

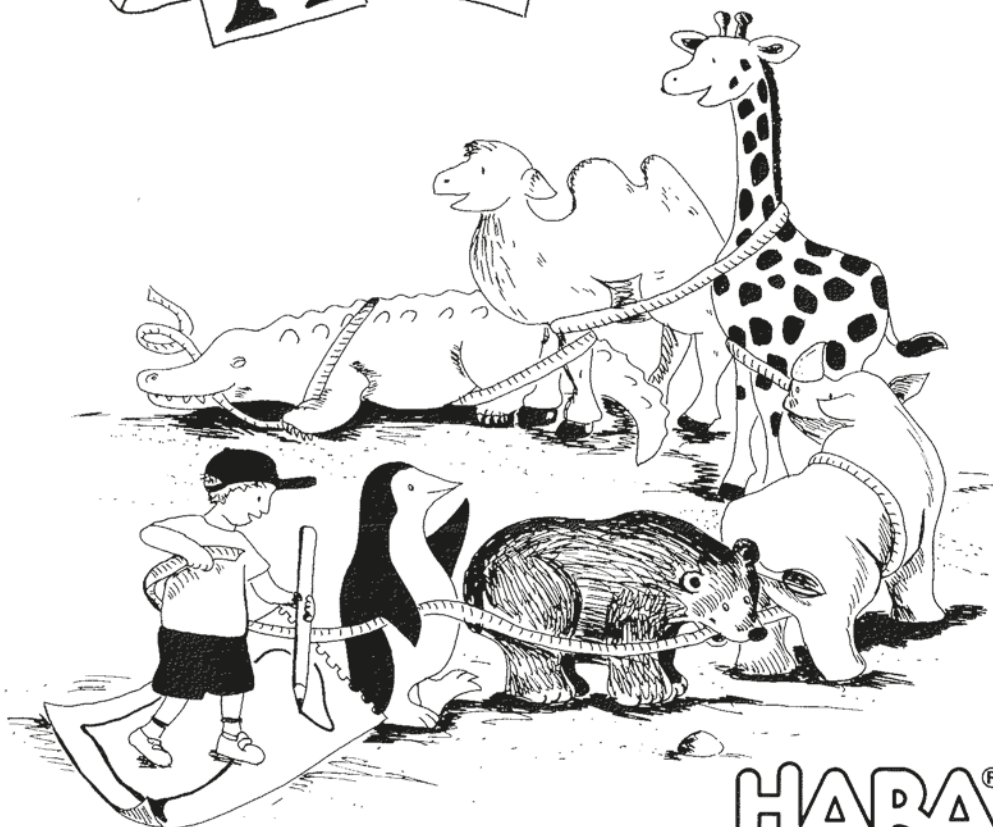
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4402

YATZI ZOO



HABA[®]

Copyright Habermas-Spiele Bad Rodach 1999

Yatzi Zoo

Ein lustiges Mal- und Würfelspiel für **2 - 6 Kinder ab 5 Jahren**. Mit Spielvariante für ältere Kinder.

Im Zoo ist ganz schön was los: Alle Tiere dürfen aus ihren Gehegen und werden heute gemessen. Welche/r Zoowärter/in kann mit den Tieren die längste Tierreihe erreichen?

Spielidee: Christoph Rotburg

Illustration: Meinolf Nitsche

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielinhalt:

- 1 doppelseitig bedruckter Spielplan (Mini- und Maxiversion)
- 6 Holztiere
- 3 Farbwürfel
- 2 Bleistifte
- 30 Vorlagenblätter

Kurzanleitung:

Spielziel:

Sechs Tiere verschiedener Größe warten in ihren Gehegen darauf, gemessen zu werden. Wer mit den richtigen Farbkombinationen die **längste Tierreihe** erwürfeln und malen kann, gewinnt das Spiel.

