

# ANIMOUV

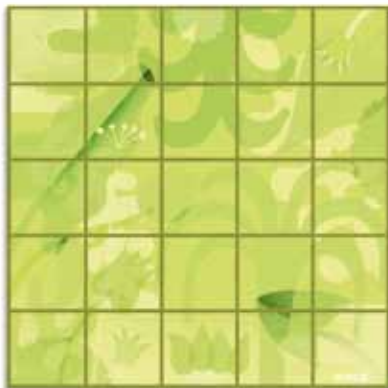


7 anos years  
anos Jahre  
-99



# ANIMOUV

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



x 1



x 12



x 24

## F Règles du jeu



Dès 7 ans



De 2 à 4 joueurs



10-20 min

### Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 12 jetons animaux, 24 cartes.

### But du jeu :

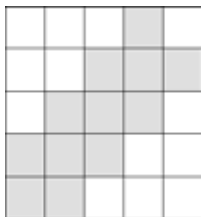
Gagner des cartes « animaux ». Pour cela, les joueurs déplacent les animaux sur le plateau afin de réaliser les alignements d'animaux présents sur ces cartes.

### Préparation du jeu :

Mélanger les cartes et en distribuer 1 à chaque joueur. Celle-ci représente 3 animaux que le joueur devra aligner. Le reste des cartes est posé en tas, faces cachées au centre de la table et forme une pioche.

Les 12 jetons animaux sont placés aléatoirement sur le plateau sur les cases grisées, comme indiqué ci-contre.

**NB :** Les jetons se déplacent à l'horizontale ou à la verticale, jamais en diagonale.



### Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune démarre puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour de jeu, le joueur peut déplacer un jeton :

- sur une case adjacente libre,

**ou**

- en le faisant « sauter » par dessus un ou plusieurs jetons.

Un jeton peut « sauter » dès lors qu'il n'y a pas de case libre entre sa case de départ et la 1ère case qu'il « saute ». Il faut également qu'il y ait un emplacement libre derrière le ou les animaux qu'il saute pour pouvoir se poser après son « saut ».

Un jeton peut faire plusieurs sauts d'affilé.

Jeton à l'arrivée



Jeton de départ

Lorsqu'un joueur a réussi à aligner les 3 animaux présents sur une de sa carte, il la montre aux autres joueurs et garde cette carte comme point gagné.

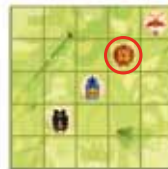
**NB :** Les animaux peuvent être alignés dans n'importe quel ordre, mais doivent être placés sur la même ligne (horizontale, verticale ou diagonale) et sans qu'il y ait d'autres animaux présents entre eux ou de case vide.



CARTE



GAGNÉ



PERDU

Puis, il pioche une nouvelle carte et la partie reprend avec le joueur suivant.

Si à la fin de son déplacement, un joueur a effectué un alignement correspondant à une carte d'un autre joueur, ce dernier n'attend pas son tour de jeu et montre immédiatement cette carte aux autres joueurs et la gagne. Il pioche ensuite une nouvelle carte. La partie reprend alors normalement.


### Fin de la partie :


La partie se termine quand toutes les cartes ont été gagnées, le gagnant étant celui qui en possède le plus.

Un jeu de Martin Nedergaard Andersen

## GB Game rules

 7 years upwards

 2 - 4 players

 10-20 min



### Contents:

1 board, 12 animal counters, 24 cards.

### Object:

To win "animal" cards. To do so, the players move the animal counters across the board to line up the animals present on their cards.

### Preparing to play:

Shuffle the cards and give one to each player.

The card represents the three animals that each player will have to line up.

The remaining cards are placed in a pile face down in the centre of the table to form a draw pile.

The 12 animal counters are arranged randomly on the board in the grey squares shown in the diagram opposite.

**NB:** The counters can move horizontally or vertically, but never diagonally.

### How to play:

The youngest player starts and play then continues in a clockwise direction.

On your turn, you can move a counter:

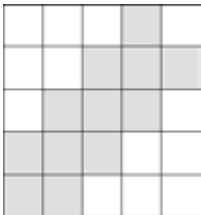
- to a free adjacent square,

**or**

- by "jumping" it over one or more counters.

