

JUNIOR
GAME

HAPPY TAILS

BOARD GAME



3+

Trefl

„Junior Game” to seria gier progresywnych dla dzieci w wieku 3-4 lat. To interesujące rozgrywki w dwóch wariantach, które sprawiają, że gra „rośnie” razem z dzieckiem i jest świetną rozrywką zarówno dla młodszych, jak i starszych dzieci.

Atrakcyjne gumowe zwierzęta, interesujące w tym wieku tematy oraz piękne ilustracje zachęcają dzieci do wesołej zabawy.



HAPPY TAILS

Rex, Felix i Bunia to radosne zwierzęta, które kochają dobrą zabawę. Dziś wybierają się na wycieczkę do parku. Okazuje się, że po drodze czekają na nich liczne przygody. Które z przyjaciół dotrze do parku jako pierwsze? Urocze figurki zwierząt i dwa warianty rozgrywki sprawiają, że żadne dziecko nie będzie się nudzić.



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

Plansza



3

gumowe zwierzęta
(piesek, kotek, królik)



3

planszki pupili



Instrukcja



9

tekturowych
żetonów



Strzałka
losująca



Gra ma charakter progresywny i zawiera dwa warianty rozgrywki. Łatwiejszy jest skierowany do dzieci od 3. roku życia lub mających pierwszy kontakt z grą, trudniejszy – do dzieci starszych, od 4. roku życia, lub dzieci, które świetnie sobie radzą z wariantem pierwszym i potrzebują nowych wyzwań.

Zapraszamy do gry!

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Rozłóżcie planszę. Umieście strzałkę losującą w specjalnie wyznaczonym miejscu na planszy.



WARIANT PIERWSZY (OD 3. ROKU ŻYCIA)

ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- plansza
- 3 planszeczki pupili
- 9 tekturowych żetonów
- 3 gumowe zwierzęta (piesek, kotek, królik)

PRZYGOTOWANIE DO GRY



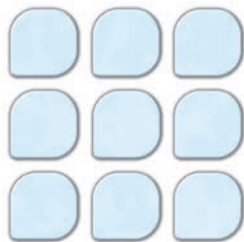
Rozłóżcie planszę. Każdy z graczy wybiera jedno zwierzątko, które będzie jego pionkiem, i umieszcza je na polu startowym.



Następnie gracze wybierają planszeczkę pasującą do ich pupila. W każdej z nich są 3 żetony: jedzonko, zabawka i poślanie pasujące do poszczególnych zwierzątek.

Wszyscy gracze wyjmują żetony z planszetek i umieszczają je we wspólnej puli obrazkiem do dołu. Następnie żetony należy wymieszać i ułożyć w rzędach, jak na poniższym przykładzie.

Jeśli gra dwóch graczy, używają oni tylko żetonów swoich pupilów.



Przykład ułożenia żetonów dla 3 graczy.

CEL GRY

Zadaniem graczy jest zebranie kompletu 3 żetonów dla swojego zwierzaka: jedzonka, pośłania i zabawki oraz umieszczenie ich na swojej planszeczce, a następnie dotarcie do parku, czyli do mety.

ROZGRYWKA

Pierwszy, najmłodszy uczestnik zabawy kręci strzałką losującą i przesuwa swojego zwierzaka o tyle pól, ile oczek wskazała strzałka.

Jeśli pole, na którym gracz zakończy ruch, to:



– na tym polu nic się nie dzieje. Do gry przystępuje kolejny gracz.



– czas na zabawę! Na tym polu gracz odkrywa jeden z żetonów i pokazuje go pozostałym graczom. Jeśli znajduje się na nim ilustracja pasująca do jego pupila (jedzonko, zabawka lub pośłanie), to umieszcza ten żeton w swojej planszeczce.

Jeśli jednak wylosowany żeton pasuje do innego zwierzaka, odkłada go w to samo miejsce, obrazkiem do dołu.

Pozostali gracze starają się zapamiętać, co było na tym żetonie.



– pupil ma ochotę trochę pobiegać. Na tym polu gracz ma kolejny ruch, kręci jeszcze raz strzałką i przesuwa pionek.



– nie jest dobrze! Pupil zrobił kupę, trzeba po nim posprzątać. Na tym polu gracz traci jedną kolejkę – w następnej rundzie nie kręci strzałką i nie przesuwa swojego pupila.



– coś jest nie tak, pupil nie czuje się najlepiej, trzeba iść do weterynarza!

Na tym polu gracz przesuwa swój pionek na pole „Weterynarz”



– pupilowi ostatnio bardzo urosła sierść, pora na fryzjera. Na tym polu gracz przesuwa swój pionek na pole „Groomer” (groomer to fryzjer dla

zwierząt)




ZAKOŃCZENIE GRY



Zwycięża gracz, który jako pierwszy dotrze do mety z kompletem żetonów w planszeczce pupila.

Żeby dotrzeć do mety, nie trzeba wylosować dokładnej liczby oczek.

Jeśli gracz nie zebrał wszystkich swoich żetonów, a przekroczył linię mety, cofa się na

specjalnie oznaczone pole . Od razu gdy się na nie przeniesie, będzie miał

możliwość odkrycia żetonu wyprawki. Jeśli odkryje żeton pasujący do swojego pupila, będzie mógł go umieścić w swojej planszeczce. Gracz będzie musiał pokonać ostatni odcinek do mety jeszcze raz.



WARIANT DRUGI (DLA 4 LATKÓW)

ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- plansza
- 5 dowolnych żetonów z planszetek zwierzków
- 3 gumowe zwierzęta (piesek, kotek, królik)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry jak w wariantcie 1.

Obok planszy połóżcie 4 żetony*
ilustracją do dołu.

Do gry nie będą potrzebne planszeczki.

* Przy pierwszym kontakcie z tym wariantem gry można użyć 5 żetonów.



CEL GRY



Gra ma charakter kooperacyjny – wspólnym zadaniem graczy jest przeprowadzenie na pole mety wszystkich zwierzków. Muszą tego dokonać, zanim wszystkie kartoniki zostaną odkryte.

