

ROAARR challenge





ROAARR challenge



Débarrasse-toi de tes cartes en gagnant le plus de duels de cris d'animaux ! Cacophonie garantie !

Jeu idéal pour stimuler:

- la concentration
- les réflexes

Contenu:

- 11 jetons « cris »
- 2 cartes caméléon
- 99 cartes « animaux »
- 2 cartes taupe
- 2 cartes poisson rouge
- 4 cartes jungle

Préparation du jeu :

Distribuer toutes les cartes aux joueurs. Celles-ci restent en pile face cachée devant lui.

Pour des parties plus rapides, vous pouvez retirer certaines familles d'animaux (tous les lions ou tous les hiboux par exemple) selon le nombre de joueurs. Par exemple, à 3 joueurs, n'utiliser que 6 familles d'animaux différents, à 4 joueurs 7 familles, à 5 joueurs 8 familles, à 6 joueurs 9 familles, à 7 joueurs 10 familles et à partir de 8 joueurs mettez toutes les cartes.

Déroulement du jeu :

Niveau facile :

- 1 - Celui qui imite le mieux le cri du roi des animaux (c'est le lion !) commence. Il retourne la carte du haut de sa pile pour la poser face visible devant lui. Chaque joueur fait de même à tour de rôle.
- 2- Dès que 2 joueurs ont la même carte retournée face visible sur leur tas, ils doivent faire le cri de l'animal commun aux 2 cartes.



3- Le 1er à faire le cri de l'animal donne son tas de cartes retournées à l'autre joueur. Le perdant garde ses cartes et ajoute à son tas de cartes faces visibles celles de son adversaire qu'il laisse devant lui. Il essaiera de donner toutes ses cartes lors de son prochain duel !

4- Le tour reprend normalement au joueur suivant qui retourne une nouvelle carte devant lui.

5- Le gagnant de la partie est le joueur à avoir le moins de cartes faces visibles lorsque toutes les cartes auront été jouées.

Utiliser les cartes spéciales : caméléon - jungle.

Niveau moyen :

1- Distribuez un jeton « cri ! » par joueur face cachée.

2- Chaque joueur à son tour dévoile son jeton en effectuant le cri de cet animal puis le pose face visible devant lui.

3- Celui qui fait la plus belle imitation de son jeton animal commence. Il retourne la carte du haut de sa pile pour la poser face visible devant lui.

4- Chaque joueur fait de même à tour de rôle.

5- Dès que 2 joueurs ont la même carte retournée face visible sur leur tas, ils doivent faire le cri du jeton animal de leur adversaire (pas le leur, ce serait trop simple !)

6- Le 1er qui a fait le cri de l'autre joueur lui donne son tas de cartes retournées. Le perdant garde ses cartes et ajoute à son tas de cartes faces visibles celles de son adversaire qu'il laisse devant lui. Il essaiera de donner toutes ses cartes lors de son prochain duel !

7- Le tour reprend normalement au joueur suivant qui retourne une nouvelle carte devant lui.

8- Le gagnant de la partie est le joueur à avoir le moins de cartes faces visibles lorsque toutes les cartes auront été jouées.



Utiliser les cartes spéciales : caméléon - jungle - poisson rouge.

Niveau difficile :

Mêmes règles que pour le niveau moyen mais le jeton « cri ! » est placé face cachée après avoir été révélé au premier tour. Les joueurs doivent donc mémoriser quels sont les animaux des autres joueurs !

Pour les plus jeunes, on peut également faire un tour ou deux face visible.

Utiliser les cartes spéciales : caméléon - jungle - poisson rouge - taupe.

Cartes spéciales :



Le caméléon : il permet au joueur de se cacher des autres animaux durant toute la durée du tour de table. Il est donc à l'abri et ne risque pas d'être en duel (même si un joueur retourne également un caméléon dans le même tour !).

Le caméléon permet également de retirer les effets de la taupe (pour son propre tas) lorsque celle-ci est en jeu.

Si c'est la dernière carte du tas que le joueur a en main, alors celui-ci gagne automatiquement la partie !



La jungle : tous les animaux s'y réunissent pour un concert de cris. Lorsqu'un joueur retourne une carte « jungle » alors le roi des animaux (celui qui a fait la meilleure imitation au début de la partie) donne le signal pour que tous les joueurs retournent simultanément une carte devant eux (lui compris). Les joueurs ayant une carte caméléon retournée participent également.