Miniversion: ab 5

Yatzi Zoo Miniversion (ab 5 Jahren)

„Miniversion“
auslegen, Holz-
tiere auf Spiel-
plan, Papier aus-
teilen, 2 Würfel

Spielvorbereitung:

Klappt den Spielplan auf der **Miniseite** (6 Tiere) auf. Legt die **Holztiere** nun genau auf die entsprechenden, auf dem Spielplan abgebildeten Tiere. Jedes Kind bekommt ein **bedrucktes Vorlagenblatt**. **Zwei Farbwürfel werden bereitgelegt.**

Der dritte Würfel wird nur für die Spielvariante benötigt – er bleibt in der Schachtel.

mit 2 Würfeln
1x würfeln,
Farben verglei-
chen

Spielablauf:

Wer am besten wie ein Pinguin watscheln kann, darf beginnen. Könnt ihr euch nicht einigen? Dann beginnt die/der Jüngste. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Würfle mit **beiden Farbwürfeln**. Vergleiche nun deine **beiden Farben** mit den **Farbtafeln**, die auf dem Spielplan neben den Tieren zu sehen sind: Jede Farbkombination entspricht einem der abgebildeten Tiere.

GELB - ROT ist z. B. die Giraffe.

Je länger das gewürfelte Tier ist, desto länger wird deine Tierreihe! Das Krokodil ist besonders lang, der schmale Pinguin aber verlängert deine Reihe weniger.

Nachdem du gewürfelt hast, darfst du entscheiden, ob du mit dem Tier zufrieden bist:

Holztier nehmen,
Tierumriss malen,
Holztier zurücklegen

Ja: Nimm das erwürfelte Tier vom Spielplan und male seinen **Umriss** auf dein Blatt. Lege dazu das **Holztier** so auf dein Blatt, dass seine Beine auf der **vorgedruckten** Bodenlinie stehen und sein Schwanz den am linken Rand zu sehenden Pfosten mit der **Startfahne** berührt. Ummale nun das Tier mit dem **Bleistift**. Lege es anschließend wieder auf den Spielplan zurück. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielen kleinere Kinder mit, die mit dem Ummalen überfordert sind, wird ein älteres Kind zum helfenden Zoo-direktor ernannt.

Neuer Versuch?

Nein: Wenn du mit der Breite des erwürfelten Tieres nicht zufrieden bist, so wirfst du noch einmal **beide** Farbwürfel. Das Tier, das jetzt den neuen Farben entspricht, musst du nun nehmen und malen. Das nächste Kind ist an der Reihe.

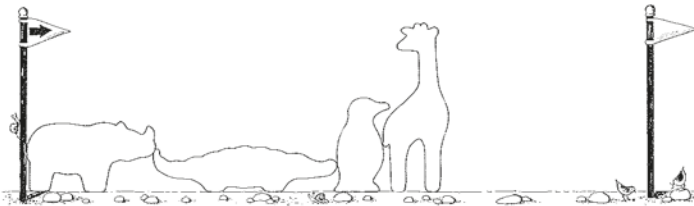
Nächste Runde:

In den folgenden Runden reihst du die Tiere nacheinander auf dein Blatt:

nächstes Tier platzieren,
ummalen

Lege das neue Tier jeweils so an dein vorher gemaltes Tier, dass der **Schwanz** des neuen Tieres genau den **Bauch** bzw. den **Kopf** des vorherigen Tieres berührt. Ummale seinen Umriss.

Beispiel (gezeichnete Reihe):



So entsteht eine **lange Reihe** aus deinen Zootieren.

Achtung: Beim Malen dürfen die Tiere nicht umgedreht werden! Die **Gesichter der Tiere** müssen immer zu sehen sein: *Nashorn, Kamel, Krokodil, Bär und Pinguin schauen immer nach rechts, die Giraffe schaut immer nach links.*

Spielende:

Wenn das erste Kind mit seinen gemalten Tieren die **rechts stehende Zielfahne** erreicht, wird diese **Runde** noch zu **Ende gespielt**. Gewonnen hat das Kind, dessen letztes Tier am weitesten über die **Zielmarkierung hinüberraigt**.

Wer Lust hat, darf seine Tiere nun ausmalen!

letzte Runde
Wer hat die
längste Reihe?

Maxiversion: für
Ältere

3 Würfel

höchstens 3
Würfe,
Würfel herauslegen

Beispiel

Tierumriss
malen

Yatzi Zoo Maxiversion (für ältere Kinder)

Spielvorbereitung:

Klappt den Spielplan auf der **Maxiseite** auf (8 Tiere) und legt die Tiere darauf. Im Bären- und im Pinguingehege liegt jeweils nur ein Tier. Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier. Alle **drei Würfel** werden bereitgelegt.

Spielablauf:

Reihum darf jede/r einmal alle **drei Würfel** werfen. Jede **Farbkombination entspricht einem der abgebildeten Tiere**. Wer das längste Tier würfelt, darf beginnen.