ROZGRYWKA

Pierwszy gracz kręci strzałką losującą. W tym wariantcie liczą się także kolory pól na tarczy losującej. To one wpływają na to, który pupil się poruszy.



Jeśli strzałka wskaże kolor fioletowy – poruszamy pieskiem.



Jeśli strzałka wskaże kolor zielony – poruszamy kotkiem.



Jeśli strzałka wskaże kolor żółty – poruszamy królikiem.



Jeśli wylosujemy pole, na którym widnieją dwa kolory, gracz może wybrać, którym z dwóch zwierząt odpowiadających tym kolorom porusza. Np. jeśli wypadnie kolor fioletowo-zielony, gracz może wybrać, czy porusza kotem, czy pieskiem.

Jeśli ruch gracza zakończy się na polu:



– nic się nie dzieje.



– odwracamy jeden z żetonów ilustracją do góry.

Na szczęście jest ratunek!

Jeśli gracz zakończy swój ruch na którymś z poniższych pól, może zakryć jeden z żetonów:



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli wszystkie zwierzęta dotrą do mety, zanim wszystkie żetony zostaną odkryte, wygrywamy! Jednak jeśli wszystkie żetony zostaną odsłonięte, a któreś ze zwierząt jeszcze nie będzie na mecie, to nie udało się wygrać. Spróbujcie jeszcze raz!

JUNIOR GAME

“Junior Game” is a series of progressive games for children aged 3–4. The game “grows” with children thanks to its two exciting variants that provide great entertainment for both younger and older kids. Eye-catching rubber pet figurines, interesting, age-appropriate topics and beautiful illustrations encourage little ones to have fun.



HAPPY TAILS

Rex, Felix and Bunia are happy pets that love fun. Today, they’re going on a trip to the park. Turns out numerous adventures await them on the way. Which of the friends will get to the park first? Adorable pet figurines and two gameplay variants guarantee that no child will get bored.



CONTENTS OF THE BOX:

game board



3
rubber pet figurines
(cat, dog, bunny)



instructions



3
pet boards



9
cardboard tokens



drawing
arrow



It's a progressive game with two gameplay variants. The easier variant is intended for children from the age of 3 or the ones who play the game for the first time, whereas the more difficult variant is intended for children from the age of 4 or the ones who are great at playing the first variant and need new challenges.

Let's play!

BOARD PREPARATION

Set out the game board. Put the drawing arrow in a designated place on the board.



VARIANT ONE (FOR CHILDREN FROM THE AGE OF 3)

NECESSARY ELEMENTS:

- game board
- 3 pet boards
- 9 cardboard tokens
- 3 rubber pet figurines (dog, cat, bunny)

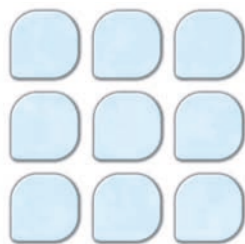
GAME PREPARATION



Set out the game board. Each player chooses one pet figurine that will be their piece and places it on the starting field.



Then, each player takes a board that matches their pet. Each board contains 3 tokens corresponding to a given pet: a food token, a toy token and a bed token. All players take the tokens out of their boards and put them face down in the common pool. The tokens should be shuffled and arranged in rows, as seen in the example. If there are two players, they should only use their pets' tokens.



An example of token arrangement for 3 players.

GOAL OF THE GAME

A player's task is to collect a set of 3 tokens for their pet (a food token, a toy token and a bed token), place them in their board, and then reach the park, which is the finishing line.

HOW TO PLAY

The youngest player begins the game. They spin the drawing arrow and move their pet by the number of fields indicated by the spin.

The player may land on the following fields:



– Nothing happens on this field. The next player takes their turn.



– Time to play! If the player lands on this field, they flip one of the tokens and show it to other players. If the token features an illustration that matches the player's pet (food, toy or bed), they put it in their board.

However, if the drawn token matches another pet, the player puts it back in the same spot, face down.

The other players try to memorise what the token features.



– Your pet wants to run around for a little bit longer. If the player lands on this field, they get an extra turn. They spin the arrow one more time and move their piece.



– It's not good! Your pet has pooped, and you have to clean up after it. If the player lands on this field, they lose one turn – in the next round, they neither spin the arrow nor move their piece.



– Something is wrong – your pet is not feeling so well, and you have to go to the vet! If the player lands on this field, they move their piece to

the "Vet" field .



– Your pet's fur has gotten too long, time for a trim! If the player lands on this


field, they move their piece to the "Groomer" field .

END OF THE GAME



The first player to reach the finishing line with a complete set of tokens in their pet board wins the game. You don't have to spin the exact number of dots to reach the finishing line.

If a player fails to collect all their tokens but crosses the finishing line, they go back to

a specially marked field . They can flip one token as soon as they land on this field.

If they flip a token that matches their pet, they can place it in their board. The player will then have to make their way to the finishing line once again.

VARIANT TWO (FOR CHILDREN FROM THE AGE OF 4)

NECESSARY ELEMENTS:

- game board
- any 5 tokens from the pet boards
- 3 rubber pet figurines (dog, cat, bunny)

GAME PREPARATION

The setup is the same as for the first variant.

Place 4 tokens* face down next to the board.
You won't need pet boards to play.

* When playing this variant for the first time, you can use 5 tokens.



GOAL OF THE GAME



This is a cooperative game – all players work together to bring all animals to the finishing line. They have to do that before all tokens are revealed.

HOW TO PLAY

The first player spins the drawing arrow. In this variant, the colours on the drawing disc also matter. They determine which pet you can move.



If the arrow points to the colour purple – you move the dog.



If the arrow points to the colour green – you move the cat.



If the arrow points to the colour yellow – you move the bunny.



If the arrow points to a field with two colours, you can choose which of the two pets you want to move. For example, if the arrow points to the purple-green field, the player can choose whether they want to move the dog or the cat.

The player may land on the following fields:



– Nothing happens.



– The player flips one token face up.

Luckily, help is on the way!

