

Gebrauchsanweisungen / Vorsichtsmaßnahmen (Bitte aufbewahren!)

Nur angegebene Batterien verwenden „LR 44 Button Cell“. Auf richtige Polung achten! Verbraachte Batterien nicht in den Hausmüll geben, sondern nur bei den bestehenden Sammelstellen oder einem Sondermüllplatz abgeben. Verbraachte Batterien aus dem Spielzeug herausnehmen. Nicht aufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Aufladbare Batterien vor dem Laden aus dem Spielzeug entnehmen. Aufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener laden. Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden. Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Farbliche und technische Änderungen bleiben vorbehalten. Bitte verwahren Sie diese Hinweise für eine eventuelle Korrespondenz

N'utiliser que les piles indiquées „LR 44 Button Cell“. Attention à bien respecter la polarité! Ne pas mettre les piles usées aux ordures ménagères; les porter aux points de collecte ou sur une décharge pour déchets spéciaux. Les piles usagées doivent être ôtées du jouet. Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables. Ôter les piles rechargeables du jouet avant de les recharger. Ne procéder au chargement des piles rechargeables que sous la surveillance d'adultes. Ne jamais utiliser ensemble des piles de différent type ni mélanger piles neuves et piles usagées. Ne pas court-circuiter les bornes de connexion. Sous réserves de modifications techniques et relatives aux couleurs. Conservez ces indications pour une éventuelle correspondance.

De gebruiksaanwijzing in de verpakking in acht nemen. Alleen batterijen zoals vermeld gebruiken „LR 44 Button Cell“. Wijzigingen van kleuren en technische wijzigingen voorbehouden. Deze informatie goed bewaren.

Osservare le istruzioni contenute nella confezione. Usare le batterie indicate „LR 44 Button Cell“. Sono fatte salve eventuali variazioni tecniche o cromatiche. Conservare queste indicazioni nel caso di una eventuale corrispondenza.

Die Autorin, Auteur, De schrijfster, Autore: Edith Grein-Böttcher
Illustration, Illustraties, Illustrazioni: Gabriela Silveira

© 2003 Noris Spiele

Georg Reulein GmbH & Co KG

Goldsieber Spiele, Waldstr. 38, 90763 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany

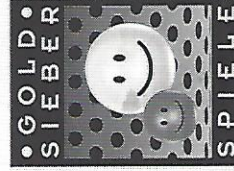
www.goldsieber.de

FRIDOLIN FUCHS

Enthält
Soundchips mit
echten Tierstimmen!



2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren
2 à 4 enfants à partir de 5 ans
2 - 4 spelers, vanaf 5 jaar
2-4 giocatori, + 5 anni



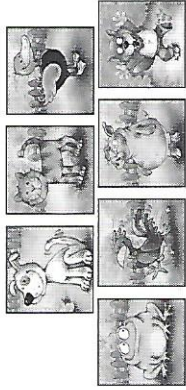
Spielidee

Auf dem Bauernhof ist mächtig was los! Fridolin Fuchs und seine Bande treiben in der Nähe ihr Unwesen. Alle Tiere nehmen vor ihnen Reißaus und verstecken sich in den Büschen.

Helft den verängstigten Tieren und bringt sie möglichst schnell in den Stall in Sicherheit. Wer rettet die meisten Tiere, bevor alle Füchse da sind?

Spielmaterial

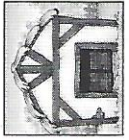
- 6 Tongeneratoren mit Tierstimmen (Hund, Katze, Ente, Frosch, Hahn und Schwein)
- 30 Tierplättchen (je 4 Hunde, Katzen, Enten, Frösche, Hähne, Schweine und 6 Füchse)
- 7 Büsche
- 1 Fuchsbau
- 4 Ställe
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Spielregel



Vor dem ersten Spiel müssen die Tierplättchen, die Ställe, die Büsche und der Fuchsbau vorsichtig aus den Stanztafeln herausgetrennt werden.