A counter can "jump" as long as there is no empty square between its start square and the first square it "jumps" over. There must also be an empty square behind the animal(s) the counter "jumps" over for it to land on.

A counter can make several jumps one after another.



Counter at the finish



Counter at the start

If you manage to line up the three animals on your cards, you show your card to the other players and keep the card as a point won.

**NB:** The animals can be lined up in any order but must be placed in a straight line (horizontal, vertical or diagonal) and without any other animals or empty squares present in between them.



Then you draw a new card and play passes to the next player.

If at the end of your move, you line up a series of animals that match another player's card, that player does not have to wait for his turn; he can immediately show his card to the other players and win it as a point. He then draws a new card. The game then resumes normally.

### Winning:

The game ends when all of the cards have been won. Whoever has won the most cards wins the game.

## D Spielregeln

Ab  
7 Jahren

2 bis 4 Spieler

10-20 min



### Inhalt:

1 Spielbrett, 12 Tiermarken, 24 Karten.

### Ziel des Spiels:

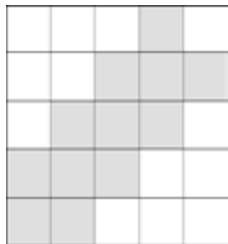
Tierkarten gewinnen. Dazu verschieben die Spieler die Tiere auf dem Spielbrett, um eine Reihe mit den Tieren zu erstellen, die auf seinen Karten zu sehen sind.

### Vorbereitung des Spiels:

Die Karten mischen und an jeden Spieler 1 davon austeilten. Diese Karte stellt 3 Tiere dar, die der Spieler aufreihen muss.

Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt und bilden den Kartenstock. Die 12 Tiermarken werden wahllos auf die grauen Felder des Spielbretts gelegt, siehe nebenstehende Abbildung:

**Anmerkung:** Die Marken können waagerecht oder senkrecht, aber niemals diagonal bewegt werden.



### Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wenn der Spieler an der Reihe ist, kann er eine Marke verschieben:

- entweder auf ein benachbartes freies Feld

**oder**

- indem er sie über eine oder mehrere Marken „springen“ lässt.

Die Marke kann dann springen, wenn sich zwischen ihrem Ausgangsfeld und dem ersten übersprungenen Feld kein freies Feld befindet. Außerdem muss hinter dem oder den Tieren, die sie überspringt, ein freies Feld liegen, auf dem sie landen kann.

Marke vor dem Sprung



Marke nach dem Sprung

Eine Marke kann mehrmals hintereinander springen. Wenn ein Spieler es geschafft hat, die 3 Tiere auf einer Karte aufzureihen, zeigt er sie den anderen Spielern und behält sie als gewonnenen Punkt.

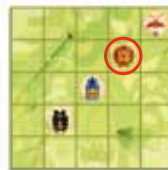
**Anmerkung:** Die Tiere können in beliebiger Reihenfolge aufgereiht werden, müssen sich jedoch auf derselben Linie (waagrecht, senkrecht oder diagonal) befinden, ohne dass ein anderes Tier oder ein freies Feld zwischen ihnen liegt.



KARTE



GEWONNEN



VERLOREN

Dann zieht der Spieler eine neue Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hat ein Spieler, wenn er mit dem Verschieben fertig ist, die Tiere aufgereiht, die der Karte eines anderen Spielers entsprechen, braucht letzterer Spieler nicht abzuwarten, bis er an der Reihe ist, sondern zeigt den anderen Spielern sofort die betroffene Karte und gewinnt sie. Dann zieht er eine neue Karte und das Spiel geht ganz normal weiter.

### Ende der Partie:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten gewonnen wurden. Sieger ist derjenige, der die meisten Karten hat.

Ein Spiel von Martin Nedergaard Andersen

## NL Spelregels



Vanaf 7 jaar



2 tot 4 spelers



10-20 min



### Inhoud

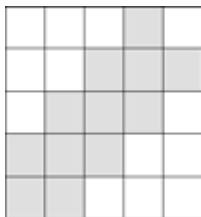
1 spelbord, 12 dierfiches, 48 kaarten.

### Doel van het spel

Dierkaarten winnen. De spelers verplaatsen de dieren over het spelbord om dezelfde rijen dieren te vormen als op de kaarten.