Würfle nun mit allen **drei Würfeln** auf einmal.

Deine Aufgabe ist es, mit höchstens **drei Würfeln** ein möglichst langes Tier zu erwürfeln.

Nach jedem Wurf kannst du die Würfel, deren Farben günstig sind, herauslegen. Mit den restlichen würfelst du weiter.

Achtung: Einmal herausgelegte Würfel dürfen nicht noch einmal benutzt werden.

Ein Beispiel:

1. Wurf: Du würfelst GELB - GELB - BLAU (schwimmender Pinguin). Du möchtest aber das lange Krokodil (BLAU - BLAU - BLAU), also legst du den blauen Würfel heraus.

2. Wurf: Du würfelst mit den beiden anderen Würfeln weiter. Jetzt hast du BLAU und ROT. Du nimmst wieder den blauen Würfel heraus.

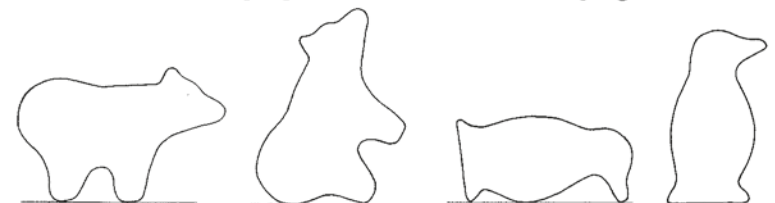
3. Wurf: Oje, mit dem letzten Würfel würfelst du GELB. BLAU - BLAU - GELB ist nur der schmale Watschelpinguin.

Nimm nun das gewürfelte Tier und **male seinen Umriss** – wie in der Miniversion beschrieben – auf dein Blatt.

Achtung: Bär und Pinguin müssen je nach gewürfelte Farbkombination auf zwei **verschiedene Arten** gezeichnet werden:

... langer **Laufbär** oder kurzer **Sitzbär**

... langer **Schwimmpinguin** oder kurzer **Watschelpinguin**.

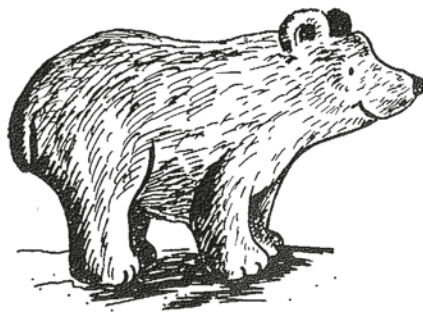


Schau genau hin und male exakt die gewürfelte Stellung.

Spielende:

Es gewinnt, wer mit seiner gemalten Tierreihe am **Ende** der **letzten Runde** am weitesten über die **Zielmarkierung** hinüberraagt.

Achtung: Bevor ihr das letzte Vorlagenblatt benutzt, solltet ihr euch mehrere Kopien davon machen lassen. Zwei Vorlagenblätter passen auf ein A3 - Blatt. So habt ihr auch für die nächsten Spiele bedruckte Vorlagen.



Habermaß Game No. 4402

Yatzi Zoo

A funny dice and drawing game for **2 - 6 players aged 5 and up**, including a variant for older players.

The zoo is in quite a muddle. Today all the animals have to get out of their enclosures and be measured. Which zoo keeper will get the longest row of animals?

Author: Christoph Rotburg
Illustrations: Meinolf Nitsche
Length of the game: 15 minutes approx.

Contents:

- 1 game board (imprinted on both faces for a mini and a maxi version)
- 6 wooden animals
- 3 colour dice
- 2 pencils
- 30 tracing sheets

Short
instructions:

mini version
aged 5 and up

unfold mini ver-
sion of game
board, animals
on game board,
hand out sheets,
2 dice

throw both dice
together,
compare colours

Aim of the game:

Six animals of different sizes are waiting in their enclosures to be measured. Whoever gets the right colour combinations by throwing the dice and so can draw the **longest row of animals**, wins the game.

Mini version of Yatzi Zoo (aged 5 and up)

Preparation of the game:

Unfold the game board with the **mini version** (6 animals) face up. Place the **wooden animals** on the game board, matching the corresponding squares. Each player gets a **tracing sheet**. **Get two coloured dice ready.**

The third dice will be needed for the other game variant, so it stays in the box.

