvorbereitung: Mischt die 42 Plättchen und legt sie in die Tischmitte, sodass sie gut zu sehen und zu erreichen sind.

Legt drei Stapel Tierkarten mit je einer Tierart daneben. Neben jeden Stapel legt ihr die entsprechende Bonuskarte. Legt den Würfel bereit.



Polyminos



Tierkarten

Bonuskarten

Spielablauf:

Alle Spieler spielen gleichzeitig, in mehreren Runden. Jede Spielrunde hat drei Phasen.

1. Auswahl des Plättchens

Der älteste Spieler würfelt. In den nächsten Runden würfeln alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn.

Entsprechend des Würfelergbnisses wählen alle Spieler gleichzeitig ein Plättchen aus der Tischmitte.

• **Wenn der Würfel**  **oder**  **oder**  **zeigt** : müssen die Spieler ein Plättchen mit diesem Tier darauf nehmen.

• **SWenn der Würfel**  **oder**  **oder**  **zeigt**, müssen die Spieler ein Plättchen nehmen, auf dem nicht dieses Tier ist.

Wenn 2 Spieler das gleiche Plättchen nehmen möchten, bekommt es der Schnellere von beiden.

Wenn ein Spieler kein Plättchen gemäß dem Würfelergebnis nehmen kann, weil keine passenden mehr verfügbar sind, nimmt er in dieser Runde kein Plättchen.

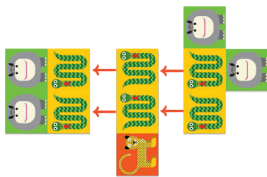
2. Polyominos legen

Jeder Spieler legt sein Plättchen vor sich auf den Tisch.

Die Plättchen werden aneinandergelegt. Sie müssen sich jeweils mit einem ihrer Quadrate berühren.

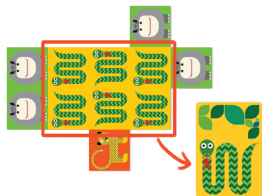
Jedes neu gelegte Plättchen muss also mindestens ein bereits liegendes berühren.

Die Plättchen dürfen sich nicht überschneiden.



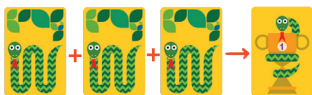
3. Karten gewinnen

Bildet ein Spieler ein Rechteck aus 2 x 3 Plättchen eines Tieres, hat er für dieses Tier einen Bereich gebaut und nimmt sich eine entsprechende Tierkarte



Der erste Spieler, der 3 Karten desselben Tieres gewinnt (d.h. 3 separate Bereiche gebaut hat), gewinnt die Bonuskarte dieses Tieres.

Wenn mehrere Spieler dieselbe Bonuskarte haben wollen, gewinnt derjenige, der am schnellsten seinen 3. Bereich für das Tier baut und die Tierkarte nimmt.



Nach der 3. Phase würfelt ein neuer Spieler und eine neue Spielrunde beginnt.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, sobald die 3 Bonuskarten gewonnen wurden ODER wenn kein Spieler ein Plättchen aus der Tischmitte nehmen kann.

Dann werden die Punkte gezählt:

- **1 Tierkarte = 1 Punkt**
- **1 Bonuskarte = 1 Punkt**

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Bonuskarten.

Ein Spiel von Flavien Dauphin



6 tot 99 jaar



2 tot 4 spelers



10 min.

Er heerst paniek in de jungle: nijpaarden, slangen en jachtluipaarden maken er een zootje van en verstoren de rust in de natuur. Laten we ze helpen tot rust te komen door dieren van dezelfde soort bij elkaar te leggen.

Inhoud: 42 polyomino's, 21 dierenkaarten, 3 bonuskaarten, 1 dobbelsteen.

Spelprincipe: In dit legspel kiezen de spelers polyomino's om groepjes van één diersoort te vormen. Zodra een speler 6 dieren van dezelfde soort bij elkaar heeft gelegd, wint hij een dierenkaart. De eerste speler die 3 kaarten van hetzelfde dier heeft, wint een bonuskaart. Wie vormt de meeste groepjes?

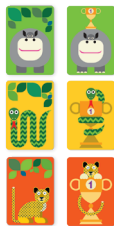
Doel van het spel: Zoveel mogelijk punten scoren aan het einde van het spel.

