

ANIMAL RESCUE



SPELREGELS

RÈGLES DU JEU

SPIELANLEITUNG

GAMES RULES

REGLAS DE JUEGO

REGRAS DE JOGO

REGOLE DEL GIOCO



INHOUD

- 6 diereンドobbelstenen (1 rood, 1 geel, 1 groen, 1 blauw, 2 wit)
- 50 dubbelzijdige opvangkaarten
- 5 potloden

DOEL VAN HET SPEL

Je werkt bij de dierenopvang, waar dagelijks veel dieren worden binnengebracht. Aan jou de taak om de verblijven zo slim mogelijk te vullen, want daarmee scoor je punten. Als je het goed doet, worden er zelfs babydieren geboren, die ook weer punten opleveren. Welke dierenredder dobbelt de meeste punten bij elkaar?

DE OPVANGKAARTEN



ZO SPEEL JE ANIMAL RESCUE

Iedere speler pakt een opvangkaart en een potlood. Haal 1 witte dobbelsteen uit het spel als er met minder dan 5 spelers wordt gespeeld. De speler die als laatste een dier heeft geknuffeld is de actieve speler en begint de ronde met het gooien van de dobbelstenen. Hij kiest vervolgens 1 dobbelsteen uit en legt deze voor zich neer. De speler moet het dier op de gekozen dobbelsteen in een van de lege hokken van zijn dierenopvang tekenen. De kleur van de gekozen dobbelsteen bepaalt in welk verblijf het dier komt. Alleen een dier op de witte dobbelsteen mag, met uitzondering van het babyverblijf, in elk verblijf worden geplaatst. Denk goed na over welk dier je kiest en waar dit moet worden getekend, want er zijn op verschillende manieren punten en extra dieren te verdienen:

- PUNTEN SCOREN

Op de opvangkaart staan 5 verschillende verblijven (4 hoofdverblijven en 1 babyverblijf) met elk 6 hokken. Boven elk hoofdverblijf staat aangegeven hoe de spelers punten kunnen verdienen. Zo levert elke hond of kat in het gele hoofdverblijf +1 punt op, elke kikker of krokodil in het groene hoofdverblijf +1 punt op, een kip of uil in het rode hoofdverblijf +1 punt op en in het blauwe verblijf scoor je +1 punt per verschillend geplaatst dier. Er zijn voor elk hoofd- en babyverblijf ook nog bonuspunten te verdienen:



+3 Per vol verblijf



+3 3 dezelfde dieren per verblijf



+3 4 verschillende dieren per verblijf

+6 5 verschillende dieren per verblijf

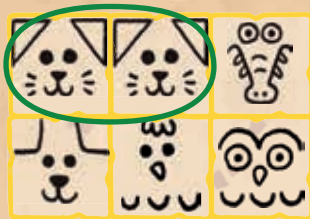
+10 6 verschillende dieren per verblijf

- BABYDIJEREN

Wanneer twee dezelfde dieren direct boven of naast elkaar in een hoofdverblijf zitten, wordt er in dezelfde beurt uit dit dierenpaar een babydier geboren! (Babydieren kunnen zelf geen kleintje krijgen.)

De speler omcirkelt het dierenpaar en tekent hetzelfde (baby) dier in een lege kraamkamer van het babyverblijf. De kraamkamer waarin je het babydier plaatst, bepaalt waar je een bonusdier moet bijtekenen. Wanneer alle kraamkamers vol zijn kunnen er geen babydieren meer worden geplaatst.





Dierenpaar ✓



Dierenpaar ✓



Geen dierenpaar ✗



Geen dierenpaar ✗

Plaats je een babydier in een rode kraamkamer, dan moet je het dier van de rode dobbelsteen in het rode hoofdverblijf van jouw dierenopvang bijtekenen. Kies je voor een groene kraamkamer, dan moet je het dier van de groene dobbelsteen in het groene hoofdverblijf bijtekenen, enz.

Tip: Bij het plaatsen van een extra dier kan ook weer een dierenpaar worden gevormd waaruit een babydier wordt geboren. Zo kunnen per beurt meerdere baby- en bonusdieren worden getekend. Het is mogelijk om per hoofdverblijf meerdere dierenparen te vormen. Een dier dat omcirkeld is, kan niet gebruikt worden om een ander dierenpaar mee te vormen.

