

## Inhoud

- 80 kaarten
  - 10 honden
  - 10 varkens
  - 10 ezels
  - 10 koeien
  - 10 katten
  - 10 schapen
  - 10 kippen
  - 10 kikkers
- 1 dobbelsteen
- 1 stickervel



## FR

- 80 cartes
  - 10 chiens
  - 10 cochons
  - 10 ânes
  - 10 vaches
  - 10 chats
  - 10 moutons
  - 10 poules
  - 10 grenouilles
- 1 dé
- 1 feuille à autocollants

## Doel van het spel

Om ter snelst alle kaarten wegspeken, door zo snel mogelijk het juiste dierengeluid te maken!

## Vorbereitung

- Plak de stickers op de dobbelsteen, de volgorde mag zelf bepaald worden.
- Schud de kaarten.
- Deel aan elke speler 10 kaarten uit.
- Elke speler legt deze kaarten voor zich neer op tafel, met de dieren naar boven.  
Tip: sorteer de kaarten per dier, zo krijg je een duidelijk overzicht.
- Plaats de overige kaarten in het midden van de tafel, met de dieren naar beneden.

## Het spel

- De jongste speler rolt de dobbelsteen over de tafel.
- Om ter snelst zoeken alle spelers tegelijkertijd in hun kaarten een dier dat overeenkomt met de dobbelsteen.
- Zodra een speler de juiste kaart(en) heeft, roept hij om ter snelst het dierengeluid.  
Voorbeeld: een speler rolt het cijfer 4.  
Als een speler vier kaarten heeft van bijvoorbeeld een kat, roept hij 'miauw'.  
Voorbeeld: een speler rolt het cijfer 2.  
Als een speler twee kaarten heeft van bijvoorbeeld een kikker, roept hij 'kwaak'.  
Voorbeeld: een speler rolt de hond.  
Als een speler één of meerdere kaarten heeft van een hond, roept hij 'woef'.  
Voorbeeld: een speler rolt de ezel.  
Als een speler één of meerdere kaarten heeft van een ezel, roept hij 'ai'.  
Opmerking: bij een geworpen cijfer mag de speler zelf kiezen met welk dier het overeenkomt. Enkel bij een geworpen dier moet hetzelfde dier overeenkomen.
- De speler die als eerste roept, mag de kaarten van het dier dat overeenkomt met de dobbelsteen opzij leggen.  
Opmerking: bij een geworpen cijfer verdwijnen hetzelfde aantal kaarten, bij een dier verdwijnen al de kaarten waar dit dier op staat afgebeeld.  
Voorbeeld: cijfer 3: er verdwijnen drie kaarten van drie dezelfde dieren.  
Voorbeeld: kip: alle kaarten verdwijnen waar een kip op staat. Het kan gaan om één of meerdere kaarten.
- Vervolgens gaat het spel verder in de richting van de klok.

## Opmerkingen

- Als geen enkele speler een kaart heeft dat overeenkomt met het geworpen cijfer of dier, neemt elke speler een kaart van de stapel. Daarna rolt de volgende speler de dobbelsteen.
- Als twee of meerdere spelers tegelijkertijd een dierengeluid nabootsen, spelen deze spelers één keer opnieuw om te bepalen wie wint. Hierna speelt iedereen terug mee. Het kan gebeuren dat niemand wint doordat het cijfer of dier niet overeenkomt met de kaarten die de spelers hebben.
- Als een speler bij een geworpen dier het dierengeluid nabootst en hier geen kaart van heeft, neemt deze speler een kaart.
- Als een speler meer dan vier kaarten heeft van een dier, kan hij deze alleen wegspeken als het dier geworpen wordt. Voorbeeld: vijf honden kunnen enkel weggespeeld worden als de hond geworpen wordt.

## Winnaar

De speler die als eerste al zijn kaarten wegspeelt, is de winnaar van het spel.

## Objectif du jeu.

Se débarrasser en premier de toutes les cartes en réalisant au plus vite le bon bruit d'animal !

## Préparation

- Collez les autocollants sur le dé, vous pouvez déterminer vous-même l'ordre.
- Mélangez les cartes.
- Donnez à chaque joueur 10 cartes.
- Chaque joueur met ces cartes devant lui sur table, avec les animaux vers le haut.  
Conseil: trie les cartes par animal, afin d'avoir un résumé clair.
- Placez les autres cartes au milieu de la table, avec les animaux vers le bas.

## Le jeu

- Le plus jeune joueur jette le dé sur la table.
- Les joueurs cherchent tous en même temps au plus vite dans leurs cartes un animal correspondant au dé.
- Dès qu'un joueur a la/les bonne(s) carte(s), il crie au plus vite le bruit de l'animal.  
Exemple: un joueur jette le chiffre 4.  
Lorsqu'un joueur a quatre cartes de par ex. un chat, il crie 'miaou'.  
Exemple: un joueur jette le chiffre 2.  
Lorsqu'un joueur a deux cartes de par ex. une grenouille, il crie 'coââ-coââ'.  
Exemple: un joueur jette le chien.  
Lorsqu'un joueur a une ou plusieurs cartes d'un chien, il crie 'wouaf'.  
Exemple: un joueur jette l'âne.  
Lorsqu'un joueur a une ou plusieurs cartes d'un âne, il crie 'hi-han'.  
Remarque: en jetant un chiffre, le joueur peut choisir lui-même à quel animal cela correspond. En jetant un animal, cela doit correspondre au même animal.
- Le joueur qui crie en premier, peut mettre les cartes de l'animal correspondant au dé de côté.  
Remarque: en jetant un animal, le même nombre de cartes disparaissent, avec un animal toutes les cartes avec cet animal disparaissent.  
Exemple: chiffre 3 : trois cartes disparaissent de trois animaux identiques.  
Exemple: poule : toutes les cartes disparaissent avec une poule. Il s'agit d'une ou de plusieurs cartes.
- Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Remarques

- Si aucun joueur n'a de carte correspondant au chiffre ou animal jeté, chaque joueur prend une carte de la pile. Ensuite le joueur suivant jette le dé.
- Si deux ou plusieurs joueurs imitent en même temps un bruit d'animal, ces joueurs rejouent une fois pour déterminer le gagnant. Ensuite, tout le monde rejoue. Il est possible que personne ne gagne parce que le chiffre ou l'animal ne correspond pas aux cartes des joueurs.
- Lorsqu'un joueur imite le bruit d'animal et n'a pas de carte, ce joueur prend une carte.
- Lorsqu'un joueur a plus de quatre cartes d'un animal, il peut uniquement les faire disparaître s'il a jeté l'animal.  
Exemple: cinq chiens peuvent uniquement disparaître lorsque le chien est jeté.

## Le gagnant

Le joueur faisant disparaître en premier toutes ses cartes est le gagnant du jeu.