How to play:

Who can waddle most like a penguin starts the game? If you don't reach an agreement, the youngest player starts. The game proceeds in a clockwise direction.

Throw **both dice** and compare the **two colours** with the **colour signs** next to the animals on the game board. Each colour combination corresponds to one of the animals shown.

For example, the **giraffe** has the combination **YELLOW – RED**.
The longer the animal, the longer will be your row of animals!
For example, the crocodile is especially long, while the narrow penguin won't lengthen your row much.

After throwing the dice you can decide whether you are satisfied with the animal obtained, or not.

Yes: Take the corresponding animal from the game board to trace its **outline** on your sheet. Position the **animal** in such a way that its legs stand on the **bottom line** and its tail touches the post of the **starting banner** on the left side. Then draw the outline with the **pencil** and place the animal back on the game board. Now it's the next player's turn.

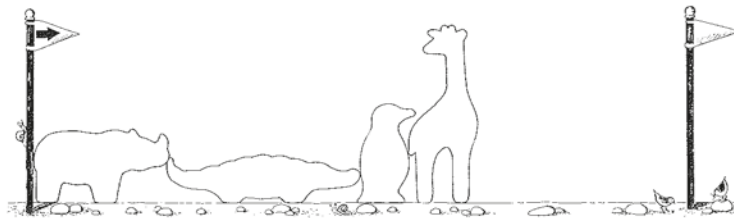
If there are small players participating who are not yet able to do the tracing, they can be helped by an older player designated as the director of the zoo.

No: If you are not satisfied with the size of the animal you got by throwing the dice you can throw **both dice** again. The animal corresponding to these new colours, however, has to be used for tracing. Then it's the next player's turn.

In the following rounds you draw the animals on your sheet one after the other:

Always lay the new animal next to the previous one in such a way that the **tail** of the new animal touches exactly the **belly** or **head** of the previous one, and draw its outline.

Example (drawn row):



That's how you compose a **long row** of zoo animals.

Watch out: You may not turn around the animals! The **faces of the animals** must always be seen: *The rhino, camel, crocodile, bear and penguin look towards the right, the giraffe towards the left.*

End of the game:

When the first player reaches the **post of the target banner** with his/her traced animals, the **round** is played to the end. Winner of the game is the one whose last animal **juts most** beyond the **target mark**.

Whoever feels like it, can fill in his/her animals with colours.

take animal,
draw outline,
put back animal

New try?

next round

place next
animal,
draw outline

last round
Who has the lon-
gest row?

maxi version for
older players

three dice

maximum of
three throws, put
aside dice

example

trace outline

Maxi version of Yatzi Zoo (for older players)

Preparation of the game:

Unfold the game board with its **maxi version** (8 animals) face up and place the animals on it. There is only one animal each in the enclosures for the bear and the penguin. Each player gets a tracing sheet. Get the **three dice** ready.

How to play:

One by one the players throw the **three dice**. Each **colour combination corresponds to one of the animals shown**. Whoever gets the longest animal with his/her dice combination may start.

Throw the **three dice** at the same time.

Your task is to get the longest animal possible with a maximum of **three throws**.

After each throw you can put aside the dice with convenient colours and keep throwing the remaining ones.

Watch out: Dice which have been selected apart cannot be thrown again.

An example:

1st throw: On your dice **YELLOW - YELLOW - BLUE** appears (swimming penguin). But you want the long crocodile (**BLUE - BLUE - BLUE**), so you put aside the dice with the blue dot.

2nd throw: You throw the remaining two dice and get **BLUE** and **RED**. Again you put the blue dice aside.

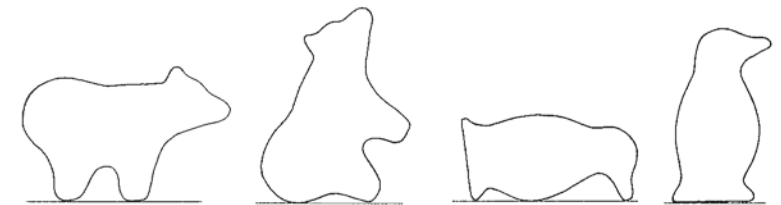
3rd throw: Oh dear, on the last dice **YELLOW** appears. With **BLUE-BLUE-YELLOW** you only get the narrow waddling penguin.