Ceux qui ont des cartes identiques doivent faire le cri soit de l'animal commun pour le niveau facile, soit le cri de l'animal adverse pour les niveaux moyen et difficile.

S'il y a plus de 2 joueurs avec la même carte, c'est alors le plus rapide à avoir effectué son cri qui décide à qui il donne son tas (ça peut être n'importe qui). S'il n'y a pas de cartes identiques, le cours de la partie reprend normalement.



Le poisson rouge : le poisson rouge ne se rappelle pas quel animal le joueur interprète, le joueur doit donc changer son jeton cri contre un autre non utilisé. Ce nouveau jeton devient son cri pour le reste de la partie.



La taupe : le joueur qui retourne cette carte doit également retourner son jeton « cri ! » face visible. Les autres joueurs (qui ont une bonne vue) pourront donc se rappeler facilement du cri de ce joueur. Il retourne une nouvelle carte par-dessus la taupe pour continuer le tour. La carte taupe reste active jusqu'à son prochain duel de cris !

A vous de jouer, vous allez crier de rire !!

Pour plus de fun, il est conseillé de refaire une partie en changeant les cris évidemment !





ROAARR challenge



Get rid of your cards by winning the most animal sound duels! Let the mayhem begin!

The ideal game for stimulating:

- concentration
- reflexes

Contents:

- 11 "animal sound" tokens
- 2 chameleon cards
- 99 "animal" cards
- 2 mole cards
- 2 goldfish cards
- 4 jungle cards

Game set-up:

Deal all cards to the players. These remain face down in a pile in front of each player.

For a quicker game, you can remove certain animal families (e.g. all the lions or owls) depending on the number of players. E.g. 3 players = 6 different animal families; 4 players = 7 families; 5 players = 8 families; 6 players = 9 families; 7 players = 10 families; and for 8 players +, use all the cards.

Game Play:

Easy level:

1 - Whoever best imitates the roar of the king of beasts (i.e. the lion!) gets to go first. That player turns over the top card on their pile and places it face up in front of them. Each player then does the same, one after the other.

2- When 2 players turn over the same card, they must both imitate the sound of the animal on that card.



3- The first to imitate that animal's sound is the winner and gives their pile of face-up cards to the other player. The loser must add these cards to the pile of face-up cards in front of them. This player will then try to get rid of all these face-up cards during their next duel!

4- Play resumes with the next player who will turn over a new card from their pile.

5- The winner of the game is the player with the fewest face-up cards when all the cards have been played.

Use the special cards: chameleon - jungle.

Average level:

1- Deal an "animal sound" token face down to each player.

2- Each player reveals their token in turn by imitating the sound of that animal, then places it face up in front of them.

3- The player who makes the most convincing imitation of their animal token goes first. That player turns over the top card on their pile and places it face up in front of them.

4- Each player then does the same, one after the other.

5- As soon as 2 players have the same card turned face up on their pile, **they must imitate the sound of their opponent's animal token** (not their own, as that would be too simple!).

6- The first player to imitate the sound of their opponent's animal wins the round and hands their pile of face-up cards to their opponent. The loser must add these cards to the pile of face-up cards in front of them. This player will then try to get rid of all these face-up cards during their next duel!

7- Play resumes with the next player who will turn over a new card from their pile.

8- The winner of the game is the player with the fewest face-up cards when all the cards have been played.



Use the special cards: chameleon - jungle - goldfish.

Difficult level:

The rules are the same as those for the medium level but this time, the "animal sound" token is placed **face down** after being revealed at the beginning of the game. The players must therefore memorise the animals of the other players!

You may give younger players the opportunity to have a turn or two with the cards showing face up.

Use the special cards: chameleon - jungle - goldfish - mole.

Special cards:



The chameleon: allows the player to hide from the other animals for the duration of the round. This player is therefore safe and will not have to participate in any duels (even if another player flips over a chameleon card during the same turn!).

The chameleon also removes the effects of the mole (for the player's own pile) when the card is in play.

If this is the last card that the player has in their pile, then that player automatically wins the game!



The jungle: all the animals gather there to participate in a chorus of animal sounds. Whenever a player turns over a "jungle" card, the king of beasts (the player with the best lion imitation at the start of the game) must signal to all players to simultaneously turn over their top card on the pile (the king of the beasts included). Any players who turn over a chameleon card must also participate.