- HET EINDE VAN DE RONDE

Nu is de speler links van de actieve speler aan de beurt en hij kiest 1 van de overgebleven dobbelstenen en tekent op zijn beurt het gekozen dier in het juiste verblijf op zijn opvangkaart. De ronde gaat zo verder tot alle spelers 1 dobbelsteen hebben gekozen en ze de gekozen dieren hebben ingetekend.

2 Spelers: Alleen wanneer er 2 spelers zijn, kiezen de spelers om beurten twee dobbelstenen per ronde.

De ronde is voorbij en de speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler. Deze begint een nieuwe ronde door het gooien van de dobbelstenen. Hij kiest als eerste een dobbelsteen, en zo verder.

HET EINDE VAN HET SPEL

Zodra bij één van de spelers 3 verblijven vol zitten komt het spel ten einde nadat alle spelers in deze laatste ronde een dobbelsteen hebben gekozen en hun laatste dier(en) hebben getekend.

- Tel per speler eerst de punten voor de dieren in de 4 hoofdverblijven en schrijf deze voor elk verblijf in het ronde vakje rechts boven het verblijf.
- Tel vervolgens de bonuspunten voor alle 5 de verblijven (hoofdverblijven + babyverblijf) en noteer deze op de scorekaart.
- Tel tot slot de verschillende scores bij elkaar op.

De speler met de meeste punten wint het spel!

SOLOVARIANT



Kies voordat je begint een moeilijkheidsgraad en omcirkel deze:

★ **25** **Stagiair** (25 punten)


★★ **30** **Vrijwilliger** (30 punten)


★★★ **35** **Verzorger** (35 punten)

Ook in de solovariant wordt er met 5 dobbelstenen gespeeld.

1 witte dobbelsteen wordt aan het begin uit het spel gehaald.

Elke ronde worden de 5 dobbelstenen gegooid en mag de speler 1, 2, 3 of 4 van de 5 dobbelstenen gebruiken om de verschillende verblijven te vullen. Volg hiervoor dezelfde regels als het standaardspel.

Slechte worp? Dan mag je voordat je een dier in een verblijf hebt getekend alle dobbelstenen opnieuw rollen, maar dan moet je een dobbelvakje  op de opvangkaart afstrepen. Er zijn 3 dobbelvakjes, dus dit kun je maximaal 3 keer doen.

Met het tekenen van je eerste dier begint de ronde. Vergeet niet een rondvakje  op de opvangkaart af te strepen.

Na 3 rondes eindigt het spel. De score verloopt volgens de normale spelregels. Je wint het spel als je de score van de gekozen moeilijkheidsgraad hebt behaald.



CONTENU

- 6 dés animaux (1 rouge, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu et 2 blancs)
- 50 cartes refuge recto-verso
- 5 crayons de couleur

BUT DU JEU

Tu travailles dans un refuge pour animaux où de nombreux animaux arrivent chaque jour. Ta mission consiste à remplir du mieux possible les enclos pour marquer le maximum de points. Si tu fais bien ton travail, des bébés animaux pourront même naître, ce qui te rapportera encore plus de points ! Quel sauveteur d'animaux réussira à gagner le plus de points avec le dé ?

LES CARTES REFUGE



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur prend une carte refuge et un crayon de couleur.
Retire un dé blanc du jeu s'il y a moins de 5 joueurs.

Le joueur qui a caressé le plus récemment un animal, commence.

Il commence le tour en lançant les dés. Il choisit ensuite 1 dé et le place devant lui. Le joueur doit dessiner l'animal qui figure sur le dé qu'il a choisi dans l'un des enclos vides de son refuge pour animaux. La couleur du dé choisi détermine la couleur de l'enclos où l'animal doit être placé.

Un animal sur un dé blanc peut être placé dans n'importe quel enclos, à l'exception de l'enclos bébé. Réfléchis bien à l'animal que tu choisis et l'endroit où le dessiner car il y a de nombreuses façons de gagner des points et des animaux supplémentaires :

- CALCUL DES POINTS

Chaque carte refuge comporte 5 enclos différents (4 enclos principaux et un enclos bébé), chacun avec 6 cages de couleur. Au-dessus de chaque enclos est expliqué comment les joueurs peuvent gagner des points. Chaque chien ou chat de l'enclos jaune rapporte 1 point, chaque grenouille ou crocodile de l'enclos vert rapporte 1 point, chaque poule ou chouette de l'enclos rouge rapporte 1 point et tous les animaux de l'enclos bleu rapportent 1 point chacun. Des points bonus peuvent être gagnés pour chaque enclos et enclos bébé.