Now take the animal and **trace its outline** on your sheet as described in the mini version.

Watch out: **Bear** and **penguin** have to be traced in different ways according to the colour combination of the dice.

... long **walking bear** or short **sitting bear**,

... long **swimming penguin** or short **waddling penguin**.



Observe well and draw exactly the position of the animal as obtained by the dice.

End of the game:

The player whose row of animals by the end of the last round juts most over the target mark, wins the game.

Watch out: Before using the last tracing sheet you should make sure that somebody makes several copies of it. Two tracing sheets fit onto an A3 sheet. So you will have your tracing sheets for the next games.



Jeu Habermas N° 4402

Le zoo Yatzi

Un amusant jeu de dé où il faut aussi dessiner, pour **2 à 6 joueurs dès 5 ans**. Avec une variante pour joueurs plus âgés.

Quel remue-ménage au zoo : tous les animaux ont aujourd'hui le droit de sortir de leurs enclos pour être mesurés. Quel gardien ou quelle gardienne va pouvoir former la plus grande rangée d'animaux ?

Idée : Christoph Rotburg
Illustration : Meinolf Nitsche
Durée du jeu : env. 15 minutes

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu imprimé des deux côtés (versions mini et maxi)
- 6 animaux en bois
- 3 dés de couleur
- 2 crayons de papier
- 30 feuilles de papier

Règle résumée

mini-version :
dès 5 ans

choisir la mini-version, animaux en bois sur plateau de jeu, distribuer les feuilles, 2 dés

jouer avec 2 dés, les lancer 1 fois comparer les couleurs

But du jeu :

Six animaux de tailles différentes attendent dans leurs enclos qu'on vienne les mesurer. Celui qui va réussir à dessiner la plus grande rangée d'animaux en ayant la bonne combinaison de couleurs des dés gagne le jeu.

Le zoo Yatzi - Mini-version (dès 5 ans)

Préparatifs :

Déplier le plateau de jeu et le poser sur le côté de la mini-version (6 animaux). Poser les animaux en bois sur les animaux correspondants du plateau. Chaque joueur prend une feuille imprimée. Préparer deux dés.

Le troisième dé est réservé à l'autre variante, le laisser dans la boîte.

Déroulement du jeu :

L'enfant qui peut se dandiner le meilleur comme un pingouin commence. Vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ? Dans ce cas-là, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lancer les deux dés. Comparer les deux couleurs des dés avec les couleurs des panneaux représentés sur le plateau de jeu à côté des animaux. Chaque combinaison de couleurs correspond à l'un des animaux.

JAUNE – ROUGE : c'est par exemple la girafe.
Plus l'animal que tu viens de sortir sera long, plus il agrandira ta rangée. Le crocodile est particulièrement long, le pingouin par contre n'allongera pas beaucoup ta rangée.

Après avoir lancé les dés, tu peux décider si tu gardes l'animal ou non :

prendre l'animal, dessiner ses contours, reposer l'animal

Oui : Prends l'animal et dessine ses contours sur ta feuille. Pour cela, pose l'animal en bois de manière à ce que ses pattes soient sur la ligne imprimée en bas de la feuille et que sa queue soit juste contre le poteau du drapeau de départ posté à gauche. Dessine-le avec le crayon de papier. Ensuite, repose-le sur le plateau de jeu. C'est au tour du joueur suivant.

Les tout petits ayant encore des difficultés à dessiner les animaux pourront se faire aider par un enfant plus âgé qui aura été nommé directeur du zoo.

Nouvelle tentative ?

Non : Si la largeur de l'animal que tu viens de sortir ne te convient pas, relance les deux dés encore une fois. Cette fois, tu devras garder l'animal correspondant à la couleur des dés et le dessiner. C'est alors au tour du joueur suivant.

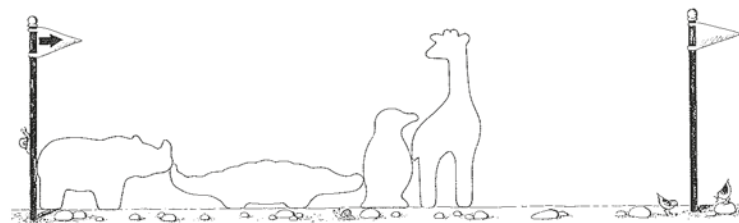
partie suivante

Au cours des parties suivantes, tu continueras de dessiner les animaux sur ta feuille :

placer l'animal suivant, dessiner ses contours

Pose chaque nouvel animal de manière à ce que sa queue vienne toucher exactement le ventre ou la tête de l'animal précédent et dessine alors ses contours.