Spielvorbereitung

- Die 7 Büsche werden einzeln in die Mitte des Tisches gelegt.
- Die Tierstimmengeneratoren werden mit den Aufklebern nach unten auf die Büsche gelegt.
Auf jeden Busch kommt eine Tierstimme, ein Busch bleibt leer.
- Die Tierplättchen werden mit der Rückseite nach oben gemischt und gleichmäßig um die Büsche herum verteilt.
- Der Fuchsbau wird für alle Spieler gut sichtbar etwas abseits neben die Spielfläche gelegt.
- Jeder Spieler bekommt einen Stall und legt ihn vor sich ab.
Spielen weniger als 4 Spieler mit, kommen die übrigen Ställe zurück in die Schachtel. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.



Se la figurina mostra un altro animale (cane, gatto, anitra, rana, galletto o maiale), il giocatore deve ora trovare la voce giusta.

Il giocatore preme su un generatore qualsiasi e lo sposta subito sul cespuglio libero.



Voce giusta

Se il giocatore ha trovato la voce giusta, può ora scegliere tra due possibilità: a) finire il suo turno e riporre la figurina nella sua stalla. La figurina è ora al sicuro.

b) Continuare a giocare e scoprire una nuova figurina. Ora deve trovare la voce di quest'altro animale.

Se la trova, può di nuovo scegliere se finire il turno o continuare a giocare.

Voce sbagliata

Se il giocatore non ha trovato la voce giusta, il suo turno è finito.

L'ultima figurina scoperta, per la quale non è stata trovata la voce giusta, rimane sul tavolo. Tutte le altre figurine scoperte possono essere riposte nella sua stalla, dove sono al sicuro.



Fridolin, la volpe

Il giocatore che scopre Fridolin la volpe termina subito il suo turno: ha avuto veramente sfortuna. Tutti gli animali scoperti e non ancora nella stalla, vengono disposti nella tana della volpe e sono esclusi dal gioco. La figurina di Fridolin la volpe viene collocata bene in vista accanto alla tana.



Giocatore successivo

Quando un giocatore ha finito il suo turno, tocca al giocatore alla sua sinistra. Se il giocatore precedente ha terminato spontaneamente il suo turno oppure è comparsa Fridolin la volpe, nessuna figurina è presente sul tavolo, per cui il giocatore successivo deve prima scoprire una figurina.

Se sul tavolo c'è ancora una figurina scoperta, perché il giocatore precedente non ha trovato la voce giusta, il giocatore deve prima trovare la voce corretta di questa figurina.

Fine del gioco e punteggio

Il gioco finisce quando viene scoperta la sesta figurina con Fridolin, la volpe. Adesso ogni giocatore deve contare gli animali nella sua stalla.

Vince chi ha il maggior numero di animali. Se non c'è un vincitore assoluto in quanto più giocatori posseggono lo stesso numero di animali, vince allora chi per primo conta come un galletto.



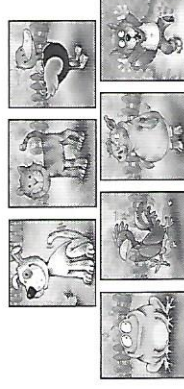
Fridolin, la volpe

Gioco

Nell'aula c'è una grande agitazione! Fridolin la volpe e la sua banda stanno imperversando nelle vicinanze. Gli animali dell'aula se la danno a gambe e vanno a nascondersi nei cespugli. Aiutiamo gli animali impauriti e portiamoli al più presto al sicuro nella stalla. Chi riesce a salvare il maggior numero di animali prima che arrivino le volpi?

Materiale del gioco

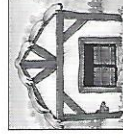
- 6 generatori di voci di animali (cane, gatto, anitra, rana, galletto e maiale)
- 30 figurine animali (rispettivamente 4 cani, gatti, anitre, rane, galletti, maiali e 6 volpi)
- 7 cespugli
- 1 tana di volpe
- 4 stalle
- regole del gioco.



Prima di iniziare a giocare, le figurine degli animali, le stalle, i cespugli e la tana della volpe devono essere staccati con attenzione dai pannelli che li contengono.