If the player ends their turn on one of the following fields, they can flip one of the tokens face down:



END OF THE GAME

If all pets reach the finishing line before all tokens are revealed, you win the game! However, if all tokens are revealed before all pets reach the finishing line, you haven't managed to win. Try again!

„Junior Game“ ist eine Spielreihe mit variablem Schwierigkeitsgrad für Kinder im Alter von 3–4 Jahren. Dank der zwei spannenden Varianten wächst das Spiel mit den Kleinen mit und bietet sowohl jüngeren als auch älteren Kindern tolle Unterhaltung. Die ansprechenden Gummi-Haustiere, die interessanten, altersgerechten Themen und die schönen Illustrationen regen zum Spielen und Spaß haben an.



HAPPY TAILS

Rex, Felix und Bunia sind drei glückliche Haustiere, die es lieben, zusammen herumzutoben. Heute machen sie einen Ausflug in den Park. Auf dem Weg dorthin warten jede Menge Abenteuer auf sie. Welcher tierische Freund wird zuerst im Park ankommen? Dank der niedlichen Tierfiguren und der zwei Spielvarianten wird bei „Happy Tails“ garantiert keinem Kind langweilig.



INHALT DER SCHACHTEL:

Spielbrett



3

**Gummi-Haustiere
(Katze, Hund, Hase)**



3

Haustier-Tafeln



Spielanleitung



9

Kartonplättchen



Drehpfeil



Dieses Spiel verfügt über zwei Spielvarianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Die leichtere Variante ist für Kinder ab 3 Jahren gedacht, oder für diejenigen, die das Spiel zum ersten Mal spielen – die schwierigere Variante ist für Kinder ab 4 Jahren oder diejenigen gedacht, die die erste Variante schon gut kennen und eine neue Herausforderung brauchen.

Los geht's!

SPIELVORBEREITUNG

Lege das Spielbrett aus. Setze den Drehpfeil an die dafür vorgesehene Stelle auf dem Spielbrett.



VARIANTE 1 (FÜR KINDER AB 3 JAHREN)

BENÖTIGTE SPIELELEMENTE:

- Spielbrett
- 3 Haustier-Tafeln
- 9 Kartonplättchen
- 3 Gummi-Haustiere (Hund, Katze, Hase)

SPIELVORBEREITUNG



Lege das Spielbrett aus.
Jeder Spieler wählt ein Tier, das als Spielfigur dient, und stellt es auf das Startfeld.



Dann nehmen sich alle Spieler die Tafel, die zu ihrem Haustier passt.

Jede Tafel enthält 3 Plättchen für das Tier: ein Futter-Plättchen, ein Spielzeug-Plättchen und ein Bett-Plättchen.

Nehmt die Plättchen aus den Tafeln und legt sie alle verdeckt auf einen Haufen. Dann müssen die Plättchen gemischt und in Reihen angeordnet werden, wie im folgenden Beispiel zu sehen.

Bei zwei Spielern verwendet ihr nur die Plättchen der zwei Haustiere, die ihr euch ausgesucht habt.



Hier seht ihr ein Beispiel, wie die Plättchen bei 3 Spielern angeordnet werden müssen.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, 3 Plättchen für dein Haustier zu sammeln – ein Futter-Plättchen, ein Spielzeug-Plättchen und ein Bett-Plättchen – und sie auf deiner Tafel zu platzieren. Dann musst du den Park erreichen, der die Ziellinie darstellt.

SPIELANLEITUNG

Das jüngste Kind beginnt. Es dreht den Drehpfeil und bewegt sein Tier um die Anzahl der angezeigten Felder.

Du kannst auf den folgenden Feldern landen:



– Auf diesem Feld passiert nichts. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



– Zeit zum Spielen! Wenn du auf diesem Feld landest, drehst du eines der Plättchen um und zeigst es den anderen. Wenn das Plättchen eine Abbildung zeigt, die zu deinem Haustier passt (Futter, Spielzeug oder Bett), steckst du es in deine Tafel.

Wenn auf dem Plättchen aber ein anderes Haustier zu sehen ist, legst du es verdeckt auf denselben Platz zurück.

Die anderen versuchen, sich die Abbildung auf dem Plättchen zu merken.



– Dein Haustier möchte noch ein bisschen länger herumtoben. Wenn du auf diesem Feld landest, bist du noch einmal an der Reihe. Du darfst den Pfeil noch einmal drehen und deine Figur bewegen.



– Oh-oh! Dein Haustier hat ein Häufchen gemacht und du musst es sauber machen. Wenn du auf diesem Feld landest, verlierst du einen Zug – in der nächsten Runde darfst du weder den Pfeil drehen noch deine Figur bewegen.



– Oh nein! Deinem Haustier geht es nicht gut. Du musst zum Tierarzt!
Wenn du auf diesem Feld landest, bewegst du deine Figur auf

das „Tierarzt“-Feld



– Dein Haustier sieht ganz schön zottelig aus – Zeit für einen Haarschnitt!
Wenn du auf diesem Feld landest, bewegst du deine Figur auf

das „Tiersalon“-Feld



SPIELLENDE



Der erste Spieler, der die Ziellinie mit drei Plättchen auf der Haustier-Tafel erreicht, gewinnt das Spiel. Du musst nicht die exakte Anzahl an Feldern drehen, um das Zielfeld zu erreichen.

Wenn du es nicht schaffst, alle deine Plättchen einzusammeln, bevor du die Ziellinie

überquerst, gehst du zurück auf dieses speziell markierte Feld . Sobald du

auf diesem Feld landest, darfst du ein Plättchen umdrehen. Wenn es zu deinem Haustier passt, darfst du es in deine Tafel stecken. Dann musst du dich noch einmal auf den Weg zur Ziellinie machen.



VARIANTE 2 (FÜR KINDER AB 4 JAHREN)

BENÖTIGTE SPIELELEMENTE:

- Spielbrett
- 5 beliebige Plättchen von den Haustier-Tafeln
- 3 Gummi-Haustiere (Hund, Katze, Hase)

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielaufbau ist der Gleiche wie bei der ersten Variante.