+3 Par enclos complet



+3 3 animaux identiques par enclos



+3 4 animaux différents par enclos

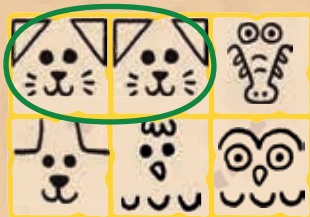
+6 5 animaux différents par enclos

+10 6 animaux différents par enclos

- BÉBÉS ANIMAUX

Lorsque deux animaux identiques se trouvent directement l'un ou dessus de l'autre ou à côté dans un enclos, ils donnent naissance à un bébé né pendant le même tour ! Les bébés ne peuvent pas bien sûr pas eux-mêmes faire des bébés. Le joueur dessine un cercle autour du couple d'animaux et dessinent un bébé de la même espèce dans un incubateur de l'enclos bébé. L'incubateur dans lequel le bébé animal est placé détermine l'endroit où tu dois dessiner un animal bonus. Une fois que tous les incubateurs sont occupés, aucun bébé animal ne peut plus être ajouté.





Couple d'animaux ✓



Couple d'animaux ✓



Pas de couple d'animaux ✗



Pas de couple d'animaux ✗

Si tu places un bébé animal dans un incubateur rouge, l'animal bonus que tu dessines doit être l'animal figurant sur le dé rouge et tu dois le dessiner dans l'enclos rouge de ton refuge pour animaux. Si tu choisis un incubateur vert, tu dois dessiner l'animal figurant sur le dé vert dans l'enclos vert, et ainsi de suite.

Astuce : en plaçant un animal supplémentaire, il est également possible de former un autre couple d'animaux et donc de donner naissance à un autre bébé. Tu peux ainsi dessiner plusieurs bébés et animaux bonus à chaque tour. Il est possible de former plusieurs couples d'animaux par enclos. Un animal entouré d'un cercle ne peut pas être utilisé pour former un autre couple d'animaux.

- FIN DU TOUR

Une fois qu'un joueur a choisi son dé, et dessiné ses animaux, le joueur à sa gauche choisit l'un des dés restants et dessine l'animal correspondant dans l'enclos correspondant de sa carte refuge. Le tour continue jusqu'à ce que tous les joueurs ont choisi un dé et dessiné les animaux correspondants.

Partie à 2 joueurs : quand les joueurs jouent à deux, ils choisissent chacun deux dés à chaque tour.

Lorsque le tour est fini, la main passe au joueur à gauche. Il commence un nouveau tour en lançant tous les dés. Puis il est le premier à choisir un dé et ainsi de suite.

FIN DU JEU

Dès qu'un des joueurs a rempli entièrement 3 enclos, la partie s'arrête après que tous les joueurs de ce dernier tour ont choisi un dé et dessiné leur dernier animal.

- Calcule d'abord les points accumulés par chaque joueur dans les 4 enclos, en inscrivant les totaux dans les cases situées dans le coin supérieur droit des enclos.
- Calcule ensuite les points bonus pour les 5 enclos (enclos de couleur + enclos bébé) et note-les sur la carte des points.
- Additionne les différents scores.

Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie !

VERSION POUR UN SEUL JOUER




Avant de commencer, choisis un niveau de difficulté et entoure-le d'un cercle :


★ **25** **Stagiaire** (25 points)

★★ **30** **Bénévole** (30 points)

★★★ **35** **Soigneur** (35 points)

La partie se joue avec 5 dés (1 dé blanc doit être retiré au début de la partie). Les 5 dés sont lancés à chaque tour et le joueur peut utiliser 1, 2, 3 ou 4 des 5 dés pour remplir les différents enclos. Suis les mêmes règles que pour une partie classique.

