

FAMILY ^{bul}

Z'aniBOOM

LE 1^{ER} JEU D'ADRESSE
MY FIRST ABILITY GAME



2-4





Z'Aniboom

Âge : à partir de 2 ans

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Matériel : 20 pièces en bois (4 éléphants, 4 crocodiles, 4 girafes, 4 hippopotames et 4 lions), 1 dé de couleurs, 1 support en bois et la règle de jeu.

But du jeu : Superposer le plus grand nombre d'animaux sur le support en bois sans qu'elles ne tombent.

Déroulement du jeu :

NIVEAU 1 – 2 ans – 1 joueur :

Poser le support en bois au milieu de la table.

Le but est d'empiler le plus grand nombre possible d'animaux sur le support en bois sans les faire tomber.

NIVEAU 2 – 2 ans – À partir de 2 joueurs :

Poser le support en bois au milieu de la table.

Chacun son tour, choisir un animal à poser sur le support en bois. Ensuite placer les animaux les uns au-dessus des autres.

Une pièce tombe : c'est perdu !

Le dernier joueur qui a placé le dernier animal sans que rien ne tombe a gagné !

NIVEAU 3 – À partir de 3 ans – À partir de 2 joueurs :

Se joue avec le dé.

Poser le support en bois au milieu de la table.

Le plus jeune joueur commence. On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé puis place l'animal de son choix correspondant à la couleur indiquée sur le dé et le pose sur le support en bois.

Si le dé indique l'étoile, le joueur pose l'animal de son choix.

Si le dé indique la croix, le joueur passe son tour.

Lorsqu'il n'y a plus de pièce correspondant à la couleur du tirage, le joueur passe son tour.

Le joueur suivant fait de même et pose sa pièce, soit sur le plateau, soit le joueur commence à empiler les animaux les uns au-dessus des autres.

Une pièce tombe : c'est perdu !

Le dernier joueur qui a placé le dernier animal sans que rien ne tombe a gagné !

Z'Aniboom

Age: from age 2 up

Number of players: 1 to 4 players

Equipment: 20 wooden pieces (4 elephants, 4 crocodiles, 4 giraffes, 4 hippos and 4 lions), 1 coloured die, 1 wooden base and the rules of the game.

Objective of the game: To place as many animals as possible on the wooden base without them falling over.

How to play:

LEVEL 1 – 2 years – 1 player:

Place the wooden base in the middle of the table.

The goal is to stack as many animals as possible on the wooden base without dropping them.

LEVEL 2 – 2 years – From 2 players:

Place the wooden base in the middle of the table.

With each person's turn, choose an animal to place on the wooden base. Then place the animals on top of each other.

A piece falls: it's over! The last player who placed the last animal without anything falling has won!

LEVEL 3 – From 3 years – From 2 players:

Played with the die.

Place the wooden base in the middle of the table.

The youngest player starts. Each player takes their turn to play in a clockwise direction.

The first player rolls the die and places the animal of their choice corresponding to the colour indicated on the die and places it on the wooden base.

If the die shows a star, the player places the animal of their choice.

If the die shows a cross, the player misses their turn.

When there are no more pieces corresponding to the chosen colour, the player misses their turn.

The next player does the same and either places their piece on the board or the player begins to stack the animals one on top of the other.

A piece falls: it's over!

The last player who placed the last animal without anything falling has won!

Z'Aniboom

Alter: Ab 2 Jahren

Anzahl der Spieler: 1 bis 4 Spieler

Inhalt: 20 Holzteile (4 Elefanten, 4 Krokodile, 4 Giraffen, 4 Nilpferde und 4 Löwen), 1 bunten Würfel, 1 Holzplatte und die Spielanleitung.

Ziel des Spiels: Möglichst viele Tiere auf der Holzplatte übereinander zu stapeln, ohne dass sie herunter fallen.

Spielverlauf:

Schwierigkeitsgrad 1 – 2 Jahre – 1 Spieler:

Die Holzplatte in die Mitte des Tisches legen.