Vorbereiding van het spel: Hussel de 42 polyomino's door elkaar en leg ze in het midden van de tafel, zodat alle spelers ze kunnen zien en pakken.

Maak daarnaast 3 stapels met de dierenkaarten, gesorteerd op dier. Leg de 3 bijbehorende bonuskaarten naast elke stapel. Leg de dobbelsteen naast de polyomino's.



polyomino's

dieren-
kaartenbonus-
kaarten


Spelverloop:

Alle spelers spelen tegelijkertijd. Een speelronde bestaat uit 3 stappen.

1. Een polyomino kiezen

De oudste speler gooit de dobbelsteen. (Daarna wordt de dobbelsteen door alle spelers om beurten met de klok mee gegoid).

Alle spelers volgen de aanduiding op de dobbelsteen en kiezen tegelijk een polyomino uit het midden van de tafel.

• Als de dobbelsteen op  of  of  valt, moeten de spelers een polyomino pakken met dat dier erop.

• Als de dobbelsteen op  of  of  valt, moeten de spelers een polyomino pakken waar dat dier niet op staat.

Als 2 spelers dezelfde polyomino willen pakken, wint de snelste!

Als een speler geen polyomino volgens de aanduiding op de dobbelsteen kan pakken, dan speelt hij niet en pakt hij geen polyomino.

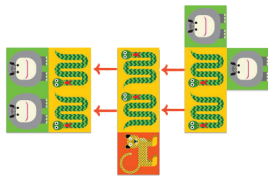
2. Een polyomino leggen

Vervolgens legt elke speler zijn polyomino voor zich op tafel om een groepje van dezelfde diersoort proberen te vormen.

De polyomino's moeten naast elkaar worden gelegd en tegen één van de vierkanten waaruit ze zijn opgebouwd.

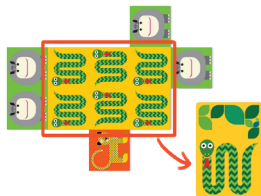
Wanneer een speler een nieuwe polyomino aanlegt, moet deze tegen ten minste één reeds geplaatste polyomino worden gelegd.

Polyomino's mogen elkaar niet overlappen.



3. Kaarten winnen

Zodra een speler zijn polyomino's zo neerlegt dat er een rechthoek van 2 x 3 identieke dieren ontstaat, heeft hij een groepje van dezelfde diersoort gevormd. Hij pakt dan een kaart van dat dier



De eerste speler die 3 kaarten van hetzelfde dier wint (d.w.z. die 3 groepjes van dezelfde diersoort heeft gevormd), wint de bonuskaart van dat dier.

Als meerdere spelers dezelfde bonuskaart willen hebben, wint de speler die het snelst zijn 3e groepje heeft gevormd en de bijbehorende dierenkaart heeft gepakt.



Dan gooit een nieuwe speler met de dobbelsteen en begint een nieuwe speelronde.

Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer de 3 bonuskaarten gewonnen zijn OF wanneer geen enkele speler een polyomino uit het midden van de tafel kan pakken.

De punten worden dan geteld:

- 1 dierenkaart = 1 punt
- 1 bonuskaart = 1 punt

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste bonuskaarten.

E Reglas del juego



de 6 a 99 años



de 2 a 4 jugadores



10 min

El pánico cunde en la jungla: hipopótamos, serpientes y guepardos están fuera de control y amenazan la tranquilidad de la naturaleza. Ayudémosles a calmarse creando un espacio para cada especie.

Contenido: 42 poliominós, 21 cartas "animal", 3 cartas extra, 1 dado.

Bases del juego: en este juego de colocación, los jugadores seleccionan poliominós para construir espacios para un mismo animal. Cuando los 6 animales de la misma especie se reagrupan, el jugador gana una carta "animal". El primero que consigue 3 cartas del mismo animal se lleva una carta extra... ¿Quién creará más espacios?

Objetivo del juego: ganar el máximo número de puntos al final de la partida.

Preparación del juego: mezclar los 42 poliominós y ponerlos en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

En un lado, formar 3 pilas con las cartas "animal" divididas por animal. Poner las 3 cartas extra correspondientes al lado de cada pila. Poner el dado junto a los poliominós.



cartas
"animal"



cartas
extra

Desarrollo del juego:

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo. Una ronda tiene 3 fases.

1. Seleccionar el poliominó

El jugador más mayor tira el dado. (A continuación, todos los jugadores tirarán el dado por turnos en el sentido de las agujas del reloj).