Preparazione del gioco

- Disporre i 7 cespugli singolarmente al centro del tavolo.
- Disporre i generatori delle voci degli animali sui cespugli con le etichette rivolte verso il basso. Ad ogni cespuglio è accoppiata una voce di animale, solo un cespuglio rimane vuoto.
- Mescolare le figurine degli animali con la parte posteriore rivolta verso l'alto e distribuirle contemporaneamente tutt'attorno ai cespugli.
- Disporre la tana della volpe in modo ben visibile per tutti i giocatori leggermente in disparte accanto alla superficie di gioco
- ogni giocatore riceve una stalla e la dispone davanti a sé. Se il numero di giocatori è inferiore a 4, riporre le stalle non utilizzate nella scatola, in quanto non servono per il gioco.



Come si gioca

Inizia il giocatore che riesce meglio ad imitare un maiale. Il giocatore scopre una figurina di animale. Cosa succede se scopre Fridolin la volpe, viene descritto più avanti.

Spielverlauf

Der Spieler, der am besten ein Schwein nachmacht, beginnt.

Der Spieler deckt ein Tierplättchen auf.

Was passiert, wenn ihr Fridolin Fuchs aufdeckt, wird weiter unten beschrieben.

Zeigt das Plättchen ein anderes Tier (Hund, Katze, Ente, Frosch, Hahn oder Schwein), muss der Spieler nun die richtige Stimme finden.

Der Spieler drückt auf **einen** beliebigen Tierstimmengenerator und versetzt ihn anschließend **sofort** auf den freien Busch.



Richtige Tierstimme gefunden

War die richtige Tierstimme zu hören hat der Spieler nun die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten:

A. Er beendet seinen Zug und legt das Plättchen in seinen Stall.
Das Plättchen ist ihm nun sicher.

B. Er macht weiter und deckt ein neues Plättchen auf.
Nun muss er die Stimme dieses Tieres suchen.

Findet er die richtige Stimme, hat er wieder die Wahl, ob er seinen Zug beenden oder weitermachen möchte.

Falsche Tierstimme gefunden

War die falsche Tierstimme zu hören, ist der Zug des Spielers beendet.

Das zuletzt aufgedeckte Tierplättchen, zu dem er nicht die richtige Stimme gefunden hat, lässt er offen liegen.



Alle anderen aufgedeckten Plättchen legt er in seinen Stall.
Dort sind sie sicher.

Fridolin Fuchs erscheint

Sobald ein Spieler Fridolin Fuchs aufdeckt, endet sein Zug sofort.

Dieser Spieler hat leider Pech gehabt.

Alle Tiere die gerade aufgedeckt und noch nicht im Stall sind, werden auf den Fuchsbau gelegt und sind aus dem Spiel.

Das Plättchen mit Fridolin Fuchs wird gut sichtbar **neben** den Bau gelegt.

Nächster Spieler

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Hat der vorhergehende Spieler seinen Zug freiwillig beendet oder Fridolin Fuchs aufgedeckt, liegt jetzt kein Tierplättchen offen und der Spieler deckt zuerst ein Plättchen auf.

Liegt noch ein aufgedecktes Tierplättchen auf dem Tisch, weil der vorhergehende Spieler nicht die richtige Tierstimme gefunden hat, muss der Spieler nun die dazu passende Stimme finden.

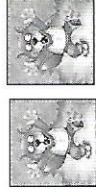
Spielende und Wertung

Das Spiel endet sofort, wenn das sechste Plättchen mit Fridolin Fuchs aufgedeckt wird.

Nun zählt jeder Spieler die Tiere in seinem Stall.

Der Spieler mit den meisten Tieren gewinnt.

Gibt es keinen eindeutigen Gewinner, weil mehrere Spieler gleich viele Tiere haben, gewinnt der Spieler unter ihnen, der als erster wie ein Hahn kräht.



Alle andere omgedraaide plaatjes mag de speler in zijn/haar eigen stal plaatsen. Daar zijn de dieren veilig.

Fridolin de vos verschijnt

Zodra een speler Fridolin de vos omdraait is de beurt over. Jammer genoeg heeft deze speler pech gehad.

Alle dieren die opgelegd zijn en nog niet in de stal zitten, verdwijnen in het vossenhol en zijn uit het spel.

Het plaatje met Fridolin de vos wordt goed zichtbaar naast het vossenhol gelegd.

Volgende speler

Wanneer de beurt van een speler voorbij is of hij/zij zelf de beurt heeft beëindigd, is de buurman/buurvrouw links van deze speler aan de beurt.