Un mauvais lancer de dé ? Tu as le droit lancer tous les dés de nouveau avant de dessiner un animal dans l'un des enclos, mais tu dois dans ce cas cocher une case  sur la carte refuge. Le jeu comporte 3 cases dés, ce qui veut dire que tu peux relancer les dés que 3 fois.

Le tour commence quand tu dessines le premier animal : n'oublie pas de cocher une case  sur la carte refuge.

La partie est terminée après trois tours. Les points se comptent comme dans une partie classique. Tu gagnes le jeu si tu as obtenu le score du niveau de difficulté choisi.



INHALT

- 6 Tierwürfel (1 roter, 1 gelber, 1 grüner, 1 blauer, 2 weiße)
- 50 doppelseitig bedruckte Tierheim-Karten
- 5 Bleistifte

ZIEL DES SPIELS

Du arbeitest in einem Tierheim, in das jeden Tag viele Tiere gebracht werden. Deine Aufgabe ist es, die Ställe so clever wie möglich zu füllen, um Punkte zu erhalten. Wenn du gut planst, werden sogar Junge geboren, wodurch du noch mehr Punkte bekommst. Welcher Tierretter sammelt die meisten Punkte und gewinnt?

DIE TIERHEIM-KARTEN



SPIELANLEITUNG FÜR DAS TIERRETTER-WÜRFELSPIEL

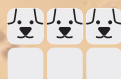
Jeder Spieler nimmt sich eine Tierheimkarte und einen Bleistift. Nehmt 1 weißen Würfel aus dem Spiel, wenn weniger als 5 Spieler teilnehmen. Der Spieler, der als Letzter ein Tier gestreichelt hat, fängt an und beginnt die Runde, indem er alle Würfel wirft. Er wählt dann 1 Würfel aus und legt ihn vor sich auf den Tisch. Der Spieler muss das Tier, das der gewählte Würfel zeigt, in einen der leeren Ställe des Tierheims zeichnen. Die Farbe des gewählten Würfels bestimmt, in welchen Block das Tier kommt. Nur ein Tier auf dem weißen Würfel kann in jedem Stall untergebracht werden, mit Ausnahme des Babyblocks. Denke gut darüber nach, welches Tier du auswählst und wohin du es zeichnest, denn es gibt viele Möglichkeiten, Punkte und zusätzliche Tiere zu gewinnen:

- PUNKTEN

Auf der Tierheimkarte stehen 5 verschiedene Blöcke (4 Hauptblöcke und 1 Babyblock) mit jeweils fünf Ställen. Über jedem Block steht, wie die Spieler Punkte gewinnen können. Jeder Hund oder jede Katze im gelben Block bringt +1 Punkt, jeder Frosch oder jedes Krokodil im grünen Block bringt +1 Punkt, jedes Huhn oder jede Eule im roten Block bringt +1 Punkt. Im blauen Block erhältst du für jedes unterschiedliche Tier darin +1 Punkt. Für jeden Block und Babyblock können zusätzliche Bonuspunkte gewonnen werden. In jedem Hauptblock und im Babyblock können zusätzliche Bonuspunkte gewonnen werden.



+3 Pro vollem Block



+3 3 gleiche Tiere in einem Block



+3 4 unterschiedliche Tiere in einem Block

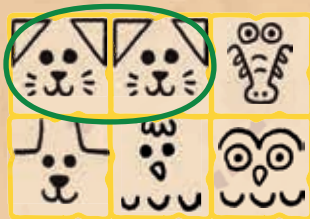
+6 5 unterschiedliche Tiere in einem Block

+10 6 unterschiedliche Tiere in einem Block

- JUNGE

Jedes Mal, wenn zwei gleiche Tiere direkt über- oder nebeneinander in einem Block untergebracht werden, wird für dieses Tierpaar im gleichen Zug ein Junges geboren! (Junge können allerdings keine Jungen bekommen.) Der Spieler zieht einen Kreis um das Tierpaar und zeichnet das Junge derselben Tierart in eine leere Pflegestation im Babyblock. Die gewählte Pflegestation bestimmt, wo nun ein Bonustier platziert werden muss. Wenn alle Pflegestationen voll sind, können keine Jungen mehr gezeichnet werden.