Exemple (rangée dessinée) :



Avec tes animaux, tu vas ainsi former une grande rangée.

Attention : ne pas dessiner les animaux dans le mauvais sens ! Tu dois toujours pouvoir voir la face de l'animal que tu dessines : l'hippopotame, le chameau, le crocodile, l'ours et le pingouin ont la tête tournée à droite, la girafe a la tête tournée à gauche.

Fin du jeu :

dernière partie : qui a dessiné la plus grande rangée ?

Lorsque le premier joueur est arrivé au drapeau d'arrivée, à droite de la feuille, avec les animaux qu'il a dessinés, la partie est jouée jusqu'à la fin. Le gagnant est celui dont l'animal dépasse le plus loin le poteau d'arrivée.

Ceux qui ont envie peuvent alors dessiner leurs animaux en entier.

Maxi-version pour les plus grands

3 dés

3 coups maximum, mettre les dés de côté

exemple

dessiner les contours

Le zoo Yatzi - Maxi-version (pour joueurs plus âgés)

Préparatifs :

Déplier le plateau de jeu sur le côté maxi-version (8 animaux) et y poser les animaux. Dans la fosse aux ours et aux pingouins, il n'y a qu'un seul animal. Chaque joueur prend une feuille de papier. Préparer les trois dés.

Déroulement du jeu :

Chacun des joueurs lance les trois dés une fois. Chaque combinaison de couleurs correspond à l'un des animaux. Celui qui aura le plus grand animal a le droit de commencer.

Lancer les trois dés d'un seul coup.

En trois coups maximum, il faut que tu essaies de sortir le plus grand animal possible.

Après chaque coup, tu peux mettre les dés de côté dont la couleur convient le mieux. Tu continues de jouer avec les autres.

Attention : Tu n'as pas le droit de reprendre les dés que tu avais mis de côté.

Voici un exemple :

1er coup : JAUNE – JAUNE – BLEU (le pingouin nageur). Tu veux cependant avoir le grand crocodile (BLEU – BLEU – BLEU), mets donc le dé bleu de côté.

2ème coup : Tu continues de jouer en lançant les deux autres dés. Tu as alors BLEU et ROUGE. Retire le dé bleu et mets-le de côté.

3ème coup : Pas de chance, le dé tombe sur JAUNE.

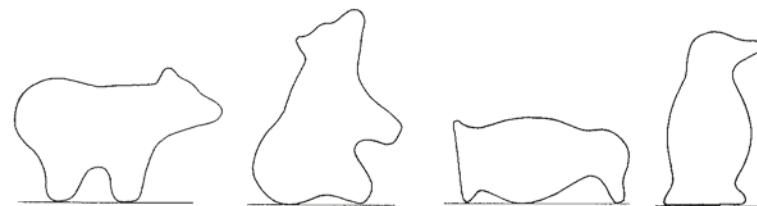
BLEU – BLEU – JAUNE : c'est le pingouin debout.

Prends l'animal correspondant et dessine ses contours sur ta feuille – comme décrit dans la version mini.

Attention : il faudra dessiner l'ours et le pingouin de différentes manières selon la combinaison de couleurs des dés :

... ours debout (plus long) ou ours assis (plus court)

... pingouin nageur (plus long) ou pingouin debout (plus court)

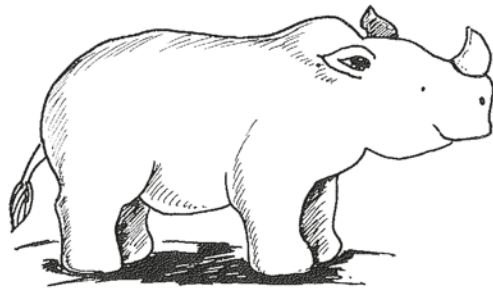


Fais bien attention et dessine la position correspondante.

Fin du jeu :

Le gagnant est celui qui dépasse le plus loin le drapeau d'arrivée avec sa rangée d'animaux à la fin de la dernière partie.