Wanneer de voorgaande speler zijn beurt vrijwillig heeft beëindigd of Fridolin de vos heeft omgedraaid, ligt er geen plaatje open en moet de speler eerst een plaatje omdraaien.

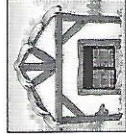
Wanneer er nog een open plaatje op het speelveld ligt omdat de voorgaande speler er niet de juiste stem bij heeft gevonden, moet de nu aan de beurt zijnde speler eerst een stem bij dit plaatje zoeken.

Einde van het spel en de puntentelling

Het spel is onmiddellijk ten einde wanneer alle plaatjes van Fridolin de vos zijn omgedraaid.

Nu telt iedere speler zijn/haar dieren die al in de stal in veiligheid waren gebracht. De speler met de meeste dieren in zijn/haar stal wint. Bij een gelijke stand, dus wanneer meerdere spelers evenveel dieren in hun stal hebben, wint diegene die als eerste als een haan kraait.





- Iedere speler krijgt een stal en zet deze voor zich op tafel. Wanneer er minder dan 4 spelers meespelen worden de overblijvende stallen weer terug gedaan in het doosje. Deze zijn dan niet nodig om het spel te spelen.

Spelverloop

De speler die het beste een varken na kan doen mag beginnen.

De speler draait een dierplaatje om.

Wat er gebeurt als Fridolin de vos wordt omgedraaid, lees je verderop.

Wanneer een plaatje met een ander dier wordt omgedraaid (hond, kat, eend, kikker, haan of varken), moet de speler die aan de beurt is de juiste stem erbij vinden.

De speler drukt op een willekeurige dierstemgenerator en verplaatst deze generator onmiddellijk naar het vrije bosje.



De juiste dierstem gevonden

Wanneer de juiste dierstem te horen was, heeft de speler twee mogelijkheden:

- Hij/zij beëindigd zijn/haar beurt en legt het plaatje in zijn/haar stal. Het plaatje is nu veilig.
- Hij/zij gaat door en draait een nieuw plaatje om. Nu moet hij/zij weer de juiste stem van het dier zoeken.
Wanneer de speler de juiste stem heeft gevonden, heeft hij/zij weer de keus om de beurt te beëindigen of door te gaan.

De goede dierstem niet gevonden

Wanneer de goede dierstem niet is gevonden, is de beurt van de speler over. Het laatst omgedraaide dierplaatje, waar niet de juiste stem bij is gevonden, blijft open op tafel liggen.

Le Renard Fridolin

Idée générale

L'émoi est grand à la ferme. Le renard Fridolin et sa bande de vauriens rôdent dans les parages. Tous les animaux fuient devant le voleur et se cachent dans les buissons.

Aidez les animaux aux abois et rentrez-les vite en sécurité au poulailler. Qui sauvera le plus d'animaux avant que tous les renards arrivent ?



Fournitures du jeu

6 générateurs acoustiques avec cris d'animaux (chien, chat, canard, grenouille, coq et cochon)

30 plaquettes animaux

(à raison de 4 pour les chiens, les chats,

les canards, les grenouilles, les coqs,

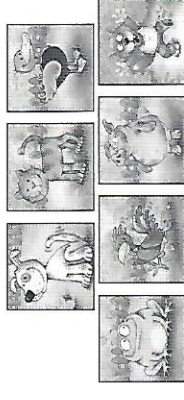
les cochons et 6 renards)

7 buissons

1 terrier du renard

4 poulaillers

1 règle du jeu



Avant de commencer à jouer, les plaquettes d'animaux, les poulaillers, les buissons et le terrier du renard doivent être placés avec précaution sur la tablette perforée.

Préparatifs du jeu

- Les 7 buissons sont placés séparément **au milieu** de la table.
- Les générateurs de cris d'animaux sont placés sur les buissons, la partie adhésive vers le bas.
- Chaque buisson porte une voix d'animal ; un reste vide.
- Les plaquettes d'animaux, le dos tourné vers le haut, sont mélangées et distribuées régulièrement autour des buissons.
- Le terrier du renard est placé légèrement décalé à côté de la tablette, bien visible de tous.
- Chaque joueur reçoit un poulailler et le place devant lui.
S'il y a moins de 4 joueurs, les poulaillers supplémentaires restent dans la boîte et ne servent pas pour le jeu.