Ziel ist es, möglichst viele Tiere auf der Holzplatte übereinander zu stapeln, ohne dass sie herunter fallen.

Schwierigkeitsgrad 2 – 2 Jahre – ab 2 Spielern:

Die Holzplatte in die Mitte des Tisches legen.

Jeder Spieler wählt der Reihe nach ein Tier aus, das er auf der Holzplatte platziert. Dann die anderen Tiere aufeinander stellen.

Ein Tier fällt herunter: Verloren!

Der letzte Spieler, der das letzte Tier platzieren konnte, ohne dass es herunter gefallen ist, hat gewonnen!

Schwierigkeitsgrad 3 – ab 3 Jahren – ab 2 Spielern:

Es wird mit dem Würfel gespielt.

Die Holzplatte in die Mitte des Tisches legen.

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird nacheinander im Uhrzeigersinn.

Der erste Spieler würfelt und setzt dann das Tier seiner Wahl entsprechend der auf dem Würfel angezeigten Farbe und platziert es auf der Holzplatte.

Zeigt der Würfel den Stern an, setzt der Spieler das Tier seiner Wahl.

Zeigt der Würfel das Kreuz an, setzt der Spieler aus.

Wenn kein Teil mehr da ist, das der gewürfelten Farbe entspricht, setzt der Spieler aus.

Der folgende Spieler macht es genauso und setzt sein Tier entweder auf die Platte oder er beginnt die Tiere aufeinander zu stapeln.

Ein Tier fällt herunter: Verloren!

Der letzte Spieler, der das letzte Tier gesetzt hat, ohne dass es herunter fällt, hat gewonnen!

Z'Aniboom

Leeftijd: vanaf 2 jaar

Aantal spelers: 1 tot 4 spelers

Materiaal: 20 houten stukken (4 olifanten, 4 krokodillen, 4 giraffen, 4 nijlpaarden en 4 leeuwen), 1 gekleurde dobbelsteen, 1 houten drager en de spelregels.

Doel van het spel: Zoveel mogelijk dieren op de houten drager zetten zonder dat ze naar beneden vallen.

Verloop van het spel:

NIVEAU 1 – 2 jaar – 1 speler:

Plaats de houten drager in het midden van de tafel.

Probeer zoveel mogelijk dieren op de houten drager te zetten. Zorg ervoor dat ze niet naar beneden vallen.

NIVEAU 2 – 2 jaar – Vanaf 2 spelers:

Plaats de houten drager in het midden van de tafel.

De spelers kiezen om de beurt een dier en zetten het op de houten drager. Vervolgens moet je de dieren op elkaar stapelen.

Er valt een stuk naar beneden: Je verliest!

De speler die het laatste dier stapelt zonder dat er stukken naar beneden vallen, wint het spel!

NIVEAU 3 – Vanaf 3 jaar – Vanaf 2 spelers:

Wordt met een dobbelsteen gespeeld.

Plaats de houten drager in het midden van de tafel.

De jongste speler mag beginnen. Daarna is het de beurt aan de speler links van hem.

De eerste speler gooit met de dobbelsteen en legt een dier met de gegooide kleur op de houten drager.

Als je een ster gooit, mag je zelf een dier kiezen.

Als je een kruis gooit, moet je een beurt overslaan.

Als er geen dieren met de gegooide kleur over zijn, moet je een beurt overslaan.

De volgende speler doet hetzelfde en legt het stuk op de houder of stapelt het op de andere dieren.

Er valt een stuk naar beneden: Je verliest!

De speler die het laatste dier stapelt zonder dat er stukken naar beneden vallen, wint het spel!

Z'Aniboom

Edad: a partir de 2 años

Número de jugadores: 1 a 4 jugadores

Material: 20 piezas de madera (4 elefantes, 4 cocodrilos, 4 jirafas, 4 hipopótamos y 4 leones), 1 dado de colores, 1 soporte de madera y las reglas del juego.