### Voorbereiding van het spel

Schud de kaarten en geef er 1 aan elke speler. Op de kaart staan 3 dieren, die de speler op een rij moet zien te krijgen. De rest van de kaarten wordt met de plaatjes naar beneden op het midden van de tafel gelegd en vormt de pot. De 12 dierfiches worden willekeurig op het spelbord gelegd, op de grijze vakjes zoals je hiernaast kunt zien.



**Opmerking:** de fiches worden horizontaal of verticaal verplaatst, nooit diagonaal.

### Verloop van het spel

De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, mag een fiche verplaatsen:

- naar een aangrenzend leeg vakje,

**of**  
- door de fiche over één of meer andere fiches te laten 'springen'.

Een speler kan een fiche laten 'springen' als er geen leeg vakje is tussen het vertrekvakje en het eerste vakje waar hij overheen springt. Er moet ook een leeg vakje zijn achter het dier of de dieren waar de fiche overheen springt.

Fiche bij vertrek



Fiche bij aankomst

Een fiche kan meerdere sprongen achter elkaar maken. Wanneer het een speler is gelukt om de 3 dieren op zijn kaart op een rij te krijgen, toont hij deze kaart aan de andere spelers en wint hij deze (waarde 1 punt).

**Let op:** de dieren mogen in willekeurige volgorde op een rij worden geplaatst, maar moeten zich op één lijn bevinden (horizontaal, verticaal of diagonaal) zonder dat er andere dieren of lege vakjes tussen hen aanwezig zijn.



KAART



GEWONNEN



HIER WIN JE NIETS

Daarna pakt de speler een nieuwe kaart uit de pot en is de volgende speler aan de beurt.

Als een speler na afloop van zijn verplaatsing een rij dieren heeft gemaakt die hetzelfde is als op de kaart van een andere speler, wacht deze laatste niet op zijn beurt, maar toont hij deze kaart onmiddellijk aan de andere spelers en wint hij deze. Daarna pakt hij een nieuwe kaart uit de pot. De partij gaat dan weer op de gebruikelijke manier verder.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer alle kaarten zijn gewonnen. De speler met de meeste kaarten is de winnaar.

Een spel van Martin Nedergaard Andersen

## E Regla del juego

A partir  
de 7 años

2 a 4  
jugadores

10-20 min



### Contenido :

1 tablero, 12 fichas «animales», 24 cartas.

### Objetivo del juego :

Ganar cartas «animales». Para ello, los jugadores desplazan los animales sobre el tablero, con el fin de realizar los alineamientos de animales que figuran en las cartas.

### Preparación del juego :

Se barajan las cartas y se entrega una a cada jugador. En ella aparecen representados tres animales que el jugador deberá alinear.

El resto de las cartas se deja boca abajo en el centro de la mesa; constituye la pila.

Las doce fichas «animales» se colocan en el tablero aleatoriamente en las casillas grises, como se indica a continuación:

**Nota :** las fichas se desplazan en sentido horizontal o vertical, pero no en diagonal.

### Desarrollo del juego :

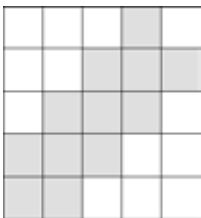
El jugador más joven comienza, luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador, en su turno, puede desplazar una ficha:

- a una casilla adyacente libre,

o

- haciéndola saltar por encima de una o varias fichas.

Una ficha puede saltar cuando no hay una casilla libre entre su casilla inicial y la primera casilla que salte. Además, debe haber una casilla libre detrás del o de los animales que salte donde pueda ubicarse después del salto.



Una ficha puede efectuar varios saltos seguidos. Cuando un jugador consigue alinear los tres animales que figuran en su carta, se la muestra a los demás jugadores y la conserva, como un punto ganado.

**Nota:** Los animales pueden alinearse en cualquier orden pero deben colocarse en la misma línea (horizontal, vertical o diagonal), sin que haya otros animales presentes entre ellos ni casillas vacías.



Luego, coge una nueva carta y el jugador siguiente continúa la partida.

Si al finalizar su desplazamiento un jugador ha efectuado un alineamiento correspondiente a una carta de otro jugador, este último no espera su turno: inmediatamente muestra esta carta a los demás jugadores y la gana. A continuación, retira una nueva carta. La partida entonces continúa normalmente

### Fin de la partida:

La partida termina cuando se hayan ganado todas las cartas. Gana el jugador que posee más cartas.