Those with identical cards must either imitate the sound of the animal found on both cards (if playing the easy level) or the sound of the opponent's animal (if playing the medium or difficult levels).

If more than 2 players turn over the same card, then the fastest person to imitate the correct animal sound decides to whom they wish to give their pile of face-up cards (it can be either opponent).

If no identical cards are turned over, then the game resumes as normal.



The goldfish: the goldfish does not remember which animal the player is imitating, so the player must change their animal sound token for an unused one. This new token becomes their animal sound for the rest of the game.



The mole: the player who turns over this card must also turn their "animal sound" token face up. The other players (who have a good view) will therefore be able to easily remember this player's animal sound. This player flips over a new card on top of the mole to continue the round. The mole card remains in play until the next animal sound duel!



When your turn comes, you will cry out with laughter!!

For even more fun, we recommend playing again...
by changing the animal sounds of course!

⚠ WARNING! Small parts. Choking hazard.
Not for children under 3 years.





ROAARR challenge



Werde deine Karten los, indem du am meisten Tierlaut-Duelle gewinnst! Das wird eine wahre Kakophonie geben!

Das ideale Spiel zu stimulieren:

- Konzentration
- die Reflexe

Inhalt:

- 11 „Schrei I“-Marken
- 2 Chamäleon-Karten
- 99 „Tier“-Karten
- 2 Maulwurf-Karten
- 2 Goldfisch-Karten
- 4 Dschungel-Karten

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden an die Spieler verteilt. Die Spieler stapeln die Karten mit der Bildseite nach unten vor sich auf.

Für eine schnellere Partie können Sie je nach Anzahl der Spieler einige Tierfamilie (z. B. alle Löwen oder alle Eulen) entfernen. Verwenden Sie zum Beispiel bei 3 Spielern nur 6 verschiedene Tierfamilien, bei 4 Spielern 7 Familien, bei 5 Spielern 8 Familien, bei 6 Spielern 9 Familien, bei 7 Spielern 10 Familien und ab 8 Spielern alle Karten.

Spielverlauf:

Leicht:

1- Es beginnt der Spieler, der am besten wie der König der Tiere (das ist der Löwe!) brüllen kann. Er dreht die oberste Karte auf seinem Stapel um und legt sie aufgedeckt vor sich hin. Die anderen Spieler machen es genauso, wenn sie an der Reihe sind.

2- Wenn 2 Spieler die gleiche Karte aufgedeckt auf ihrem Haufen haben, **müssen sie den Tierlaut des gemeinsamen Tieres auf den beiden Karten imitieren.**



3- Der Spieler, der zuerst den Tierlaut imitiert, gibt seinen Kartenhaufen dem anderen Spieler. Der Verlierer behält seine Karten und legt die Karten seines Gegners zu seinem Haufen aufgedeckter Karten vor sich hin. Er sollte versuchen, in seinem nächsten Duell alle seine Karten loszuwerden!

4- Die Spielrunde wird fortgesetzt. Der nächste Spieler dreht eine neue Karte von seinem Stapel um.

5- Der Gewinner des Spiels ist derjenige, der am wenigsten aufgedeckte Karten hat, nachdem alle Karten gespielt wurden.

Verwendung der Sonderkarten: Chamäleon - Dschungel.

Mittelschwer:

1- Jeder Spieler erhält eine verdeckte „Schrei“-Marke.

2- Die Spieler drehen nun der Reihe nach ihre Marke um und machen den Schrei des Tieres auf der Marke nach. Dann legen sie die Marke aufgedeckt vor sich hin.

3- Der Spieler, der das Tier auf seiner Marke am besten imitiert, darf anfangen. Er dreht die oberste Karte auf seinem Stapel um und legt sie aufgedeckt vor sich hin.

4- Die anderen Spieler machen es genauso, wenn sie an der Reihe sind.

5- Wenn 2 Spieler die gleiche Karte aufgedeckt auf ihrem Haufen haben, müssen sie den Schrei des Tieres auf der Marke ihres Gegners nachahmen (nicht die eigene, denn das wäre zu einfach!).

6- Der erste Spieler, der den Tierlaut des anderen Spielers imitiert hat, gibt ihm seinen Kartenhaufen mit den aufgedeckten Karten. Der Verlierer behält seine Karten und legt die Karten seines Gegners zu seinem Haufen aufgedeckter Karten vor sich hin. Er sollte versuchen, in seinem nächsten Duell alle seine Karten loszuwerden!