Objetivo del juego: Sobreponer el mayor número de animales en el soporte de madera sin que se caigan.

Desarrollo del juego:

NIVEL 1 – 2 años – 1 jugador:

Poner el soporte de madera en medio de la mesa.

El objetivo es apilar el mayor número posible de animales en el soporte de madera sin que se caigan.

NIVEL 2 – 2 años – A partir de 2 jugadores:

Poner el soporte de madera en medio de la mesa.

Por turnos, elegir un animal para poner en el soporte de madera. Luego, poner los animales unos sobre otros.

Si se cae una pieza: ¡pierdes!

¡Gana el último jugador en poner el último animal sin que nada se caiga!

NIVEL 3 – A partir de 3 años – A partir de 2 jugadores:

Se juega con el dado.

Poner el soporte de madera en medio de la mesa.

El menor de los jugadores empieza. Se juega por turnos, en el sentido de las manecillas del reloj.

El primer jugador lanza el dado, luego, pone el animal que desee, que corresponda al color que indica el dado, y lo pone sobre el soporte de madera.

Si el dado indica la estrella, el jugador pone el animal que desee.

Si el dado indica la cruz, el jugador pasa.

Cuando no hay piezas que correspondan al color del resultado de los dados, el jugador pasa.

El jugador siguiente hace lo mismo y pone su pieza, sea en el tablero, sea el jugador empieza a apilar los animales unos sobre otros.

Se cae una pieza: ¡pierdes!

¡Gana el último jugador en poner el último animal sin que nada se caiga!

Z'Aniboom

Età: a partire da 2 anni

Numero di giocatori: da 1 a 4 giocatori

Contenuto: 20 pezzi in legno (4 elefanti, 4 coccodrilli, 4 giraffe, 4 ippopotami e 4 leoni), 1 dado con colori, 1 supporto in legno e il regolamento del gioco.

Scopo del gioco: Sovrapporre il maggior numero di animali sul supporto in legno senza farli cadere.

Svolgimento del gioco:

LIVELLO 1 – 2 anni – 1 giocatore:

Posizionare il supporto in legno al centro del tavolo.

L'obiettivo è impilare il maggior numero di animali sul supporto in legno senza farli cadere.

LIVELLO 2 – 2 anni – A partire da 2 giocatori:

Posizionare il supporto in legno al centro del tavolo.

Ciascuno a suo turno, scegliere un animale da mettere sul supporto in legno. Quindi posizionare gli animali uno sopra l'altro.

Un pezzo cade: hai perso!

L'ultimo giocatore che ha posizionato l'ultimo animale senza farlo cadere ha vinto!

LIVELLO 3 – A partire da 3 anni – A partire da 2 giocatori:

Si gioca con il dado.

Posizionare il supporto in legno al centro del tavolo.

Comincia il giocatore più giovane. Ognuno gioca quando giunge il suo turno in senso orario.

Il primo giocatore lancia il dado, poi posiziona l'animale di sua scelta corrispondente al colore indicato sul dado e lo posiziona sul supporto in legno.

Se il dado indica la stella, il giocatore posiziona l'animale di sua scelta.

Se il dado indica la croce, il giocatore passa il turno.

Quando non ci sono più pezzi corrispondenti al colore del sorteggio, il giocatore passa il turno.

Il giocatore successivo fa lo stesso e posiziona il suo pezzo, o sul set, o il giocatore inizia a impilare gli animali l'uno sopra l'altro.

Un pezzo cade: hai perso!

L'ultimo giocatore che ha posizionato l'ultimo animale senza farlo cadere ha vinto!