## I Regolamento del gioco



Da 7 anni



da 2 a 4  
giocatori



10-20 min



### Contenuto

1 piano gioco, 12 gettoni animali, 24 carte.

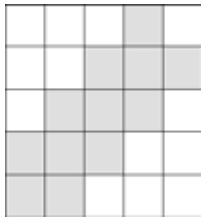
### Scopo del gioco :

Conquistare carte "animali". Per farlo, i giocatori spostano gli animali sul piano per realizzare gli allineamenti degli animali presenti su queste carte.

### Preparazione del gioco

Mischiare le carte e distribuirne 1 a ciascun giocatore. Questa rappresenta 3 animali che il giocatore dovrà allineare. Le carte restanti vengono accumulate, con le facce non visibili, al centro del tavolo e formano il mazzo. I 12 gettoni animali vengono collocati a caso sul piano sulle caselle grigie, come indicato a fianco:

**N.B.:** i gettoni si spostano in orizzontale o in verticale, mai in diagonale.



### Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane poi si prosegue il gioco in senso orario.

Al suo turno di gioco, il giocatore può spostare un gettone:

- su una casella adiacente libera,
- oppure**
- facendola "saltare" sopra uno o più gettoni

Un gettone può "saltare" quando non ci sono caselle libere tra la sua casella di partenza e la 1a casella che "salta". Inoltre, deve esserci uno spazio libero dietro l'animale o gli animali che saltano per potersi posizionare dopo il suo "salto".

Gettone all'arrivo



Gettone alla partenza

Un gettone può fare più salti di fila. Quando un giocatore è riuscito ad allineare i 3 animali presenti su sue carte, mostra la agli altri giocatori e conserva la come punto conquistato.

**N.B.:** gli animali possono essere allineati in qualsiasi ordine ma devono essere collocati sulla stessa linea (orizzontale, verticale o diagonale) e senza che vi siano altri animali presenti tra loro o caselle libere.



CARTA



VINTA



NON FUNZIONA

Poi, pesca una nuova carta e la partita riprende con il giocatore successivo.

Se al termine del suo spostamento un giocatore ha effettuato un allineamento corrispondente a una carta di un altro giocatore, quest'ultimo non attende il suo turno di gioco e mostra immediatamente questa carta agli altri giocatori e la conquista.

Quindi pesca una nuova carta. A questo punto la partita riprende normalmente.

### Fine della partita

La partita termina quando tutte le carte sono state conquistate. Il vincitore è il giocatore che possiede il maggior numero di carte conquistate.

Un gioco di Martin Nedergaard Andersen



## Regras do jogo



A partir dos 7 anos



2 a 4 jogadores



10-20 min



### Conteúdo

1 tabuleiro de jogo, 12 fichas animais, 24 cartas.

### Objetivo do jogo

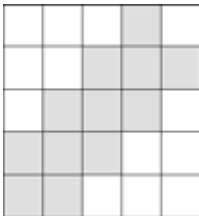
GANHAR cartas "animais". Para tal, os jogadores movem os animais no tabuleiro a fim de realizarem os alinhamentos dos animais presentes nessas cartas.

### Preparação do jogo

Baralhar as cartas e distribuir uma a cada jogador. Esta representa 3 animais que o jogador deverá alinhar. O resto das cartas é colocado num monte, com as faces escondidas, no centro da mesa, e forma o baralho.

As 12 fichas animais são colocadas aleatoriamente nas casas escuras, tal como indicado ao lado.

**N. B.:** As fichas deslocam-se na horizontal ou na vertical, nunca na diagonal.



### Desenrolar do jogo

Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se depois no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez de jogar, o jogador pode mover uma ficha:

- para uma casa adjacente que esteja livre,

**ou**

- fazendo-a "saltar" por cima de uma ou várias outras fichas.

Uma ficha pode "saltar" desde que não haja qualquer casa livre entre a sua casa de partida e a 1. A casa que ela "saltar". Deve também existir uma casa livre atrás do(s) animal(ais) que saltar para poder colocar-se depois do seu "salto".