7- Die Spielrunde wird fortgesetzt. Der nächste Spieler dreht eine neue Karte von seinem Stapel um.

8- Der Gewinner des Spiels ist derjenige, der am wenigsten aufgedeckte Karten hat, nachdem alle Karten gespielt wurden.

Verwendung der Sonderkarten: Chamäleon - Dschungel - Goldfisch.

Schwierig:

Es gelten die gleichen Regeln wie für die mittlere Schwierigkeitsstufe. Aber jeder Spieler legt seine „Schrei“ Marke wieder verdeckt hin, nachdem er die erste Runde gespielt hat. Die Spieler müssen sich also merken, welche Tiere die anderen Spieler haben!

Für die Kleineren kann man auch eine oder zwei Runden mit aufgedeckter Marke spielen.

Verwendung der Sonderkarten: Chamäleon - Dschungel - Goldfisch - Maulwurf.



Sonderkarten:



Das Chamäleon: Es erlaubt dem Spieler, sich während der ganzen Runde vor den anderen Tieren zu verstecken. Der Spieler ist also sicher und kann nicht zu einem Duell herausgefordert werden (selbst wenn noch ein Spieler in der gleichen Runde ein Chamäleon umdreht!).

Durch das Chamäleon wird außerdem die Wirkung des Maulwurfs (für den eigenen Haufen) aufgehoben, wenn dieser im Spiel ist.

Und wenn es die letzte Karte ist, die der Spieler in der Hand hat, gewinnt dieser Spieler automatisch die Partie!



Der Dschungel: Alle Tiere versammeln sich dort zu einem Schrei-Konzert. Wenn ein Spieler eine „Dschungel“-Karte umdreht, gibt der König der Tiere (derjenige, der zu Beginn des Spiels am besten den Löwen imitiert hat) das Zeichen, dass alle Spieler (einschließlich dem König der Löwen) gleichzeitig eine Karte vor sich umdrehen. Die Spieler mit einer umgedrehten Chamäleon-Karte müssen auch mitmachen.

Die Spieler, die die gleichen Karten haben, müssen für die leichte Spielstufe den Schrei des gemeinsamen Tieres imitieren, für die mittlere und schwierige Spielstufe den Schrei des Tieres des Gegners.

Wenn es mehr als 2 Spieler mit der gleichen Karte gibt, darf der Spieler, der am schnellsten seinen Tierschrei ausgestoßen hat, entscheiden, wem er seinen Haufen gibt (das kann jeder beliebige Spieler sein).

Wenn es keine identischen Karten gibt, wird das Spiel normal fortgesetzt.



Der Goldfisch: Der Goldfisch erinnert sich nicht, welches Tier der Spieler spielt, also muss der Spieler seine Spielmarke gegen ein anderes Tier austauschen, das nicht benutzt wird. Diese neue Marke wird für den Rest des Spiels sein Schrei sein.



Der Maulwurf: Der Spieler, der diese Karte umdreht, muss auch seine „Schrei!“-Marke umdrehen und aufgedeckt hinlegen. Die anderen Spieler (für die die Marke jetzt sichtbar ist) können sich dann schnell an den Schrei dieses Spielers erinnern. Er dreht eine neue Karte um und legt sie auf den Maulwurf, um die Runde fortzusetzen. Die Maulwurf-Karte bleibt bis zu seinem nächsten Schrei-Duell gültig!

Jetzt sind Sie an der Reihe - Sie werden vor Lachen brüllen!!

Für noch mehr Spaß empfehlen wir, noch eine Partie zu spielen...
natürlich mit neuen Schreien!





ROAARR challenge



*Ontdoe je van al je kaarten door de meeste
dierengeluidduellen te winnen! Kakofonie gearandeerd!*

Ideaal spel voor het stimuleren van:

- de concentratie
- de reflexen

Inhoud:

- 11 „dierengeluid“ fiches
- 2 kameleon-kaarten
- 99 „dieren“ kaarten
- 2 mol-kaarten
- 2 rode vis-kaarten
- 4 jungle-kaarten

Spelvoorbereiding:

Deel alle kaarten aan de spelers uit. Deze kaarten worden voor elke speler met de bedrukte kant omlaag in een stapel gelegd.