Tierpaar ✓



Tierpaar ✓



Kein Tierpaar ✗



Kein Tierpaar ✗

Wenn du ein Junges in einen Stall der roten Pflegestation zeichnest, dann musst du das Tier auf dem roten Würfel in die rote Pflegestation deines Tierheims zeichnen. Wählst du eine grüne Pflegestation, dann musst du das Tier auf dem grünen Würfel im grünen Block unterbringen usw.

Tipp: Wenn du ein Bonustier unterbringst, bekommst du möglicherweise ein Paar, das ein Junges bekommen kann. So können in jedem Spielzug mehrere Junge und Bonustiere gezeichnet werden. Pro Block können mehrere Tierpaare gebildet werden. Mit einem bereits eingekreisten Tier kann kein neues Paar gebildet werden.

- ENDE DER RUNDE

Wenn ein Spieler seinen Würfel ausgewählt und die Tiere platziert hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er wählt einen der übrigen Würfel und zeichnet sein ausgewähltes Tier in den passenden Block auf seiner Tierheimkarte. So geht es weiter, bis alle Spieler einen Würfel ausgewählt und die ausgewählten Tiere gezeichnet haben.

2 Spieler: In einer Partie zu zweit wählt jeder Spieler in seinem Zug zwei Tiere. Der letzte Würfel bleibt übrig und wird nicht berücksichtigt.

Der linke Nachbar des letzten Startspielers beginnt die nächste Runde, indem er alle Würfel wirft. Er wählt als Erster einen Würfel, und so weiter.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler 3 vollständig ausgefüllte Blöcke hat, endet das Spiel, nachdem alle Spieler in dieser letzten Runde einen Würfel ausgewählt und ihr letztes Tier gezeichnet haben.

- Zunächst werden die Punkte pro Spieler in den vier Blöcken gezählt und in den Kreis oberhalb des jeweiligen Blocks eingetragen.
- Dann werden alle Bonuspunkte für alle 5 Blöcke (farbige Blöcke + Babyblock) gezählt und im Wertungsbereich notiert.
- Am Ende werden die in den verschiedenen Bereichen erzielten Punkte addiert.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.


EINZELSPIELER-VERSION



Vor dem Start wird ein Schwierigkeitsgrad gewählt und umkreist:

- ★ **25 Praktikant** (25 Punkte)
- ★★ **30 Freiwilliger** (30 Punkte)
- ★★★ **35 Tierpfleger** (35 Punkte)

Auch in der Einzelspieler-Version wird mit 5 Würfeln gespielt (1 weißer Würfel wird zu Beginn des Spiels aus dem Spiel genommen). In jeder Runde werden alle fünf Würfel geworfen, und der Spieler kann 1, 2, 3 oder 4 der 5 Würfel nutzen, um die verschiedenen Blöcke zu füllen. Es gelten die gleichen Regeln wie beim Standardspiel.

Gefällt dir der Wurf nicht? Du darfst alle Würfel noch einmal werfen, bevor du ein Tier in einen der Blöcke zeichnest, aber dann musst du auf der Tierheimkarte ein Zweitwurf-Kästchen  streichen. Es gibt 3 Kästchen für einen zweiten Wurf, also kannst du höchstens drei Mal neu würfeln. Wenn du ein Tier zeichnest, beginnt die Runde, denke also daran, die **1** zu streichen, damit du weißt, in welcher Runde du gerade bist.

Das Spiel endet nach 3 Runden. Die Punkte werden nach denselben Regeln wie beim Standardspiel gezählt. Du gewinnst das Spiel, wenn du die Punkte des ausgewählten Schwierigkeitsgrads erreicht hast.



CONTENTS

- 6 animal dice (1 red, 1 yellow, 1 green, 1 blue, 2 white)
- 50 double-sided shelter cards
- 5 pencils

AIM OF THE GAME

You work at an animal shelter where lots of animals are brought in every day. You have the task of filling the pens as cleverly as possible, so you can score points. If you plan well, baby animals are even born, which again earns more points. Which animal rescuer scores the most points with the dice?

THE SHELTER CARDS



HOW TO PLAY ANIMAL RESCUE

Each player takes a shelter card and a pencil. Remove 1 white dice from the game if less than 5 players are playing.