Attention : Avant de prendre la dernière feuille de papier, faites-en plusieurs copies pour en avoir suffisamment pour d'autres parties. Deux des feuilles correspondent à une feuille A3.



Samenvatting:

miniversie: vanaf
5 jaar

"miniversie" uit-
leggen, houten
dieren op het
speelbord, papier
uitdelen, 2 dob-
belstenen

met 2 dobbel-
stenen 1 x
gooien
kleuren vergelij-
ken

Habermaas-spel Nr. 4402

Yatzi zoo

Een vrolijk kleur- en dobbelspel voor 2 - 6 kinderen vanaf 5 jaar.
Met spelvariant voor oudere kinderen.

De hele dierentuin staat op z'n kop. Vandaag mogen alle dieren hun verblijf uit om te worden gemeten. Welke dierenoppasser/ster slaagt er in om de langste rij dieren op te stellen?

Spelidee: Christoph Rotburg

Vormgeving: Meinolf Nitsche

Spelduur: ca. 15 minuten

Spelinhoud:

- 1 dubbelzijdig bedrukt speelbord (mini- en maxiversie)
- 6 houten dieren
- 3 gekleurde dobbelstenen
- 2 potloden
- 30 patroonvellen

Doel van het spel:

Zes dieren van verschillende afmetingen zitten in hun verblijf te wachten om gemeten te worden. Wie met de juiste kleurencombinaties de langste dierenrij kan gooien en tekenen, wint het spel.

Yatzi zoo miniversie (vanaf 5 jaar)

Spelvoorbereiding:

Leg het spelbord zodanig uit, dat de miniversie boven komt te liggen (6 dieren). Vervolgens moeten de houten dieren precies op de overeenkomstige dieren die op het bord staan afgebeeld, worden neergelegd. Elk kind krijgt een voorbedrukt patroonvel. Twee van de gekleurde dobbelstenen worden klaargelegd.

De derde dobbelsteen wordt slechts gebruikt bij de spelvariant, en blijft daarom in de doos.

Spelverloop:

Wie het beste kan waggelen als een pinguïn mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden, dan mag de jongste beginnen. Jullie spelen om de beurt en volgens de wijzers van de klok.

Gooi nu beide dobbelstenen. Vervolgens moet je beide kleuren vergelijken met de kleuren op de bordjes, die op het speelbord naast de dieren staan afgebeeld: Elke kleurencombinatie komt met één van de afgebeelde dieren overeen.

GEEL - ROOD is b.v. de giraffe.

Hoe langer het gegooide dier is, des te langer wordt je dierenrij! De krokodil is heel erg lang, maar de kleine pinguin maakt je rij slechts een beetje langer.

Nadat je hebt gegooid, mag je beslissen of je met het dier tevreden bent:

houten dier pakken, omtrek tekenen, dier terugleggen

Ja: Neem het gegooide dier van het speelbord en trek z'n omtrek op je patroonvel na. Leg het **houten dier** zodanig op het papier, dat z'n poten op de **voorgedrukte** bodemlijn staan en z'n staart de aan de linkerkant afgebeelde **startvlag** aanraakt. Teken nu met het **potlood** de omtrek van het dier. Leg het daarna weer terug op het speelbord. Het volgende kind is aan de beurt.

Wanneer er kleine kinderen meedoen, voor wie het omtrekken nog te moeilijk is, dan wordt één van de al wat oudere kinderen tot directeur van de dierentuin benoemd om deze kinderen te helpen.

Nieuwe poging?

Nee: Als je met het geworpen dier niet tevreden bent, dan gooi je nog eens met **beide** dobbelstenen.

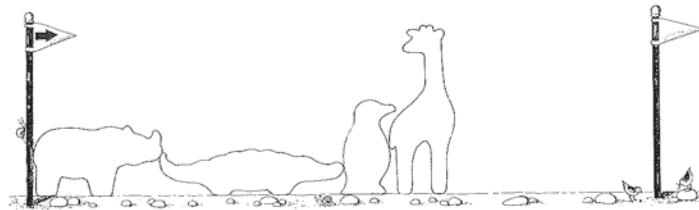
Het dier, dat met deze nieuwe kleuren overeenkomt, moet je vervolgens nemen en tekenen. Het volgende kind is aan de beurt.

volgende ronde: volgende dier neerleggen, omtrekken

In de volgende rondes zet je de dieren op een rij op je papier.