Voor een korter spel kan je bepaalde dierenfamilies (zoals alle leeuwen of uilen) verwijderen afhankelijk van het aantal spelers. Bijvoorbeeld: voor 3 spelers, gebruik slechts 6 verschillende dierenfamilies, voor 4 spelers 7 families, voor 5 spelers 8 families, voor 6 spelers 9 families, voor 7 spelers 10 families en vanaf 8 spelers, gebruik alle kaarten.

Spelverloop:

Eenvoudig niveau:

1 - De speler die het best het gebrul van de koning van het dierenrijk (dit is de leeuw!) kan nadoen start het spel. Hij draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt deze met de bedrukte kant omhoog voor hem. Elke speler doet op zijn beurt hetzelfde.

2- Zodra 2 spelers dezelfde kaart vanaf hun stapel hebben omgedraaidthat card,



moeten ze het geluid van het gemeenschappelijk dier dat op de 2 kaarten is weergegeven nabootsen.

3- De spelers die als 1ste het dierengeluid heeft gemaakt geeft zijn stapel met omgedraaide kaarten aan de andere speler. De verliezer houdt zijn kaarten en voegt aan zijn stapel met zichtbare kaarten deze van zijn tegenspeler toe en laat deze voor hem liggen. Hij zal vervolgens in een volgend duel proberen om zich van al zijn kaarten te ontdoen!

4- De ronde wordt vervolgens hervat en de volgende speler draait een nieuwe kaart om.

5- De winnaar van het spel is de speler met het minst aantal zichtbare kaarten nadat alle kaarten zijn gespeeld.

De speciale kaarten gebruiken: kameleon - jungle.

Middelmatig niveau:

1- Geef aan elke speler een „dierengeluid“ fiche met de bedrukte kant omlaag.

2- Elke speler onthult om de beurt zijn fiche door het dierengeluid van dit dier na te bootsen en legt de fiche vervolgens met de bedrukte kant omhoog voor hem.

3- De speler die het dierengeluid van zijn dierenfiche het best heeft nagebootst begint het spel. Hij draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt deze met de bedrukte kant omhoog voor hem.

4- Elke speler doet op zijn beurt hetzelfde.

5- Zodra 2 spelers dezelfde kaart vanaf hun stapel hebben omgedraaid, moeten ze het dierengeluid van de dierenfiche van hun tegenspeler nabootsen (hun eigen fiche zou te makkelijk zijn!).

6- De spelers die als 1ste het dierengeluid van de andere speler heeft gemaakt geeft zijn stapel met omgedraaide kaarten aan de andere speler. De verliezer houdt zijn kaarten en voegt aan zijn stapel met zichtbare kaarten deze van zijn tegenspeler toe en laat deze voor hem liggen. Hij zal vervolgens in een volgend duel proberen om zich van al zijn kaarten te ontdoen!

7- De ronde wordt vervolgens hervat en de volgende speler draait een nieuwe kaart om.

8- De winnaar van het spel is de speler met het minst aantal zichtbare kaarten nadat alle kaarten zijn gespeeld.

De speciale kaarten gebruiken: kameleon - jungle - rode vis.

Moeilijk niveau:

Dezelfde spelregels als het middelmatig niveau maar de „dierengeluid!“ fiche wordt met de **bedrukte kant op tafel** gelegd nadat deze tijdens de eerste ronde werd onthuld. De spelers moeten aldus onthouden welke dieren de andere spelers hebben!

Voor de allerkleinsten kan men tevens een of twee ronden spelen met de bedrukte kant zichtbaar.

De speciale kaarten gebruiken: kameleon - jungle - rode vis- mol.



Speciale kaarten:



De kameleon: deze kaart stelt de speler in staat om de andere dieren tijdens de volledige tafelronde te verbergen. Hij is aldus verborgen en riskeert geen duel (zelfs als er een andere speler tevens een kameleon in dezelfde ronde omdraait!)

De kameleon kan tevens de gevolgen van de mol ongedaan maken (voor zijn eigen stapel) wanneer deze in het spel aanwezig is.

Als dit de laatste kaart van de stapel is die de speler in handen heeft, dan wint hij automatisch het spel!



De jungle: alle dieren verenigen zich voor een concert met dierengeluiden. Als een speler een „jungle“ kaart omdraait, dan geeft de koning van het dierenrijk (deze die de leeuw aan het begin van het spel het best nagebootst) het signaal om ervoor te zorgen dat alle spelers gelijktijdig een kaart voor hen omdraaien (waaronder hijzelf). De spelers die een kameleonkaart hebben omgedraaid spelen tevens mee.