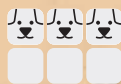
The player who was the last to pet an animal is the active player, and begins the round by throwing all the dice. The player chooses 1 dice and place it in front of him/her. The player **must** draw the animal that is on the chosen dice in one of the empty pens at the animal shelter. The colour of the chosen dice determines in which block the animal goes. An animal on the white dice may be placed in any block, except for the baby block. Think carefully about which animal you choose and where it should be draw, because there are various ways to earn points and extra animals:

- SCORE POINTS

On the shelter card, there are 5 different blocks (4 main blocks and 1 baby block), each with 6 pens. How the players can earn points is set out above each block. Each dog or cat in the yellow block earns +1 point, each frog or crocodile in the green block earns +1 point, each chicken or owl in the red block earns +1 point, while in the blue block, you score +1 point for each different animal placed there. Extra bonus points can be earned for each block and baby block.



+3 Per full block



+3 3 of the same animal per block



+3 4 different animals per block

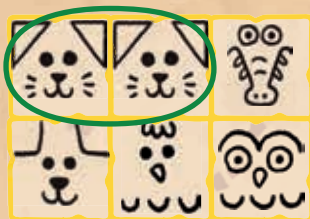
+6 5 different animals per block

+10 6 different animals per block

- BABY ANIMALS

Whenever two of the same animals are placed directly above or next to each other in a block, a baby animal is born in the same turn from this animal pair! (But baby animals can't have a baby.) The player draws a circle around the animal pair and draws the same baby animal in an empty nursery in the baby block. You also earn a bonus animal. The nursery where the baby is placed determines where a bonus animal **should** be drawn.





Animal pair ✓



Animal pair ✓



No animal pair ✗



No animal pair ✗

If you place a baby animal in a red nursery pen, then the bonus animal you draw must be the animal showing on the red dice, and you have to draw it in the red block of your animal shelter. If you choose a green nursery, then you must draw the animal on the green dice in the green block, etc.

Tip: when placing a bonus animal, another animal pair can be formed, from which a baby animal can be born. This way, more baby and bonus animals can be drawn in each turn. It is possible to form multiple animal pairs per block. A circled animal cannot be used to form another animal pair.

- END OF THE ROUND

When a player has chosen their dice and drawn their animals, the turn goes to the player to the left of the active player, and he or she chooses 1 of the remaining dice and then draw the chosen animal in the matching block on his/her shelter card. The round continues this way until all players have chosen one dice and drawn in the chosen animals.

2 Players: when there are only 2 players, both players choose two dice each turn and per round. One dice is not played.

The round is now finished and the player on the left of the active player becomes the new active player. He begins a new round by throwing all the dice. He is now the first to choose a dice, and so forth.

END OF THE GAME

Once one of the players has 3 full blocks, the game ends after all players in this last round have chosen a dice and drawn their last animal.

- First count up the points per player in the 4 main blocks and write the scores in the round box on the upper right corner of the blocks.
 - Then count up the bonus points for all 5 blocks (coloured blocks + baby block) and note them on the score card.
 - Finally, count up the different scores.
- The player with the most points wins the game!

SOLO VERSION





Before you begin, choose a level of difficulty and circle it:

★ **25** Praktikant (25 points)

★★ **30** Freiwilliger (30 points)

★★★ **35** Tierpfleger (35 points)

The game is played with 5 dice (1 white dice is removed from the game at the beginning). The 5 dice are rolled for each round and the player may use 1, 2, 3, or 4 of the 5 dice to fill the different blocks. Follow the same rules as for the standard game.

Don't like what you have rolled? You may throw all the dice again before you draw an animal in one of the blocks, but by doing so you must cross off a re-roll box  on the shelter card. There are 3 re-roll boxes, so you can only do this three times. Drawing your first animal starts the round so don't forget to cross off a 'Round box'  to keep track of the round you are in.

The game ends after completing 3 rounds. Scoring goes as per the normal game. You win the game once you have achieved the score of the chosen level of difficulty.



CONTENIDO

- 6 dados de animales (1 rojo, 1 amarillo, 1 verde, 1 azul y 2 blancos)
- 50 cartas del refugio de doble cara
- 5 lápices

OBJETIVO DEL JUEGO

Trabajas en un refugio al que llegan cientos de animales cada día. Tu misión es llenar las jaulas de la forma más inteligente posible para ganar puntos. Si te organizas bien, lograrás que nazcan nuevos animales, lo cual te dará más puntos. ¿Qué trabajador del refugio ganará más puntos con los dados?