Según las indicaciones del dado, todos los jugadores elegirán simultáneamente un poliominó del centro de la mesa.

- Si el dado indica  o  o , los jugadores deberán coger una pieza en la que figure este animal.

- Si el dado indica  o  o , los jugadores deberán coger una pieza en la que no figure este animal.

Si 2 jugadores quieren el mismo poliominó, ¡el más rápido es el que se lo lleva!

Si un jugador no puede coger ningún poliominó más porque ya no queda ninguno que coincida con la restricción del dado, no juega.

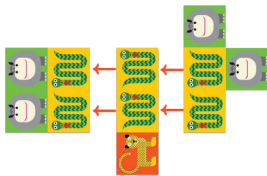
2. Colocar el poliominó

A continuación, cada jugador coloca su poliominó encima de la mesa frente a él para crear su espacio de juego.

Los poliominós se colocan unos junto a otros y deben tocarse por uno de los cuadrados que los componen.

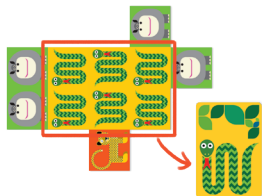
Cuando un jugador coloca un poliominó en su espacio de juego, el poliominó debe tocar al menos otro poliominó que ya esté colocado.

Los poliominós no pueden superponerse.



3. Ganar cartas

Cuando un jugador coloca sus poliominós en forma de rectángulo de 2 x 3 animales idénticos, crea un espacio para ese animal. En ese caso, coge una carta del animal en cuestión.



El primer jugador que gana 3 cartas del mismo animal (es decir, que ha construido 3 espacios distintos) se lleva la carta extra de dicho animal.

Si varios jugadores quieren la misma carta extra, el más rápido en construir su 3^{er} espacio y coger la carta "animal" es el que se la lleva.



A continuación, otro jugador tira el dado y empieza una nueva ronda.

Fin de la partida:

La partida termina cuando ya no queda ninguna de las 3 cartas extra O BIEN cuando se agotan los poliominós del centro de la mesa.

A continuación, se cuentan los puntos:

- **1 carta "animal" = 1 punto**
- **1 carta extra = 1 punto**

El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida.

En caso de empate, el que tenga más cartas extra es el que gana la partida.

I Regolamento del gioco



6-99 anni



Da 2 a 4 giocatori



10 min.

Panico nella giungla! Ippopotami, serpenti e ghepardi sono scatenati e minacciano la tranquillità della natura. Aiutiamoli a ritrovare la calma creando spazi dedicati a ogni specie.

Contenuto: 442 polimini, 21 carte animali, 3 carte bonus, 1 dado.

Principio del gioco: in questo gioco di posa, i giocatori selezionano i polimini per costruire spazi dedicati allo stesso animale. Appena raggruppa 6 animali della stessa specie, il giocatore guadagna una carta "animale": il primo che ottiene 3 carte dello stesso animale vince un bonus... Chi creerà più spazi?

Scopo del gioco: guadagnare il maggior numero di punti alla fine del gioco.

Preparazione del gioco: mischiare e posizionare i 42 polimini al centro del tavolo, visibili e accessibili a tutti i giocatori.

Di lato, formare 3 pile con le carte "animali" suddivise per animale. Posizionare le 3 carte bonus corrispondenti a fianco a ogni pila. Posizionare il dado a fianco ai polimini.



carte
"animali"



carte
bonus

Svolgimento del gioco: tutti i giocatori giocano contemporaneamente. Una manche di gioco si svolge in 3 tempi.

1. Selezione del polimino

Il giocatore più grande lancia il dado. (Poi il dado sarà lanciato da tutti i giocatori in senso orario).

Secondo le indicazioni del dado, tutti i giocatori scelgono contemporaneamente un polimino al centro del tavolo.

- **Se il dado indica**  **o**  **o**  : i giocatori devono prendere una tessera sulla quale figura questo animale.

- **Se il dado indica**  **o**  **o**  : i giocatori devono prendere una tessera sulla quale non figura questo animale.

Se 2 giocatori vogliono lo stesso polimino, se lo aggiudica il più veloce!

Se un giocatore non può più prendere polimini corrispondenti alle indicazioni del dado poiché non sono più disponibili, non gioca e non prende alcun polimino.