De spelers die dezelfde kaart hebben moeten het geluid van het overeenkomstig dier nabootsen voor het eenvoudige niveau of het geluid van het dier van de tegenspeler nabootsen voor het gematigd of moeilijk niveau. Als er meer dan 2 spelers dezelfde kaart hebben, dan is het de speler die het snelst het dierengeluid heeft nagebootst die beslist aan wie hij zijn stapel zal geven (dat kan iedereen zijn).

Als er geen identieke kaarten zijn, dan gaat het spel gewoon verder.



De rode vis: de rode vis herinnert zich niet welk dier de speler vertolkt, de speler moet aldus zijn fiche vervangen door een andere, niet gebruikte fiche. Deze nieuwe fiche wordt zijn dierengeluid voor de resterende duur van het spel.



De mol: de speler die deze kaart omdraait moet tevens zijn „dierengeluid!“ fiche omdraaien met de bedrukte kant omhoog. De andere spelers (die een goed zicht hebben) kunnen aldus snel zien welk dierengeluid deze speler heeft. Hij draait vervolgens een nieuwe kaart om en legt deze op de mol om de ronde verder te zetten. De mol-kaart blijft actief tot aan het volgende dierengeluidduel!

Speel, brul en vergeet vooral niet te lachen!!

Voor meer plezier, wordt het aanbevolen om opnieuw te spelen...
en natuurlijk het dierengeluid te wijzigen!





ROAARR challenge



¡Deshazte de tus cartas ganando la mayoría de los duelos de gritos de animales! ¡Ruidos asegurados!

Un juego ideal para estimular:

- la concentración
- los reflejos

Contenido:

- 11 fichas de «gritos»
- 99 cartas de «animales»
- 2 cartas de pez rojo
- 2 cartas de camaleón
- 2 cartas de topo
- 4 cartas de jungla

Preparación del juego:

Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Cada uno dejará sus cartas boca abajo formando un montón frente a él.

Para partidas más rápidas, podéis retirar algunas familias de animales (todos los leones o todos los búhos, por ejemplo) según el número de jugadores. Por ejemplo: con 3 jugadores, utilizad solamente 6 familias de animales diferentes; con 4 jugadores, 7 familias; con 5 jugadores, 8 familias; con 6 jugadores, 9 familias; con 7 jugadores, 10 familias; y a partir de 8 jugadores, jugad con todas las cartas.

Desarrollo del juego:

Nivel fácil:

1 - Empezará el que mejor imite el rugido del rey de los animales (¡ese es el león!) Dará la vuelta a la carta de arriba de su montón y la colocará boca arriba frente a él. Cada jugador hará lo mismo cuando sea su turno.

2- En cuanto 2 jugadores tengan la misma carta dada la vuelta boca arriba en su montón,



deberán imitar el grito del animal en común que aparece en las 2 cartas.

3- El primero en imitar el grito del animal le dará su montón de cartas dadas la vuelta al otro jugador. El perdedor se quedará con sus cartas y añadirá a su montón de cartas boca arriba las de su adversario, que dejará frente a él. Intentará dar todas sus cartas en su próximo duelo!

4- El turno pasará normalmente al siguiente jugador, que dará la vuelta a una nueva carta y la dejará frente a él.

5- El ganador de la partida será el jugador que tenga el menor número de cartas boca arriba cuando se hayan jugado todas las cartas.

Utilizad las cartas especiales: camaleón - jungla.

Nivel medio:

1- Repartid una ficha de «¡grito!» boca abajo a cada jugador.

2- Cada jugador, cuando sea su turno, mostrará su ficha imitando el grito de dicho animal y luego la colocará boca arriba frente a él.

3- Empezará el que imite mejor el sonido del animal de su ficha. Dará la vuelta a la carta de arriba de su montón y la colocará boca arriba frente a él.

4- Cada jugador hará lo mismo cuando sea su turno.

5- En cuanto 2 jugadores tengan la misma carta dada la vuelta boca arriba en su montón, **deberán imitar el grito del animal de la ficha de su adversario** (ino el suyo, sería demasiado simple!)

6- El primero en imitar el grito del otro jugador le dará su montón de cartas dadas la vuelta. El perdedor se quedará con sus cartas y añadirá a su montón de cartas boca arriba las de su adversario, que dejará frente a él. Intentará dar todas sus cartas en su próximo duelo!