Lege 4 Plättchen* verdeckt neben das Spielbrett. Die Haustier-Tafeln brauchst du für diese Variante nicht.

* Wenn du diese Variante zum ersten Mal spielst, darfst du 5 Plättchen verwenden.



ZIEL DES SPIELS



Diesmal spielen alle Spieler zusammen, um alle drei Tiere ans Ziel zu bringen. Ihr müsst die Ziellinie erreichen, bevor alle Plättchen aufgedeckt sind.

SPIELANLEITUNG

Der erste Spieler dreht den Drehpfeil. Bei dieser Variante spielen auch die Farben auf der Drehscheibe eine Rolle. Sie zeigen an, welches Tier du bewegen darfst.



Bei Lila bewegst du
den Hund.



Bei Grün bewegst du
die Katze.



Bei Gelb bewegst du
den Hasen.



Wenn der Pfeil auf ein Feld mit zwei Farben zeigt,
darfst du frei wählen, welches der beiden Haustiere
du bewegen möchtest.

Wenn der Pfeil zum Beispiel auf das lila-grüne Feld
zeigt, darfst du wählen, ob du den Hund oder die Katze
bewegen möchtest.

Du kannst auf den folgenden Feldern landen:



– Auf diesem Feld passiert nichts.



– Du deckst ein Plättchen auf.

Aber keine Sorge, Hilfe ist unterwegs!

Wenn du deinen Zug auf einem der folgenden Felder beendest, darfst du eines der Plättchen wieder verdeckt umdrehen:



SPIELENDE

Wenn alle Tiere die Ziellinie erreichen, bevor alle Plättchen aufgedeckt werden, habt ihr das Spiel gewonnen!

Wenn aber alle Plättchen aufgedeckt werden, bevor die Tiere die Ziellinie erreichen, habt ihr verloren. Spielt einfach noch einmal!

Les jeux de notre gamme « Junior Game » sont évolutifs et pensés pour les enfants de 3 à 4 ans. Ils les accompagnent plus longtemps grâce à deux variantes qui divertiront les plus jeunes comme les plus grands. Leurs jolies figurines d'animaux en caoutchouc, leurs sujets passionnants et adaptés à leur âge, mais aussi leurs magnifiques illustrations séduiront à coup sûr vos enfants !



HAPPY TAILS

Rex, Felix et Bunia sont des animaux enthousiastes qui adorent s'amuser. Aujourd'hui, ils vont faire un tour au parc. De nombreuses aventures les attendent en chemin. Parmi ces joyeux compagnons, lequel arrivera en premier ? Les adorables figurines et les deux variantes de jeu garantissent que les enfants ne s'ennuieront jamais.



CONTENU DE LA BOÎTE :

1
plateau de jeu



3
figurines d'animaux
en caoutchouc (chat,
chien, lapin)



3
planches d'animaux



Règles du jeu



9
jetons en carton



1
flèche



Ce jeu est évolutif et propose deux variantes. La plus simple est destinée aux enfants dès 3 ans ou qui jouent au jeu pour la première fois. La deuxième est plus complexe et vise les enfants de 4 ans et plus, ainsi que ceux qui maîtrisent sur le bout des doigts la première variante et ont besoin de relever de nouveaux défis.

C'est parti !

PRÉPARATION DU PLATEAU

Installez le plateau de jeu. Placez la flèche sur l'endroit prévu à cet effet sur le plateau.



VARIANTE 1 (DÈS 3 ANS)

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- 1 plateau de jeu
- 3 planches d'animaux
- 9 jetons en carton
- 3 figurines d'animaux en caoutchouc (chat, chien, lapin)

PRÉPARATION DU JEU



Installez le plateau de jeu. Chaque joueur choisit sa figurine et la place sur la case départ.



Ensuite, chaque joueur prend la planche qui correspond à son animal.

Chaque planche contient 3 jetons qui correspondent à l'animal : un jeton de nourriture, un jeton de jouet et un jeton de lit.

Les joueurs prennent les jetons situés sur leur planche et les placent face cachée au milieu de la table. Les jetons doivent être mélangés et placés en colonnes, comme indiqué ci-contre :

S'il n'y a que deux joueurs, utilisez uniquement les jetons des animaux de ces joueurs.



Exemple de placement de jetons pour 3 joueurs.

BUT DU JEU

L'objectif des joueurs est de récupérer les 3 jetons correspondant à leur animal (jeton de nourriture, jeton de jouet et jeton de lit) et de les placer sur leur planche, puis de se rendre au parc, qui correspond à la ligne d'arrivée.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Il fait tourner la flèche et déplace sa figurine du nombre de cases indiqué par la flèche.

Le joueur peut atterrir sur les cases suivantes :



– Rien ne se produit sur cette case. C'est au tour du joueur suivant.



– Il est l'heure de jouer ! Si le joueur atterrit sur cette case, il retourne l'un des jetons et le montre aux autres joueurs. Si le jeton possède une illustration qui correspond à l'animal du joueur (nourriture, jouet ou lit), il la place sur sa planche.

Sinon, le joueur replace le jeton au même endroit, face cachée.

Les autres joueurs doivent mémoriser le jeton qui a été découvert.



– Votre animal a encore besoin de se dégourdir les pattes. Si un joueur tombe sur cette case, il peut rejouer. Il tourne à nouveau la flèche et déplace sa figurine.



– Pas bien ! Votre animal a fait ses besoins, et vous devez nettoyer. Si un joueur tombe sur cette case, il perd un tour. Au prochain tour, il ne peut pas faire tourner la flèche ni déplacer son pion.




– Il y a un problème. Votre animal ne se sent pas bien et vous devez aller chez le vétérinaire ! Si le joueur tombe sur cette case, il déplace sa figurine sur

la case « vétérinaire » .




– La fourrure de votre animal est trop longue, il est l'heure de la couper ! Si le joueur tombe sur cette case, il déplace sa figurine sur la case

« toilettage » .