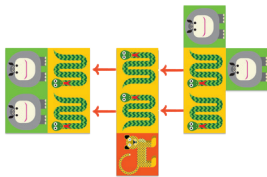
2. Posa del polimino

Poi, ogni giocatore posiziona il suo polimino davanti a sé sul tavolo per creare il proprio spazio di gioco.

I polimini sono posati gli uni a fianco agli altri e devono toccarsi tramite uno dei quadrati che li compone.

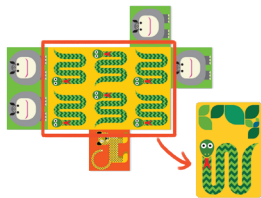
Quando si posiziona nel proprio spazio di gioco un nuovo polimino, deve toccare almeno un polimino già posato.

Due polimini non possono sovrapporsi.



3. Vincita delle carte

Quando un giocatore posa i suoi polimini in modo da formare un rettangolo di 2 x 3 animali identici: crea uno spazio dedicato. Prende quindi una carta di quell'animale.



Il primo giocatore che vince 3 carte dello stesso animale (ossia che costruisce 3 spazi dedicati distinti) vince la carta bonus di quell'animale.

Se più giocatori vogliono la stessa carta bonus, se la aggiudica il più veloce a costruire il terzo spazio dedicato e a recuperare la carta animale.



Poi un nuovo giocatore lancia il dado e inizia una nuova manche di gioco.

Fine del gioco:

il gioco termina quando le 3 carte bonus sono state conquistate O quando nessun giocatore può prendere i polimini al centro del tavolo.

Si contano quindi i punti:

- **1 carta animale = 1 punto**
- **1 carta bonus = 1 punto**

Il giocatore che totalizza più punti vince il gioco.

In caso di parità, vince chi ha più carte bonus.

Un gioco di Flavien Dauphin

P Regras do jogo



Dos 6 aos 99 anos



2 a 4 jogadores



10 min

Pânico na selva – hipopótamos, serpentes e leopardos só fazem o que lhes apetece e ameaçam a tranquilidade da Natureza, temos que ajudá-los a recuperar a paz criando espaços dedicados a cada espécie.

Contenu : 42 poli dominós, 21 cartas animais, 3 cartas prémios, 1 dado.

Princípio do jogo: Neste jogo de construção, os jogadores selecionam poli dominós para construir espaços dedicados a uma espécie animal. Assim que consegue agrupar 6 animais da mesma espécie, cada jogador ganha uma carta “animal”. O primeiro jogador que obtém 3 cartas do mesmo animal ganha um prémio. Quem construirá o maior número de espaços?

Objetivo do jogo: Ganhar o maior número de pontos no fim do jogo.

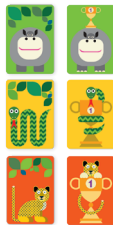
Preparação do jogo: Baralhar as cartas e colocar os 42 poli dominós no centro da mesa, visíveis e acessíveis a todos os jogadores.

Lateralmente, formar 3 montes com as cartas “animais” separadas por espécie animal. Pousar as 3 cartas prémios correspondentes ao lado da cada monte. Colocar o dado ao lado dos poli dominós.



Poli dominós

Cartas
“animais”



Cartas
prémios

Como jogar:

Os jogadores jogam todos ao mesmo tempo. Uma jogada realiza-se em 3 etapas.

1. Seleção de um poli dominó

O jogador mais velho lança o dado. (Em seguida, o dado é lançado por todos os jogadores sucessivamente no sentido dos ponteiros do relógio).

Em função das indicações do dado, cada jogador escolhe, em simultâneo com os outros, um poli dominó no centro da mesa.

• Se o dado indica  ou  ou  : os jogadores devem selecionar um dominó no qual figura o animal ilustrado no dado.

• Se o dado indica  ou  ou  : os jogadores devem selecionar um dominó no qual não figura o animal indicado no dado.

Quando dois jogadores querem o mesmo poli dominó, é o mais rápido que ganha!

Quando um jogador não pode escolher o poli dominó correspondente ao animal ilustrado no dado porque não há peça correspondente disponível, então esse jogador passa e não escolhe nenhum poli dominó.

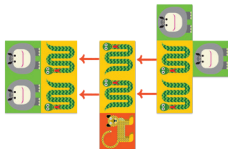
2. Colocação do poli dominó

Em seguida, cada jogador coloca o poli dominó que selecionou à sua frente, em cima da mesa, para criar o seu espaço de jogo.