Déroulement du jeu

Le premier à jouer est celui qui imite le mieux le cochon.

Ce joueur retourne une plaquette d'animal.

Nous dirons un peu plus loin ce qui se passe s'il retourne la plaquette du renard Fridolin.

Si la plaquette retournée est celle d'un autre animal (chien, chat, canard, grenouille, coq ou cochon), le joueur doit trouver le cri qui correspond.

Le joueur appuie sur un générateur de cri **quelconque** et le place ensuite **immédiatement** sur le buisson libre.



Le joueur a trouvé le cri correct

Si le cri était le bon, le joueur a le choix entre deux possibilités :

A. Il termine son coup et place la plaquette dans son poulailler. La plaquette est alors en sûreté.

B. Il continue à jouer et retourne une nouvelle plaquette. Il lui faut alors trouver le cri de l'animal.

S'il trouve le cri correct, il a de nouveau le choix : ou bien terminer son coup ou continuer.

Mauvais cri d'animal

Si le joueur a tiré le mauvais cri d'animal, son tour est terminé.

Il laisse en place la plaquette d'animal pour laquelle il n'a pas trouvé le bon cri. Il range toutes les autres plaquettes dans son poulailler où elles sont en sûreté.



Le renard Fridolin arrive

Dès qu'un joueur a découvert Fridolin, son tour se termine immédiatement. Ce joueur a malheureusement perdu.

Tous les animaux qui ont été retournés et qui ne sont pas encore en sécurité sont placés dans le terrier du renard et sont perdus.

Placer la plaquette de Fridolin bien visible **à côté** du terrier.



Joueur suivant

Lorsqu'un joueur a terminé son tour, c'est au tour de son voisin de gauche.

Si le joueur précédent a mis fin volontairement à son tour ou s'il a découvert Fridolin, il n'y a plus de plaquette d'animal retournée et le joueur doit d'abord retourner une plaquette.

S'il reste sur la tablette une plaquette d'animal retournée pour laquelle le joueur précédent n'a pas trouvé le bon cri, le joueur dont c'est le tour doit trouver le cri juste.

Fin du jeu et points

Le jeu cesse immédiatement lorsque la sixième plaquette avec Fridolin est retournée.

Chaque joueur compte alors les animaux dans son poulailler.

Celui qui a le plus d'animaux a gagné. S'il y a plusieurs premiers ex aequo, le joueur l'emporte qui fait chanter le coq le premier.



Fridolin de vos

Spelidee

Op de boerderij is iedereen in rep en roer! Fridolin de vos en zijn bende maken de buurt onveilig. Alle dieren slaan voor de bende op de vlucht en verstoppelen zich in de bosjes.

Help de bange dieren en breng ze zo snel mogelijk in de stal in veiligheid. Wie redt de meeste dieren voordat alle vossen er zijn?



Spelmateriaal

6 geluidsgeneratoren met dierstemmen (hond, kat, eend, kikker, haan en varken)

30 dierplaatjes

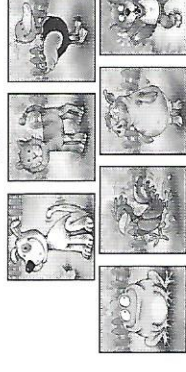
(er zijn 4 honden, katten, eenden, kikkers, hansen en varkens en 6 vossen)

7 bosjes

1 vossenhol

4 stallen

1x spelregels.



Voor het eerste spelletje moeten de dierplaatjes, de stallen, de bosjes en het vossenhol voorzichtig uit de voorgestane vellen worden gedrukt.

Spelvoorbereiding

- De 7 bosjes moeten apart in het midden van de tafel worden geplaatst.
- De dierstemgeneratoren moeten met de stickers naar onderen op de bosjes worden gelegd. Op ieder bosje komt een dierstem, één bosje blijft leeg.
- De dierplaatjes worden met de achterkant naar boven geschud en gelijkmatig rond de bosjes verspreid.
- Het vossenhol wordt voor alle spelers goed zichtbaar een beetje apart naast het speelveld geplaatst.