7- El turno pasará normalmente al siguiente jugador, que dará la vuelta a una nueva carta y la dejará frente a él.

8- El ganador de la partida será el jugador que tenga el menor número de cartas boca arriba cuando se hayan jugado todas las cartas.

Utilizad las cartas especiales: camaleón - jungla - pez rojo.

Nivel difícil:

Las mismas reglas que para el nivel medio, pero la ficha «¡grito!» se coloca boca abajo después de haberla mostrado en el primer turno. ¡Por lo tanto, los jugadores deberán memorizar cuáles son los animales de los otros jugadores!

Para los más pequeños, también se puede hacer un turno o dos boca arriba.

Utilizad las cartas especiales: camaleón - jungla - pez rojo - topo.



Cartas especiales:



El camaleón: permite al jugador esconderse de otros animales durante toda la ronda. Por lo tanto, estará protegido y no se arriesgará a estar en un duelo (incluso si un jugador también da la vuelta a un camaleón en el mismo turno!)

El camaleón también permite anular los efectos del topo (para su propio montón) cuando esté en juego.

Si es la última carta del montón que el jugador tiene en la mano, ese jugador automáticamente ganará el juego!



La jungla: todos los animales se reúnen allí para un concierto de gritos. Cuando un jugador dé la vuelta a una carta de «jungla», el rey de los animales (el que hizo la mejor imitación al comienzo de la partida) dará la señal para que todos los jugadores den la vuelta simultáneamente a una carta frente a ellos (incluido él mismo). Los jugadores que tengan una carta de camaleón dada la vuelta también participarán.

Los que tengan cartas idénticas deberán imitar el grito del animal en común en el nivel fácil o el grito del animal del adversario en los niveles medio y difícil.

Si hay más de 2 jugadores con la misma carta, el más rápido en imitar su grito decidirá a quién le dará su montón (puede dárselo a cualquiera).

Si no hay cartas idénticas, la partida se reanudará normalmente.



El pez rojo: el pez rojo no recuerda qué animal interpreta el jugador, por lo que dicho jugador deberá cambiar su ficha de grito por otra que no se haya utilizado. Esa nueva ficha se convertirá en su grito para el resto de la partida.



El topo: el jugador que dé la vuelta a esta carta también deberá dar la vuelta a su ficha de «¡grito!» boca arriba. Por lo tanto, los otros jugadores (que tengan buena vista) podrán recordar fácilmente el grito de dicho jugador. Este dará la vuelta a una nueva carta encima del topo para continuar la ronda. ¡La carta del topo permanecerá activa hasta su próximo duelo de gritos!

¡¡Os toca jugar, gritaréis... de risa!!

Para una mayor diversión, recomendamos volver a jugar una partida...
cambiando los gritos, por supuesto!





ROAARR challenge



Sbarazzati delle tue carte vincendo il maggior numero di duelli di versi degli animali! Che chiasso!

Gioco ideale per stimolare:

- la concentrazione
- i riflessi

Contenuto:

- 11 gettoni "verso" - 2 carte "camaleonte"
- 99 carte "animale" - 2 carte "talpa"
- 2 carte "pesce rosso" - 4 carte "giungla"

Preparazione del gioco:

Distribuire tutte le carte ai giocatori. Ogni giocatore le impila davanti a sé a faccia in giù.

Per partite più rapide, è possibile rimuovere alcune famiglie di animali (tutti i leoni o tutti i gufi, ad esempio) in base al numero di giocatori. Ad esempio, usare solo 6 famiglie di animali per 3 giocatori, 7 famiglie per 4 giocatori, 8 famiglie per 5 giocatori, 9 famiglie per 6 giocatori, 10 famiglie per 7 giocatori e tutte le carte per 8 o più giocatori.

Svolgimento del gioco:

Livello facile:

1 - Inizia il giocatore che imita meglio il verso del re degli animali (il leone). Volta la carta in cima al suo mazzo e la posiziona davanti a sé a faccia in su. Ogni giocatore, a turno, effettua la stessa operazione.

2- Se 2 giocatori hanno scoperto la stessa carta, devono imitare il verso dell'animale illustrato.