Os poli dominós devem ser posicionados ao lado uns dos outros tocando-se por um dos quadrados que os compõem.

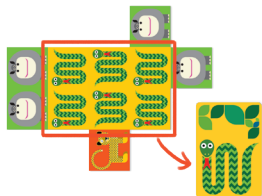
Cada vez que se coloca um novo poli dominó no espaço de jogo, este deve tocar pelo menos um dos poli dominós já posicionados.

Os poli dominós não podem sobrepor-se.



3. Ganho de cartas

Assim que um jogador forma um retângulo de 2x3 animais idênticos com os seus poli dominós, ele cria um espaço dedicado. E ganha uma carta representando esse animal.



O primeiro jogador a obter 3 cartas com o mesmo animal (quer dizer que conseguiu construir 3 espaços distintos) ganha a carta prêmio desse animal.

Se vários jogadores querem a mesma carta prêmio, é aquele que consegue construir mais rapidamente o seu 3º espaço dedicado e recuperar a carta animal antes dos outros que ganha.



Em seguida, outro jogador lança novamente o dado e começa outra jogada.

Fim do jogo:

O jogo termina assim que forem ganhas as 3 cartas prémios OU quando nenhum jogador puder tirar um poli dominó do centro da mesa.

A partir daí contam-se os pontos:

- 1 carta animal = 1 ponto
- 1 carta prêmio = 1 ponto

O jogador que somar mais pontos ganha o jogo.

Em caso de igualdade, é o jogador que possui mais cartas prémios que ganha.

5 Spelregler



6 till 99 år



2 till 4 spelare



10 min

Det är panik i djungeln: Flodhästar, ormar och geparder har blivit tokiga och hotar lugnet i skogen. Hjälp till att återställa lugnet genom att skapa särskilda områden för varje art.

Innehåll: 42 polyomino-brickor, 21 djurkort, 3 bonuskort, 1 tärning.

Spelprinciper: I det här brickspelet väljer spelarna polyomino-brickor för att skapa specifika områden för de olika djuren. När en spelare har grupperat 6 djur av samma art vinner denna ett djurkort. Den första som får 3 kort av samma djur får en bonus... Vem lyckas skapa flest områden?

Spelets mål: Att få så många poäng som möjligt när spelet är slut.

Spelförberedelse: Blanda och lägg ut de 42 brickorna mitt på bordet, så att de är synliga och åtkomliga för alla spelare.

Skapa 3 högar med djurkort, sorterade efter djurart, och placera dessa på sidan. Lägg de 3 bonuskort intill respektive hög. Lägg tärningen intill polyomino-brickorna.



polyomino-brickor

djurkort



bonuskort

Spelets gång:

Alla spelare spelar samtidigt. En spelrunda spelas i 3 steg.

1. Val av polyomino-brickor

Den äldsta spelaren slår tärningen. (Sedan slår de andra spelarna tärningen, medurs i tur och ordning.)

Utifrån vad tärningen visar väljer spelarna samtidigt en polyomino-bricka från bordets mitt.

- Om tärningen visar  eller  eller  : måste spelarna ta en bricka som visar detta djur.

- Om tärningen visar  eller  eller  : måste spelarna ta en bricka som inte visar detta djur.

Om 2 spelare vill ha samma polyomino-bricka, är det den snabbaste som får den!

Om en spelare inte kan ta någon bricka som motsvarar vad tärningen dikterar eftersom det inte längre finns några kvar, får spelaren stå över och inte ta någon bricka.

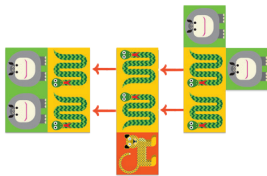
2. Utplacering av brickorna

Varje spelare placerar sin polyomino-bricka framför sig på bordet för att skapa sin spelplan.

Brickorna placeras intill varandra och måste placeras intill en motsvarande ruta.

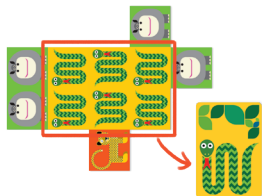
När man placerar en ny bricka på sin spelplan måste den vidröra minst en redan utplacerad bricka.

Två brickor kan inte överlappa varandra.



