

**F** UN JEU D'ASSOCIATION 1 à 4 joueurs -  
Chaque enfant prend une planche et pose sur le côté les 6 pièces personnages correspondants. Le 1<sup>er</sup> joueur fait tourner la flèche puis prend parmi ses personnages celui indiqué. Il le place sur sa planche (sauf s'il a déjà été posé à un tour précédent). Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer la flèche. Le 1<sup>er</sup> joueur à avoir rempli sa planche a gagné.

**GB** GAME OF ASSOCIATION 1 to 4 players -  
Each child takes a board and places the 6 animal pieces of the same colour on the side. The 1st player spins the arrow then takes the animal indicated by it. The player puts it on the board (except if they placed it during the last turn). Then it's the next players turn to spin the arrow. The 1st player to fill their board wins.

**D** ASSOZIATIONSSPIEL 1 bis 4 Spieler -  
Jedes Kind nimmt eine Tafel und legt die 6 Tierteile derselben Farbe daneben. Der 1. Spieler dreht den Pfeil, dann nimmt er das Tier aus seinem Haufen, das dieser angibt. Er legt es auf die Tafel (außer wenn es schon in einer vorhergehenden Runde dorthin gelegt wurde). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, den Pfeil zu drehen. Der 1. Spieler, der seine Tafel voll hat, hat gewonnen.

**E** JUEGO DE ASOCIACIÓN 1 a 4 jugadores -  
Cada niño coge un tablero y pone a un lado las 6 figuras de animales del mismo color. El primer jugador hace girar la flecha, después coge de entre sus animales el animal indicado y lo coloca en su tablero (excepto si ya lo ha colocado en un turno anterior). Después, será el turno del siguiente jugador para girar la flecha. El primer jugador en llenar su tablero será el ganador.

**I** GIOCO DI ASSOCIAZIONE Da 1 a 4 giocatori.  
Ogni bambino prende una tavoletta e sistema al lato le 6 pedine animali dello stesso colore. Il 1° giocatore fa girare la freccia e prende tra i suoi animali l'animale che indica la freccia. Lo piazza quindi sulla sua tavoletta (a meno che non l'abbia già riposto al turno precedente). Il turno passa quindi al giocatore successivo a far girare la freccia. Vince il giocatore che per primo riesce a completare la sua tavoletta.

**NL** SPEL VAN HET SAMENVOEGEN 1 tot 4 spelers -  
Iedere kind neemt een plank en deponert aan de zijkant de 6 dieren van de zelfde kleur. De eerste speler draait de pijl en neemt dan van zijn dieren degene die aangewezen is. Hij zet het op zijn plank (behalve als hij dit al bij een eerdere buurt gedaan heeft). Daarna is het aan de volgende speler de pijl te draaien. De eerste speler, die zijn plank vol heeft gemaakt, heeft gewonnen.