Leg het nieuwe dier steeds tegen het vorige getekende dier aan, zodat de **staart** van het nieuwe dier precies de **buik** of de **kop** van het vorige dier aanraakt. Trek zijn omtrek na.

Voorbeeld (getekende rij):



Op deze manier ontstaat er een **lange rij** dieren uit de dierentuin.

Opgelet: Bij het tekenen mogen de dieren niet worden omgedraaid! De **gezichten** van de dieren moeten altijd te zien zijn: *de neushoorn, kameel, krokodil, beer en de pinguin kijken altijd naar rechts; alleen de giraffe kijkt naar links.*

Einde van het spel:

Wanneer het eerste kind met zijn getekende dieren het aan de **rechterkant staande finishvlaggetje** bereikt, wordt deze **ronde** nog **uitgespeeld**. Degene die zijn laatste dier het verst **voorbij de finish** krijgt, heeft gewonnen.

Wie daar zin in heeft, mag z'n dieren nu inkleuren!

laatste ronde
Wie heeft de langste rij?

Maxiversie: voor
oudere kinderen

Yatzi zoo maxiversie (voor oudere kinderen)

Spelvoorbereiding:

Klap het speelbord open met de **maxikant** naar boven (8 dieren) en leg de dieren erop neer. In het beren- en pinguinverblijf ligt slechts een dier. Elk kind krijgt een vel papier. Alle **drie de dobbelstenen** worden klaargelegd.

3 dobbelstenen

Spelverloop:

Om beurten mag iedereen een keer met alle **drie de dobbelstenen** gooien. Elke **kleurencombinatie komt met één van de afgebeelde dieren overeen**. Wie het langste dier heeft gegooid, mag beginnen. Gooi nu eenmaal met alle **drie de dobbelstenen**.

hoogstens
3 worpen,
dobbelstenen
apart leggen

Je opdracht luidt, om met hoogstens **drie worpen** een zo lang mogelijk dier te gooien.

Na elke worp mag je de dobbelste(e)n(en) met de gunstigste kleur(en) apart leggen. Met de overige dobbelste(e)n(en) gooi je verder.

Opgelet: Een dobbelsteen die eenmaal apart is gelegd, mag niet nog een keer worden gebruikt.

voorbeeld

Een voorbeeld:

1e worp: Je gooit GEEL - GEEL - BLAUW (zwemmende pinguin). Maar je hebt liever de lange krokodil (BLAUW - BLAUW - BLAUW), dus leg je de blauwe dobbelsteen opzij.

2e worp: Je gooit verder met de beide overige dobbelstenen. Nu komen BLAUW en ROOD boven te liggen. Je legt opnieuw de blauwe dobbelsteen apart.

3e worp: Ach jeetje, met de laatste dobbelsteen gooi je GEEL. BLAUW - BLAUW - GEEL is slechts de kleine waggelende pinguin.

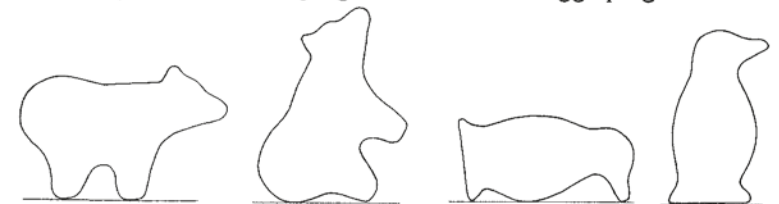
omtrek tekenen

Pak nu het gegooide dier en **teken zijn omtrek** over op het vel papier, net zoals staat beschreven bij de miniversie.

Opgelet: De **beer** en de **pinguin** moeten elk volgens de gegooide kleurencombinatie op twee **verschillende manieren** worden getekend:

... de lange **loopbeer** of de korte **zitbeer**

... de lange **zwemmende pinguin** of de korte **waggelpinguin**.



Kijk goed naar het voorbeeld en teken precies de geworpen houding.

Einde van het spel:

Degene die met zijn getekende dieren na **afloop** van de **laatste** ronde het verst over de **finishvlag** is gekomen, heeft gewonnen.

Opgelet: Vóór jullie het laatste patroonvel gaan gebruiken, zouden jullie er verschillende kopieën van moeten laten maken. Twee van deze vellen passen op een vel A3. Dan hebben jullie voor het volgende spel weer een verse voorraad patroonvellen.