3. Vinna kort

När en spelare lyckas lägga ut sina brickor så att de formar en rektangel på 2 x 3 likadana djur har spelaren skapat ett område. Spelaren får då ta ett kort med detta djur.



Den första spelaren som vinner 3 kort av samma djur (det vill säga, spelaren som först skapar 3 specifika områden) får bonuskortet för detta djur.

Om flera spelare vill ha samma bonuskort, är det den som snabbast skapar sitt 3^e område och får djurkortet som får det.



Sedan kastar nästa spelare tärningen och en ny runda börjar.

Spelets slut:

Spelet är slut när de 3 bonuskortet har vunnits ELLER när ingen spelare kan ta någon bricka på bordet.

Nu räknar man poängen:

- **1 djurkort = 1 poäng**
- **1 bonuskort = 1 poäng**

Spelaren som får den högsta poängen vinner spelet.

Vid oavgjort är det spelaren som har flest bonuskort som vinner.



6–99 år



2 til 4 spillere



10 min

Den er helt gal i junglen! Flodheste, slanger og geparder er gået i panik og truer med at forstyrre skovens dybe stille ro. Lad os hjælpe dem med at falde til ro igen ved at lave et afgrænset område til hver enkelt dyreart.

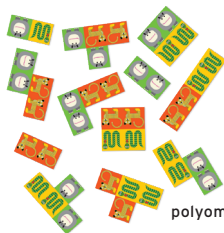
Indhold: 42 polyomino-brikker, 21 dyrekort, 3 bonuskort og 1 terning.

Spillets princip: Dette spil går ud på at vælge polyomino-brikker og bygge områder til en bestemt dyreart. Når 6 dyr af samme art er forenet igen, få spilleren et dyrekort. Den, som først får 3 kort med det samme dyr, får en bonus... Hvem kan lave flest områder?

Spillets formål: At have flest point ved spillets afslutning.

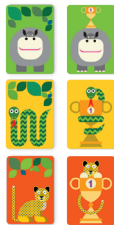
Forberedelse af spillet: Bland og læg de 42 polyomino-brikker midt på bordet, så alle kan se og nå dem.

Ved siden af lægges 3 bunker med dyrekort, som er sorteret efter dyr. Læg de 3 tilsvarende bonuskort ved siden af hver bunke. Læg terningen ved siden af polyomino-brikkerne.



polyomino-brikker

dyrekort



bonuskort

Sådan foregår spillet:

Alle spillere spiller på samme tid. Hver runde har 3 faser.

1. Valg af polyomino-brik

Den ældste spiller kaster terningen (herefter skiftes spillerne til at kaste terningen efter tur i urets retning).

Alt efter hvad terningen viser, vælger spillerne en polyomino-brik fra bordet på samme tid.

• Hvis terningen viser  eller  eller  skal spillerne tage en brik med dette dyr på.

• Hvis terningen viser  eller  eller  skal spillerne tage en brik, hvor dette dyr ikke er på.

Hvis 2 spillere vil have den samme brik, er det den hurtigste, som får den.

Hvis en spiller ikke kan tage en polyomino-brik i henhold til terningen, fordi der ikke er flere tilbage, lader han/hun være med at spille og tager ingen brikker.

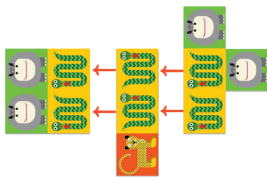
2. Læg polyomino-brikken ned

Herefter lægger hver spiller polyomino-brikken foran sig på bordet for at skabe sit eget rum.

Polyomino-brikkerne lægges ved siden af hinanden og skal røre hinanden med en af de firkanter, de består af.

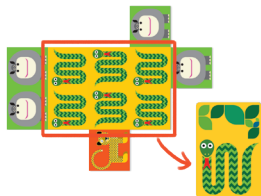
Når man lægger en ny polyomino-brik ned i sit rum, skal den røre ved mindst en anden polyomino-brik, som allerede er lagt ned.

To polyomino-brikker må ikke ligge hen over hinanden.



3. Sådan vinder du kort

Når en spiller lægger polyomino-brikker ned, så der dannes et rektangel med 2 x 3 identiske dyr, så har man lavet et område til dyrene. Man må så tage et kort med dette dyr på.



Den første spiller, som får 3 kort med det samme dyr på (dvs. når man har lavet 3 forskellige områder) får dyrets bonuskort.