FIN DU JEU



Le premier joueur qui atteint la ligne d'arrivée avec l'ensemble des jetons de son animal remporte la partie. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de cases situées avant la ligne d'arrivée pour l'atteindre.

Si un joueur parvient à la ligne d'arrivée, mais n'a pas tous ses jetons, il se rend sur une case spéciale, la case de marché . Il peut retourner un jeton dès qu'il arrive sur cette

case. S'il retourne un jeton qui correspond à son animal, il peut le placer sur son plateau. Le joueur devra ensuite repasser la ligne d'arrivée.



VARIANTE 2 (DÈS 4 ANS)

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- 1 plateau de jeu
- 5 jetons des planches d'animaux
- 3 figurines d'animaux en caoutchouc (chat, chien, lapin)

PRÉPARATION DU JEU

La préparation du jeu est la même que pour la variante 1.

Placez 4 jetons* face cachée à côté de la planche.

Vous n'aurez pas besoin des planches d'animaux pour jouer.

* Si vous jouez à cette variante pour la première fois, utilisez 5 jetons.



BUT DU JEU



Il s'agit d'un jeu coopératif. Tous les joueurs collaborent pour aider les animaux à passer la ligne d'arrivée. Il faut le faire avant que tous les jetons ne soient retournés.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur fait tourner la flèche. Avec cette variante, les couleurs du disque sont aussi importantes. Elles déterminent l'animal que vous devez déplacer.



Si la flèche pointe vers la couleur violette : déplacez le chien.



Si la flèche pointe vers la couleur verte : déplacez le chat.



Si la flèche pointe vers la couleur jaune : déplacez le lapin.



Si la flèche pointe vers deux couleurs, vous pouvez choisir l'animal que vous souhaitez déplacer. Par exemple, si la flèche pointe vers la case contenant du violet et du vert, le joueur peut choisir s'il veut déplacer le chat ou le chien.

Le joueur peut atterrir sur les cases suivantes :



– Rien ne se produit.



– Le joueur retourne un jeton.

Heureusement, vous allez avoir de l'aide !

Si le joueur finit son tour sur l'une des cases suivantes, il peut retourner l'un des jetons dont la face est visible.



FIN DU JEU

Si les joueurs atteignent la ligne d'arrivée avant que tous les jetons ne soient révélés, vous remportez la partie ! Toutefois, si tous les jetons sont révélés avant que les animaux ne dépassent la ligne d'arrivée, vous avez perdu. Réessayez !

JUNIOR GAME

«Junior Game» es una serie de juegos progresivos para niños y niñas de 3 y 4 años. El juego «crece» con ellos gracias a sus dos emocionantes variantes, que proporcionan un estupendo entretenimiento para niños y niñas más pequeños y más mayores. Las atractivas figuritas de mascotas de goma, los interesantes temas adecuados para su edad y las bonitas ilustraciones animan a los y las peques a divertirse.



HAPPY TAILS

Rex, Felix y Bunia son mascotas muy felices a las que les encanta divertirse. Hoy se van de excursión al parque y parece que les esperan un montón de aventuras por el camino. ¿Cuál de ellos llegará primero al parque? Adorables figuritas de mascotas y dos variantes de juego para que nunca se aburra nadie.



CONTENIDO DE LA CAJA:

tablero de juego



instrucciones



3

mascotas de goma
(gato, perro, conejo)



3

tableros
de mascotas



9

fichas de cartón



flecha

de plástico



Es un juego progresivo con dos variantes de juego. La variante más sencilla está pensada para niños y niñas a partir de 3 años o que juegan por primera vez, mientras que la variante más difícil está pensada para niños y niñas a partir de 4 años o para aquellos y aquellas a quienes se les dé genial la primera variante y necesiten nuevos desafíos.

¡Vamos a jugar!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Prepara el tablero de juego. Coloca la flecha de plástico en su lugar designado del tablero.



VARIANTE UNO (PARA NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE 3 AÑOS)

ELEMENTOS NECESARIOS:

- tablero de juego
- 3 tableros de mascotas
- 9 fichas de cartón
- 3 mascotas de goma (gato, perro, conejo)

PREPARACIÓN DEL JUEGO



Prepara el tablero de juego. Cada jugador/a elige una mascota, que será su peón, y la coloca en la casilla inicial.



Después, cada persona elegirá un tablero que coincida con su mascota. Cada tablero tiene 3 fichas que se corresponden con una mascota: una ficha de comida, una ficha de juguete y una ficha de cama. Todo el mundo saca las fichas de su tablero y las coloca bocabajo en el fondo común. Las fichas deben barajarse y distribuirse por filas, tal y como se muestra en el ejemplo de aquí al lado:

Si juegan dos personas, solo deberán usar las fichas de sus mascotas.



Ejemplo de la disposición de fichas para 3 personas.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es conseguir un conjunto de 3 fichas para tu mascota (la ficha de comida, de juguete y de cama) colocarlo en el tablero y después llegar al parque, que es la línea de meta.

CÓMO JUGAR

La persona de menor edad será quien empiece la partida. Girará la flecha de plástico y moverá su mascota el número de casillas que indique el giro.

Esa persona puede caer en las siguientes casillas:



– En esta casilla no pasa nada. Ahora es el turno del siguiente jugador o jugadora.



– ¡Hora de jugar! Si alguien cae en esta casilla, dará la vuelta a una de las fichas y la mostrará a las demás personas. Si la ficha tiene una ilustración que coincida con la mascota de esa persona (comida, juguete o cama), la pondrá en su tablero.

Sin embargo, si la ficha conseguida coincide con la de otra mascota, deberá devolverla al mismo lugar, bocabajo.

Las demás personas deberán intentar memorizar qué aparecía en la ficha.



– Tu mascota quiere correr un ratito más. Si alguien cae en esta casilla, conseguirá un turno extra. Vuelve a girar la flecha una vez más y mueve su peón.



– ¡Esto no es bueno! Tu mascota se ha hecho caca, y tienes que limpiarla. Si alguien cae en esta casilla, perderá un turno: en la ronda siguiente, no podrá girar la flecha ni mover su peón.