3- Il primo giocatore che imita il verso dell'animale consegna il proprio mazzo con le carte a faccia in su all'altro giocatore. Il perdente mantiene le proprie carte e aggiunge al suo mazzo di carte a faccia in su quelle consegnate dall'avversario. Dovrà tentare di sbarazzarsi delle proprie carte al prossimo duello!

4- Il gioco riprende normalmente: il giocatore successivo volta una nuova carta.

5- Vince la partita il giocatore che ha il minor numero di carte a faccia in su dopo che tutte le carte sono state giocate.

Utilizzare le carte speciali: camaleonte - giungla.

Livello intermedio:

1- Distribuire un gettone "verso" a faccia in giù a ciascun giocatore.

2- Ogni giocatore, a turno, volta il proprio gettone e imita il verso dell'animale raffigurato, quindi lo posiziona davanti a sé a faccia in su.

3- Inizia il giocatore che ha fatto la migliore imitazione dell'animale sul proprio gettone. Volta la carta in cima al suo mazzo e la posiziona davanti a sé a faccia in su.

4- Ogni giocatore, a turno, effettua la stessa operazione.

5- Se 2 giocatori hanno scoperto la stessa carta, **devono imitare il verso dell'animale illustrato sul gettone dell'avversario** (imitare il verso del proprio animale sarebbe troppo facile).

6- Il primo giocatore che imita il verso dell'animale dell'altro giocatore consegna il proprio mazzo di carte a faccia in su all'avversario. Il perdente mantiene le proprie carte e aggiunge al suo mazzo di carte a faccia in su quelle consegnate dall'avversario. Dovrà tentare di sbarazzarsi delle proprie carte al prossimo duello!

7- Il gioco riprende normalmente: il giocatore successivo volta una nuova carta.

8- Vince la partita il giocatore che ha il minor numero di carte a faccia in su dopo che tutte le carte sono state giocate.

Utilizzare le carte speciali: camaleonte - giungla - pesce rosso.

Livello difficile:

Le regole sono identiche a quelle del livello intermedio, ma i gettoni "verso" sono posizionati a faccia in giù dopo averli scoperti durante il primo giro. I giocatori devono quindi memorizzare quali sono gli animali degli avversari!

Per i più piccoli, è anche possibile giocare due giri con i gettoni a faccia in su.

Utilizzare le carte speciali: camaleonte - giungla - pesce rosso - talpa.



Carte speciali:



Camaleonte: permette al giocatore di nascondere il proprio animale per un giro. È quindi al sicuro e non rischia di dover affrontare un duello (anche se un giocatore scopre un camaleonte durante lo stesso giro).

Il camaleonte permette anche di annullare gli effetti della talpa (per il proprio mazzo) quando è in gioco.

Se il camaleonte è l'ultima carta del mazzo di un giocatore, questo vince automaticamente la partita!



Giungla: tutti gli animali si uniscono per un concerto di versi. Quando un giocatore scopre una carta "giungla", il re degli animali (colui che ha fatto la migliore imitazione all'inizio della partita) dà il segnale: tutti i giocatori voltano contemporaneamente una carta davanti a sé (compreso il re). Partecipano anche i giocatori che hanno una carta "camaleonte".

Coloro che hanno carte identiche devono imitare il verso dell'animale in comune per il livello facile, o il verso dell'animale avversario per i livelli intermedio e difficile.

Se più di 2 giocatori hanno la stessa carta, il giocatore che ha imitato per primo l'animale decide a chi consegnare il proprio mazzo.

Se non sono presenti carte identiche, la partita riprende normalmente



Pesce rosso: il pesce rosso non si ricorda l'animale interpretato dal giocatore; il giocatore deve quindi scambiare il proprio gettone "verso" con un altro non utilizzato. Questo nuovo gettone sarà il suo animale da imitare per il resto della partita.



Talpa: il giocatore che scopre questa carta deve voltare il proprio gettone "verso" a faccia in su. Gli altri giocatori (dotati di buona vista) possono quindi ricordarsi facilmente l'animale di questo giocatore. Il giocatore scopre una nuova carta per continuare la partita. La carta "talpa" rimane attiva fino al prossimo duello di versi degli animali!

Questo gioco garantisce risate a non finire!
E per ancora più divertimento, perché non ricominciare la partita...
cambiando gli animali naturalmente!



Créé par / Created by : Olivier Mahy

Illustré par / Illustrated by : Jean-Sébastien Deheeger



JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE

ref : J02634
2020

www.janod.com



**CE UK
CA**