Hvis flere spillere vil have det samme bonuskort, er det den, som først bygger sit 3. område og får sit dyrekort, som får bonuskortet.



Herefter kaster næste spiller terningen, og en ny runde begynder.

Spillets slutning:

Spillet skutter, når de 3 bonuskort er vundet, ELLER når ingen spillere længere kan tage polyomino-brikker fra bordet.

Så tæller man point:

- 1 dyrekort = 1 point
- 1 bonuskort = 1 point

Spilleren, som har flest point, vinder spillet.

Hvis 2 spillere har lige mange point, er vinderen den, som har flest bonuskort.



6–99 лет



2–4 игрока



10 минут

Паника в джунглях: бегемоты, змеи и гепарды учинили беспорядок и посеяли смуту среди животных. Помогите их успокоить, создав отдельное пространство для каждого вида.

Игровой комплект: 42 костяшки полимино, 21 карточка «животное», 3 карточки «бонус», 1 кубик.

Принцип игры: В этой настольной игре участники выбирают костяшки полимино для создания отдельного пространства для каждого животного. Как только игроку удастся собрать 6 животных одного вида, он выигрывает одну карточку «животное». Первый, кому удалось собрать 3 карточки с одним и тем же животным, получает бонус. Кто создаст больше всех пространств?

Цель игры: набрать максимальное количество очков в конце партии.

Перед началом игры: Перемешайте и разместите 42 костяшки полимино в центре стола. Все игроки должны видеть костяшки и иметь к ним доступ.

Сбоку разместите 3 стопки рассортированных по видам карточек «животное». Рядом с каждой стопкой положите соответствующую карточку «бонус». Рядом с костяшками полимино положите кубик.



костяшки
полимино

карточки
«животное»



карточки
«бонус»







Ход игры:

Все участники играют одновременно. Один ход осуществляется в 3 этапа.

1. Выбор костяшки полимино

Самый старший игрок бросает кубик (В следующих ходах кубик один за одним по часовой стрелке бросают остальные игроки).

В зависимости от выпавшей стороны кубика, все игроки одновременно выбирают по одной костяшке полимино в центре стола.

- Если выпала сторона  или  или : игроки должны выбрать костяшку с изображением указанного животного.
- Если выпала сторона  или  или : игроки должны выбрать костяшку без изображения указанного животного.

Если 2-х игроков интересует одна и та же костяшка, то она достается самому проворному.

Если больше не осталось костяшек, соответствующих выпавшей стороне кубика, то игрок пропускает ход.

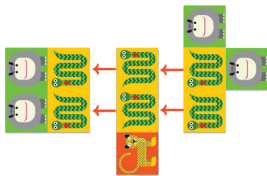
2. Выкладка костяшек

На следующем этапе каждый игрок кладет перед собой на стол свою костяшку полимино для создания своего игрового пространства.

Костяшки выкладываются таким образом, чтобы их стороны соприкасались.

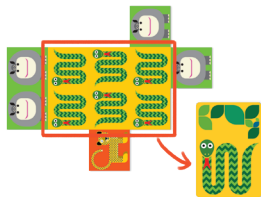
При добавлении новой костяшки она должна соприкасаться как минимум с одной из уже выложенных костяшек.

Костяшки нельзя накладывать друг на друга.



3. Получение карточек

Как только игроку удалось составить из своих костяшек полимино прямоугольник с размещенными в 2 ряда 3 изображениями одного и того же животного – пространство животного сформировано. Участник получает карточку с изображением этого животного.



Первый игрок, которому удалось получить 3 карточки с изображением одного животного благодаря созданию 3-х отдельных пространств животного, получает карточку «бонус» этого животного.

Если несколько игроков одновременно стремятся получить одну и ту же карточку «бонус», ее получает наиболее проворный участник, первым создавший 3 пространства для животного и получивший карточки.



После этого очередной игрок бросает кубик, начинается новый ход игры.

Конец игры:

Партия заканчивается, когда все 3 карточки «бонус» выиграны ИЛИ когда никто из игроков не может больше брать костяшки в центре стола.

Тогда начинается подсчет очков:

- 1 карточка «животное» = 1 очко
- 1 карточка «бонус» = 1 очко

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

При одинаковом количестве очков побеждает обладатель наибольшего количества карточек «бонус».

Автор игры: Флавен Дофан

JUNGLE PANIC



DJ08577



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com