– Algo va mal: ¡tu mascota no se encuentra bien y tienes que llevarla al veterinario! Si alguien cae en esta casilla, deberá mover su peón a la casilla

«Veterinario»



– A tu mascota le ha crecido mucho el pelo, ¡es hora de cortárselo! Si alguien cae en esta casilla, deberá mover su peón a la casilla

«Peluquería»



FIN DE LA PARTIDA



La primera persona en llegar a la línea de meta con un conjunto de fichas completo en el tablero de su mascota ganará la partida. No es necesario que la flecha indique el número exacto de casillas para llegar a la meta.

Si alguien no consigue reunir todas sus fichas, pero llega a la línea de meta, volverá a una casilla marcada con el símbolo especial . Podrá dar la vuelta a una ficha en cuanto

caiga en esta casilla. Si la ficha a la que ha dado la vuelta coincide con su mascota, podrá colocarla en su tablero. Después, esa persona tendrá que volver de nuevo a la línea de meta.

VARIANTE DOS (PARA NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE 4 AÑOS)

ELEMENTOS NECESARIOS:

- tablero de juego
- 5 fichas cualesquiera de los tableros de mascotas
- 3 mascotas de goma (gato, perro, conejo)

PREPARACIÓN DEL JUEGO

El juego se prepara igual que en la primera variante.

Coloca 4 fichas* boca abajo junto al tablero. En esta variante, no os harán falta los tableros de mascotas.

* Al jugar esta variante por primera vez, podéis usar 5 fichas.



OBJETIVO DEL JUEGO



Este es un juego cooperativo: deberéis colaborar para llevar todos los animales a la línea de meta. Tendréis que hacerlo antes de descubrir todas las fichas.

CÓMO JUGAR

La primera persona gira la flecha de plástico. En esta variante, los colores del disco donde gira la flecha también importan. Determinarán qué mascota puedes mover.



Si la flecha apunta al color morado: moverás al perro.



Si la flecha apunta al color verde: moverás al gato.



Si la flecha apunta al color amarillo: moverás al conejo.



Si la flecha apunta a una casilla de dos colores, podrás elegir cuál de las dos mascotas quieres mover. Por ejemplo, si la flecha apunta a la casilla morada-verde, podrás elegir si quieres mover al perro o al gato.

Esa persona puede caer en las siguientes casillas:



– No pasa nada.



– Esa persona pone una ficha bocarriba.

¡Por suerte, la ayuda está en camino!

Si alguien termina su turno en una de las casillas siguientes, podrá dar la vuelta a una de las fichas bocabajo:



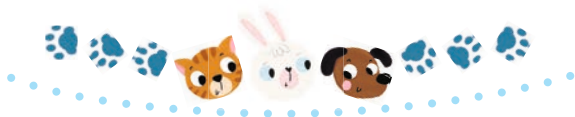
FIN DE LA PARTIDA

Si todas las mascotas llegan a la línea de meta antes de descubrir todas las fichas, ¡ganaréis la partida!

Sin embargo, si se descubren todas las fichas antes de que todas las mascotas lleguen a la línea de meta, no habréis conseguido ganar. ¡Intentadlo de nuevo!

JUNIOR GAME

"Junior Game" è una serie di giochi progressivi pensata per i bambini e le bambine di 3-4 anni. Il gioco "cresce" insieme a loro grazie alle due stimolanti varianti previste: grandi e piccoli non si annoieranno di certo! Con le colorate figurine di cuccioli realizzate in gomma, gli argomenti interessanti adatti all'età di tutti i giocatori e le bellissime illustrazioni il divertimento è assicurato.



HAPPY TAILS

Rex, Felix e Bunia sono dei cuccioli che amano ridere e scherzare. Oggi andranno a fare una passeggiata al parco dove li aspettano mille avventure. Chi arriverà al parco prima degli altri? Grazie alle adorabili figurine di cuccioli e alle due varianti di gioco i più piccoli non si annoieranno di certo!



CONTENUTO DELLA SCATOLA:

**Tabellone
di gioco**



Istruzioni



3

**cuccioli di gomma
(gatto, cane, coniglio)**



3

schede cucciolo



9

gettoni di cartone



Freccia



Si tratta di un gioco progressivo con due varianti. La variante più facile è pensata per i bambini e le bambine a partire dai 3 anni oppure per chi gioca per la prima volta. La variante più difficile, invece, è adatta ai bambini e alle bambine a partire dai 4 anni oppure per chi ha bisogno di nuove sfide dopo aver superato quelle della variante più facile.

Giochiamo!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prepara il tabellone di gioco. Posiziona la freccia sull'apposita casella speciale sul tabellone.



VARIANTE 1 (PER I BAMBINI E LE BAMBINE A PARTIRE DAI 3 ANNI)

ELEMENTI NECESSARI:

- Tabellone di gioco
- 3 schede cucciolo
- 9 gettoni di cartone
- 3 cuccioli di gomma (cane, gatto, coniglio)

PREPARAZIONE DEL GIOCO



Prepara il tabellone di gioco. Ogni giocatore sceglie un cucciolo come pedina e lo posiziona sulla casella di partenza.



Poi prende la scheda corrispondente al cucciolo scelto. Ogni scheda contiene 3 gettoni relativi a un cucciolo specifico: un gettone cibo, un gettone giocattolo e un gettone cuccia. Tutti i giocatori prendono i gettoni, li posizionano a faccia in giù e li aggiungono al piatto comune. I gettoni devono essere mischiati e sistemati in fila, come indicato nell'esempio sdi lato. Se si gioca in due, bisogna usare solo i gettoni cucciolo a propria disposizione.



Come sistemare i gettoni in una partita con 3 giocatori.

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo è raccogliere i 3 gettoni relativi al proprio cucciolo, un gettone cibo, un gettone giocattolo e un gettone cuccia, posizzionarli sul tabellone e portare i cuccioli al parco, che rappresenta il traguardo.