LAS CARTAS DEL REFUGIO



CÓMO JUGAR A ANIMAL RESCUE

Cada jugador coge una tarjeta del refugio y un lápiz. Si sois menos de 5 jugadores, solo necesitaréis 1 dado blanco.

El que haya sido el último en acariciar a un animal será el jugador activo y que tendrá que lanzar todos los dados para comenzar la ronda.

A continuación, tiene que elegir 1 dado y colocarlo delante de él/ella.

El jugador tiene que coger la carta del animal que aparezca en el dado seleccionado y colocarla en una de las jaulas vacías del refugio. El color del dado determina a qué zona va el animal. Los animales del dado blanco pueden ir a todas las zonas menos a la de bebés. Piensa bien a qué animal vas a escoger y dónde lo vas a colocar, ya que hay varias formas de ganar puntos y animales extra.

- PUNTOS

Las cartas tienen 5 zonas diferentes (4 principales y una para bebés).

Cada una de ellas tiene 6 jaulas. Encima de cada zona se detalla la forma en que los jugadores ganan puntos. El jugador gana 1 punto con cada perro o gato que vaya a la zona amarilla; con cada rana o cocodrilo que vaya a la zona verde; con cada pollo o búho que vaya a la zona roja y con cada animal que vaya a la zona azul.

Se pueden ganar puntos extra en cada una de las zonas y en la zona de bebés.



+3 Zona llena



+3 3 animales iguales por zona



+3 3 animales diferentes por zona

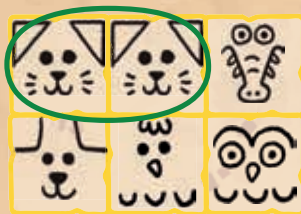
+6 5 animales diferentes por zona

+10 6 animales diferentes por zona

- BEBÉS

Cada vez que dos animales iguales estén uno junto al otro o uno encima del otro en la misma zona, ¡nace un bebé en la misma jugada! (Eso sí, los bebés no pueden tener bebés). El jugador tiene que trazar un círculo alrededor de la pareja y dibujar al bebé en un área vacía de recién nacidos de la zona de bebés. Tendrás que dibujar al animal adicional en el área de recién nacidos en la que hayas colocado al bebé. Si todas las áreas de recién nacidos están llenas, ya no podrás colocar más bebés.





Pareja de animales ✓



Pareja de animales ✓



Sin pareja de animales ✗



Sin pareja de animales ✗

Si colocas a un bebé en una jaula del área de recién nacidos de la zona roja, el animal adicional que tienes que dibujar en la zona roja de tu refugio es el que aparece en el dado rojo. Si eliges el área de recién nacidos de la zona verde, tendrás que dibujar al animal del dado verde en la zona verde, y así sucesivamente.

Consejo: al dibujar un animal adicional, puedes crear una nueva pareja que, a su vez, puede tener un bebé. Así podrás dibujar más bebés y animales adicionales en cada jugada. Puede haber varias parejas en cada zona, pero no podrás formar parejas con los animales que hayas encerrado en un círculo.

- CUANDO TERMINA EL TURNO

Después de que el jugador haya elegido el dado y dibujado a los animales, es el turno del jugador que esté a su izquierda, que tendrá que escoger 1 de los dados restantes y dibujar al animal que haya elegido en la zona correspondiente de la carta del refugio. La ronda avanza con esa dinámica hasta que todos los jugadores hayan elegido un dado y dibujado a los animales.

2 jugadores: en caso de que seáis solo 2 jugadores, ambos tendréis que elegir dos dados por turno y ronda. Uno de los dados queda fuera de la partida.

Al finalizar la ronda, el jugador que está a la izquierda del jugador activo pasa a ser el jugador activo. Para iniciar una nueva ronda, tendrá que lanzar todos los dados. Ahora es ese jugador quien elige el dado, y así sucesivamente.

CUÁNDO ACABA EL JUEGO

Cuando uno de los jugadores tenga 3 zonas completas y todos los jugadores hayan elegido un dado y dibujado al último animal en la ronda final, el juego se dará por concluido.