Ficha à chegada



Ficha na partida

Uma ficha pode dar vários saltos seguidos. Quando um jogador conseguir alinhar os 3 animais presentes na sua carta, mostra-a aos outros jogadores e guarda essa carta como um ponto ganho.

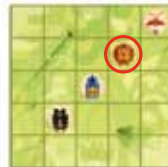
**N.B.:** Os animais podem ser alinhados em qualquer ordem, mas devem ser colocados na mesma linha (horizontal, vertical ou diagonal) e desde que não haja outros animais presentes entre eles ou casas vazias.



CARTA



ESTÁ GANHO



ISSO NÃO FUNCIONA

Em seguida, tira uma nova carta do baralho e a partida é retomada com o jogador seguinte.

Se, no fim da sua deslocação, um jogador tiver efetuado um alinhamento correspondente a uma carta de outro jogador, este último não espera pela sua vez de jogar, mostra imediatamente essa carta aos outros jogadores e ganha-a. Em seguida, tira uma nova carta do baralho. A partida é então retomada normalmente.

### Fim da partida

A partida termina quando todas as cartas forem ganhas, sendo vencedor o jogador que possuir o maior número.

Um jogo de Martin Nedergaard Andersen

## DK Spilleregler

Fra 7 år

2 til 4 spillere

10-20 min



### Indhold

1 spilleplade, 12 dyrebrikker, 24 kort.

### Spillets formål

At vinde dyrekort. Spillerne flytter dyrene rundt på brættet, og målet er at placere dem på en linje som på kortene.

### Forberedelse af spillet

Kortene blandes, og hver spiller får 1 kort. Kortet har 3 dyr, som spilleren skal placere på en linje.

Resten af kortene lægges i en bunke med forsiden nedad midt på bordet. De 12 dyrebrikker lægges tilfældigt på de grå felter på pladen som vist.

**NB:** Brikkerne kan bevæge sig vandret eller lodret, aldrig diagonalt.

### Spillets forløb

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning.

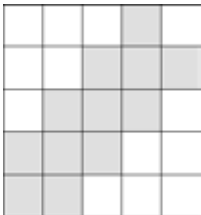
Der spilles efter tur, og man kan enten flytte en brik:

- til feltet ved siden af, hvis det ikke er optaget

**eller**

- hoppe over en eller flere brikker.

En brik kan hoppe, hvis feltet eller felterne mellem brikkens startfelt og det felt, den lander på, er optaget. Der skal naturligvis være en tom plads at lande på efter det eller de dyr, man hopper over.



Brik på slutfeltet



Brik på startfeltet

En brik kan hoppe flere gange i træk.

Når det lykkes at placere 3 dyr på en linje som vist på kortet, viser man sit kort til de andre spillere og vinder dette kort, som giver 1 point.

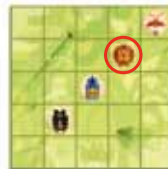
**NB:** Dyrene kan placeres i hvilken som helst rækkefølge, men skal altid placeres på samme linje som på kortet (vandret, lodret eller diagonalt) og uden andre dyr eller et tomt felt imellem.



KORT



VUNDET



DET GÅR IKKE

Herefter tager man et nyt kort, og spillet fortætter med næste spiller.

Hvis man, efter at have spillet, har lavet en linje, som svarer til linjen på en anden spillers kort, viser sidstnævnte sit kort til de andre spillere med det samme og vinder 1 point. Herefter tager man et nyt kort. Spillet fortsætter som før.

### Spillets afslutning

Spillet slutter, når alle kortene er vundet. Vinderen er den, der har flest kort.

## S Spelregler



Från 7 år



2 till 4 spelare



10-20 min

### Innehåll:

1 spelplatta, 12 djurbrickor, 24 kort.

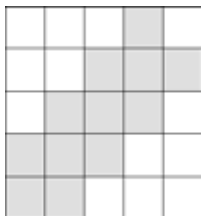
### Spelets mål:

Vinna "djurkort" Spelarna flyttar djurbrickorna på spelplattan för att skapa rader med samma djur som finns på spelarnas kort.

### Spelförberedelser:

Blanda korten och dela ut 1 till varje spelare. På kortet visas 3 djur som spelarna ska försöka rada upp på spelplattan. Resterande kort läggs i mitten av bordet, med framsidan nedåt och utgör korthögen.