Z'Aniboom

年龄：自2岁起

游戏者数量：1-4名游戏者

玩具：20个木质组件（4头大象、4条鳄鱼、4只长颈鹿、4只河马，以及4只狮子），1个彩色骰子，1个木质底托，还有游戏规则。

游戏目标：将尽可能多的动物堆积在木托上，不要让它们掉下来。

玩法：

级别1：2岁，1名游戏者：

将木托放在桌子正中。

目标是在木托上放上尽可能多的动物，不要让它们掉下来。

级别2：2岁，至少2名游戏者：

将木托放在桌子正中。

游戏者轮流玩耍，每人每次选择一个动物，并将其放在木托上。然后将动物一个一个地向上堆。

掉下一个动物：你输了！

能够将最后一个动物放在木托上，并且没让任何动物掉下来的游戏者获胜！

级别3：3岁，至少2名游戏者：

利用骰子玩游戏。

将木托放在桌子正中。

最年幼的游戏者最先开始。以顺时针顺序，轮流游戏。

第一名游戏者，先投骰子，然后选择与骰子颜色相同的动物，并将其放在木托上。

如果骰子指示星星，那么游戏者可任选一个动物。

如果骰子指示十字，那么游戏者要放弃本次机会。

如果没有与骰子颜色相符的动物，那么游戏者要放弃本次机会。

接下来的游戏者也是同样，要么将他的动物放在木托上，要么开始一个一个向上堆积动物。

掉下一个动物：你输了！

能够将最后一个动物放在木托上，并且没让任何动物掉下来的游戏者获胜！

زانيبوم «Z'Aniboom»

العمر: بداية من سنتين

عدد اللاعبين: من 1 إلى 4 لاعبين

المواد:

20 قطعة من الخشب (4 فيلة، و4 تماسيح، و4 زرافات، و4 أفرس النهر، و4 أسود)، و1 حجر زهر ملون، ودعامة خشبية، و1 مسطرة لعب.

الهدف من اللعبة:

وضع أكبر عدد من الحيوانات فوق الدعامة الخشبية دون وقوعها.

سير اللعب:

مستوى 1 - سنتان - 1 لاعب:

ضع الدعامة الخشبية في منتصف الطاولة.
الهدف من هذه اللعبة هو تكديس العديد من الحيوانات فوق الدعامة الخشبية دون وقوعها.

مستوى 2 - سنتان - بداية من 2 لاعب:

ضع الدعامة الخشبية في منتصف الطاولة.
وكل في دوره، قُم باختيار حيوان لوضعه فوق الدعامة الخشبية. وبعد ذلك، ضع الحيوانات بعضها فوق بعض.
وفي حالة وقوع إحدى القطع: تكون قد خسرت المباراة!
يكون اللاعب الأخير الذي وضع آخر حيوان دون وقوع أي شيء هو الفائز!

مستوى 3 - بداية من 3 سنوات - بداية من 2 لاعب:

تُلعب باستخدام حجر النرد.
ضع الدعامة الخشبية في منتصف الطاولة.
يقوم أصغر اللاعبين ببدء اللعب. يلعب اللاعبون كل بدوره في اتجاه عقارب الساعة.
يقوم أول لاعب برمي حجر النرد، ثم يحدد مكان الحيوان الذي اختاره وفقًا للون الذي يظهر على حجر النرد، ومن ثم يضعه على الدعامة الخشبية.
إذا أظهر حجر النرد النجمة، يضع اللاعب الحيوان على حسب اختياره.
إذا أظهر حجر النرد الصليب، يمرر اللاعب دوره دون لعب.
في حالة عدم وجود قطع مناسبة للون السحب، يقوم اللاعب بتمرير دوره دون لعب.
يقوم اللاعب التالي بفعل نفس الشيء ويضع قطعه على اللوحة، أو يقوم اللاعب بالبدء في تكديس الحيوانات فوق بعضها.
وفي حالة وقوع إحدى القطع: تكون قد خسرت المباراة!
يكون اللاعب الأخير الذي وضع آخر حيوان دون وقوع أي شيء هو الفائز!





328778

Oxybul éveil et jeux 162 boulevard de Fourmies 59100 Roubaix - FRANCE