COME GIOCARE

Inizia il giocatore più giovane. Gira la freccia e muove la propria pedina di un numero di caselle pari a quello indicato.

Le caselle possono essere di diversi tipi:



: non succede niente. Il turno passa al giocatore successivo.



: è il momento di giocare! Se il giocatore finisce su questa casella, gira uno dei gettoni e lo mostra agli altri giocatori. Se l'immagine raffigurata sul gettone corrisponde al cucciolo del giocatore (cibo, giocattolo o cuccia), allora può posizzarlo sulla propria scheda.

Tuttavia, se il gettone appartiene a un altro cucciolo, il giocatore deve girarlo a faccia in giù e rimetterlo a posto.

Gli altri giocatori devono cercare di ricordare l'immagine raffigurata sul gettone.



: il tuo cucciolo vuole passeggiare ancora per un po'. Se il giocatore finisce su questa casella, ha diritto a un turno extra. Gira di nuovo la freccia e muove la pedina.



: ops! Il tuo cucciolo l'ha fatta qui, quindi ora devi pulire. Se il giocatore finisce su questa casella, perde un turno: al round successivo, non potrà né girare la freccia né muovere la pedina.



: qualcosa non va. Il tuo cucciolo non si sente bene, meglio portarlo dal veterinario. Se il giocatore finisce su questa casella, posiziona la pedina

direttamente sulla casella "Veterinario" .




: il tuo cucciolo ha il pelo troppo lungo, è il momento di una spuntatina. Se il giocatore finisce su questa casella, posiziona la pedina direttamente

sulla casella "Toelettatura" .

FINE DELLA PARTITA



Vince il primo giocatore che raggiunge il traguardo dopo aver raccolto tutti i gettoni della propria scheda. Se girando la freccia il giocatore deve muovere la pedina di un numero di caselle (indicato dai puntini sulla ruota) superiore a quelle necessarie per raggiungere il traguardo, vince lo stesso.

Se un giocatore non riesce a raccogliere tutti i gettoni, ma raggiunge comunque il traguardo, deve tornare indietro fino alla casella speciale contrassegnata da un cuore . Una

volta raggiunta questa casella, può girare un gettone. Se il gettone appartiene al suo cucciolo, può aggiungerlo alla propria scheda e riprendere la corsa verso il traguardo.

VARIANTE 2 (PER I BAMBINI E LE BAMBINE A PARTIRE DAI 4 ANNI)

ELEMENTI NECESSARI:

- Tabellone di gioco
- 5 gettoni delle schede cucciolo
- 3 cuccioli di gomma (cane, gatto, coniglio)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

La preparazione è la stessa della variante 1.

Posiziona 4 gettoni* a faccia in giù accanto al tabellone di gioco.

Non occorrono le schede cucciolo per giocare.

* Se è la prima volta che giochi con questa variante, puoi usarli tutti e 5.



SCOPO DEL GIOCO



Si tratta di un gioco di squadra: tutti i giocatori collaborano per raggiungere il traguardo con tutti gli animali prima che vengano scoperti tutti i gettoni.

COME GIOCARE

Chi inizia gira la freccia. In questa variante è importante anche il colore della ruota girevole perché decide quale cucciolo puoi muovere.



Se la freccia indica il viola, puoi muovere il cane.



Se la freccia indica il verde, puoi muovere il gatto.



Se la freccia indica il giallo, puoi muovere il coniglio.



Se la freccia indica uno spicchio bicolore, puoi scegliere di muovere uno dei due animali corrispondenti. Per esempio, se la freccia indica una casella viola e verde, puoi scegliere se muovere il cane o il gatto.

Le caselle possono essere di diversi tipi:



: non succede niente.



: il giocatore gira un gettone e lo posiziona rivolto verso l'alto.

Per fortuna i soccorsi stanno arrivando!

Se il giocatore finisce su una delle seguenti caselle, può girare un gettone e posizionarlo a faccia in giù.



FINE DELLA PARTITA

Se tutti i cuccioli raggiungono il traguardo prima che tutti i gettoni vengano scoperti, vinci!

Al contrario, non potrai vincere se tutti i gettoni sono stati scoperti prima che tutti i cuccioli abbiano raggiunto il traguardo. Riprova!

'Junior Game' is een reeks 'gelaagde' spellen voor kinderen tussen de 3 en 4 jaar oud. Deze spellen 'groeien' mee met de kinderen dankzij de twee spannende spelvarianten die zowel jongere als oudere kinderen volop vermaak bieden. Met de in het oog springende rubberen diertjes, de interessante onderwerpen die geschikt zijn voor deze leeftijd en de prachtige illustraties, beleven de kleintjes veel plezier aan deze spellen.



HAPPY TAILS

Rex, Felix en Bunia zijn vrolijke huisdieren die dol zijn op tripjes. Vandaag gaan ze een dagje naar het park. Op weg daarnaartoe zullen ze talrijke avonturen beleven. Wie van de vriendjes komt als eerst aan in het park? Met de schattige diertjes en twee spelvarianten zal geen kind zich vervelen met dit spel.



INHOUD VAN DE DOOS:

speelbord



3
rubberen huisdieren
(kat, hond, konijn)



3
huisdierborden



instructies



9
kartonnen fiches



wijzer



Dit is een 'gelaagd' spel met twee spelvarianten. De gemakkelijkere variant is bedoeld voor kinderen vanaf 3 jaar, of voor kinderen die het spel voor het eerst spelen. De moeilijkere variant is bedoeld voor kinderen vanaf 4 jaar, of kinderen die de makkelijke variant goed snappen en toe zijn aan een nieuwe uitdaging.

Tijd om te spelen!

KLAARZETTEN VAN HET BORD

Zet het speelbord klaar. Plaats de wijzer op de speciale plek daarvoor op het bord.



EERSTE VARIANT (VOOR KINDEREN VANAF 3 JAAR)

BENODIGDE ONDERDELEN:

- speelbord
- 3 huisdierborden
- 9 kartonnen fiches
- 3 rubberen huisdieren (hond, kat, konijn)

SPELVOORBEREIDING



Zet het speelbord klaar. Iedereen kiest één huisdier als eigen speelstuk en plaatst deze op het beginvakje.