De 12 djurbrickorna placeras slumpmässigt ut på spelbrickan på de grå rutor som visas här nedan:



**OBS:** Brickorna förflyttar sig vågrätt eller lodrätt men aldrig diagonalt.

### Så här spelar man:

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

Spelaren kan antingen flytta en bricka:

- till en ledig intilliggande ruta,

eller

- låta den "hoppa" över en eller flera brickor.

En bricka kan "hoppa" när det inte finns någon ledig ruta mellan startrutan och den första rutan som brickan "hoppar" över. Det måste även finnas en ledig plats bakom djuret/djuren som brickan kan landa på.

Spelmarker vid mål



Spelmarker vid start

En bricka kan göra flera hopp på rad.

När en spelare lyckas skapa en rad med de 3 djuren som finns på ett av de kort har på handen visar hen det för de andra och sparar det som ett vunnet poäng.

**OBS:** Djuren kan radas upp i vilken ordning som helst men de måste placeras på samma linje (vågrätt, lodrätt eller diagonalt) och utan att det finns några andra djur emellan eller några tomma rutor.



KORT



DU HAR  
LYCKATS



DET FUNGERAR  
INTE

Spelaren drar sedan ett nytt kort och spelet fortsätter med nästa spelare på tur.

Om en spelare råkar skapa en rad med djur som finns på en annan spelares kort väntar den spelaren inte på sin tur utan visar omedelbart upp kortet för de andra och vinner det. Spelaren drar sedan ett nytt kort och omgången fortsätter som vanligt.

### Spelets slut:

Spelet slutar när alla kort har vunnits och vinnare blir den som har flest kort.



С 7 лет



2-4 игрока



10-20 минут

### В комплекте

1 игровое поле, 12 жетонов «животные», 24 карточки.

### Цель игры

Заработать карточки «животные». Для этого игроки перемещают жетоны по игровому полю, выстраивая в ряд животных согласно изображениям на карточках.

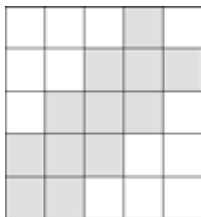
### Подготовка к игре

Перемешайте карточки и раздайте по 1 каждому игроку. на карточке изображено три животных, которых игрок должен выстроить в ряд.

Остальные карточки выложите стопкой лицевой стороной вниз в центре стола.

Выложите 12 жетонов «животные» в случайном порядке на клетки игрового поля, отмеченные серым цветом на рисунке рядом.

**Примечание.** Жетоны можно перемещать только по горизонтали или по вертикали, но не по диагонали.



### Ход игры

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок может переместить один жетон:

- на свободную соседнюю клетку,

**или**

- «перепрыгнуть» через один или несколько жетонов.

«Перепрыгивать» жетон(ы) можно, если между ним(и) и «прыгающим» жетоном нет свободных клеток. Кроме того, за этим(и) жетоном(ами) должна быть свободная клетка для «приземления» после прыжка.

Жетон в конце хода



Жетон в начале хода

Жетон может выполнить серию из нескольких прыжков. Выстроив ряд из трех животных, изображенных на его карточке, игрок показывает карточку другим игрокам и оставляет ее себе в качестве выигрыша.

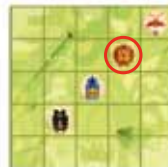
**Примечание.** Ряды животных можно выстраивать в любом порядке, но обязательно по прямой (по горизонтали, вертикали или диагонали), и между ними не должно быть других животных или пустых клеток.



КАРТОЧКА



ВЫИГРЫШ



ТАК

Затем игрок берет себе новую карточку, и ход переходит к следующему игроку.

Если по окончании хода игрок выстроил в ряд животных, изображенных на карточке другого игрока, тот должен сразу показать эту карточку другим игрокам, не дожидаясь своего хода, и зачислить ее себе в выигрыш. Затем он берет новую карточку и партия продолжается в обычном порядке.

### Конец партии

Партия заканчивается, когда игроки выполнили задания всех карточек. Выигрывает тот, кто заработал больше всех карточек.

# ANIMOUV

DJ08446



3, rue des Grands-Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.  
Kleine Teile. Advertència. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti.  
Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.  
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.  
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части.  
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