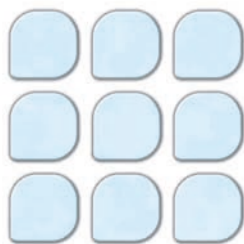


Vervolgens pakt iedereen het bord van het eigen huisdier.

Elk bord bevat 3 fiches die bij een van de huisdieren past: een voerfiche, een speeltjesfiche en een bedfiche.

Alle spelers halen de fiches uit hun borden en leggen deze met de beeldzijde naar beneden in de gezamenlijke pot. De fiches moeten geschud worden en daarna in rijen worden gelegd, zoals hiernaast is te zien:

Als je met zijn tweeën speelt, gebruik je alleen de fiches voor jullie eigen huisdieren.



Het leggen van de fiches voor 3 spelers.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om een setje van 3 fiches voor je eigen huisdier te verzamelen, dus een voerfiche, een speeltjesfiche en een bedfiche. Deze moeten in het eigen bord worden geplaatst, waarna je zo snel mogelijk in het park moet zien te komen. Dat is de eindstreep.

SPELUITLEG

De jongste speler mag het spel beginnen. Deze draait aan de wijzer en verplaatst dan het eigen huisdier met het aantal vakjes dat is gedraaid.

De speler kan op de volgende vakjes terechtkomen:



– Op dit vakje gebeurt niets. De beurt gaat naar de volgende speler.



– Tijd voor een spelletje! Als je op dit vakje terechtkomt, draai je een van de fiches om en laat je deze zien aan de anderen. Als de afbeelding op het fiche overeenkomt met je eigen huisdier (dus voer, speeltje of bed), plaats je het in je bord.

Maar als het getrokken fiche overeenkomt met iemand anders' huisdier, leg je het fiche weer op dezelfde plek terug, met de beeldzijde naar beneden.

De andere spelers moeten proberen te onthouden wat er op het fiche stond.



– Je huisdier wil nog een beetje langer ravotten. Als je op dit vakje terechtkomt, krijg je een extra beurt. Je draait de wijzer nog een keer en verplaatst je speelstuk.



– Niet best! Je huisdier heeft een grote boodschap achtergelaten. Nu moet jij de boel opruimen. Als je op dit vakje terechtkomt, verlies je één beurt. Dat wil zeggen dat je bij de beurt daarop niet aan de wijzer mag draaien en niet je speelstuk kan verplaatsen.



– Je huisdier voelt zich niet goed; je moet meteen naar de dierenarts! Als je op dit vakje terechtkomt, verplaats je je speelstuk naar het

dierenartsvakje



– De vacht van je huisdier is wel heel dik geworden; tijd voor een knipbeurt! Als je op dit vakje terechtkomt, verplaats je je speelstuk naar de


dierensalon



EINDE VAN HET SPEL



De eerste speler die de eindstreep haalt met een volledig setje fiches in het bord, wint het spel. Je hoeft niet het exacte aantal stappen te draaien om de eindstreep te halen.

Als je niet alle fiches hebt verzameld, maar toch de eindstreep hebt bereikt, ga je terug naar een speciaal hiervoor aangeduid vakje . Je mag dan meteen één fiche omdraaien.

Als dat fiche overeenkomt met je eigen huisdier, mag je deze in je bord plaatsen. Vervolgens zul je dan weer het pad naar de eindstreep af moeten leggen.



TWEDE VARIANT (VOOR KINDEREN VANAF 4 JAAR)

BENODIGDE ONDERDELEN:

- speelbord
- 5 fiches van de huisdierborden
- 3 rubberen huisdieren (hond, kat, konijn)

SPELVOORBEREIDING

Je zet het spel net zo op als bij de eerste variant.

Leg 4 fiches* met de beeldzijde naar beneden naast het bord.

Je hebt geen huisdierborden nodig voor deze variant.

* Als je deze variant voor het eerst speelt, kun je ook 5 fiches gebruiken.



DOEL VAN HET SPEL



Dit is een spelvariant waarbij je moet samenwerken. Het doel is om alle dieren over de eindstreep te krijgen. Dit moet bereikt zijn vóórdat alle fiches zijn onthuld.

SPELUITLEG

De eerste speler draait de wijzer rond. Bij deze variant moet je ook kijken naar de kleuren op de wijzer. Die bepalen welk huisdier verplaatst mag worden.



Als de wijzer op paars uitkomt, verplaats je de hond.



Als de wijzer op groen uitkomt, verplaats je de kat.



Als de wijzer op geel uitkomt, verplaats je het konijn.



Als de wijzer op een tweekleurig vakje uitkomt, mag je zelf kiezen welke van de twee huisdieren je verplaatst. Stel dat de pijl naar het paarsgroene vakje wijst, dan mag je zelf kiezen of je de hond of de kat verplaatst.

De speler kan op de volgende vakjes terecht komen:



– Er gebeurt niets.



– De speler draait één fiche om, met de beeldzijde naar boven.

Gelukkig komt er iemand helpen!

Als je aan het einde van je beurt op een van de volgende vakjes terecht komt, mag je een van de fiches omdraaien, zodat de beeldzijde weer naar beneden komt te liggen.



EINDE VAN HET SPEL

Als alle huisdieren de eindstreep bereiken vóórdat alle fiches zijn onthuld, winnen jullie het spel! Maar als alle fiches zijn omgedraaid voordat alle huisdieren de eindstreep bereiken, zijn jullie niet in je missie geslaagd. Probeer het vooral nog eens!



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Illustrations: Agnieszka Matz

The Team: Monika Rutowska-Leśniewska, Justyna Kieczmer-Kalisz,
Agnieszka Walczak, Paulina Kortas, Adam Strzelecki

Graphic design: Monika Duc, Iwona Murawska, Przemysław Walczak

Technical design: Grzegorz Traczykowski



WIDEOINSTRUKCJA