- Primero sumad los puntos que tenga cada jugador en cada una de las zonas y apuntad el total en el círculo que aparece en la esquina superior derecha de cada zona.
 - Luego sumad los puntos extra de las 5 zonas (zonas de colores + zona de bebés) y apuntad el total en la tarjeta de puntuación.
 - Por último, sumad ambos totales.
- ¡Gana el jugador que más puntos tenga!

UN SOLO JUGADOR





Antes de comenzar, elige el nivel de dificultad y márcalo con un círculo:

★ **25** **Novato** (25 puntos)

★★ **30** **Voluntario** (30 puntos)

★★★ **35** **Experto rescatador** (35 puntos)

El juego se juega con 5 dados (al comienzo tienes que descartar uno de los dados blancos). En cada ronda tienes que lanzar los 5 dados y puedes utilizar 1, 2, 3 o 4 de los 5 dados para llenar las distintas zonas. Sigue las mismas normas de la partida estándar.

¿Has lanzado los dados y no te gusta lo que te ha tocado? Puedes volver a lanzar todos los dados antes de dibujar a un animal en una de las zonas, pero al hacerlo, tendrás que tachar una de las casillas de doble jugada  de la carta del refugio. Solo podrás hacerlo 3 veces porque hay 3 casillas de doble jugada. La ronda comienza cuando dibujas al primer animal, así que no olvides tachar una de las casillas con números  para saber en qué ronda estás.

El juego concluye al finalizar la tercera ronda. La puntuación se calcula de la misma forma que en una partida estándar. Ganas la partida al llegar a la puntuación del nivel de dificultad seleccionado.



CONTEÚDO

- 6 dados com animais (1 vermelho, 1 amarelo, 1 verde, 1 azul, 2 brancos)
- 50 cartas abrigo (frente e verso)
- 5 lápis

OBJETIVO DO JOGO

Encontra-se a trabalhar num abrigo, para onde são trazidos diariamente imensos animais. A sua tarefa é preencher os espaços de forma inteligente, de forma a ganhar pontos. Se planear bem, podem mesmo nascer alguns animais bebés, o que lhe dará mais pontos. Que jogador conseguirá obter mais pontos com os dados?

AS CARTAS ABRIGO



COMO JOGAR ANIMAL RESCUE

Cada jogador retira uma carta abrigo e um lápis. Se estiverem em jogo menos de 5 jogadores, devem remover um dos dados brancos.

O jogador que tenha estado mais recentemente com um animal deverá iniciar a ronda, bastando para isso lançar todos os dados. De seguida, deverá escolher 1 dado e colocá-lo à sua frente. O jogador deverá desenhar o animal que se encontra no dado escolhido num dos espaços vazios do abrigo para animais. A cor do dado selecionado determina em que bloco deverá desenhar o animal. Os animais representados no dado branco podem ser desenhados em qualquer bloco, exceto no bloco de animais bebés. Tenha atenção aos animais escolhidos e onde irá desenhá-los, uma vez que há várias formas de ganhar pontos e animais extra:

- GANHAR PONTOS

Cada carta abrigo tem 5 blocos diferentes (4 blocos principais e um bloco para bebés), cada um deles com 6 espaços. No topo de cada bloco está descrito como os jogadores poderão ganhar pontos. Cada cão ou gato no bloco amarelo equivale a +1 ponto; cada sapo ou crocodilo no bloco verde a +1 ponto; cada galinha ou coruja no bloco vermelho a +1 ponto, enquanto que no bloco azul recebe +1 ponto por cada animal diferente. Pode ganhar pontos extra por cada bloco, incluindo o bloco para animais bebés.



Por cada bloco completo



3 animais iguais por bloco



4 animais diferentes por bloco



5 animais diferentes por bloco



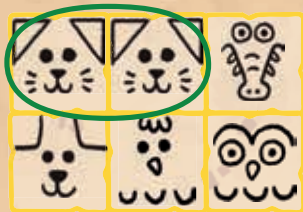
6 animais diferentes por bloco

- ANIMAIS BEBÉS

Sempre que dois animais iguais sejam colocados sobre ou ao lado um do outro no mesmo bloco, nasce um animal bebé na mesma jogada! (Nota: animais bebés não podem ter bebés).

O jogador desenha um círculo em redor do par e desenha o mesmo animal bebé num espaço vazio do bloco para bebés. O espaço onde o bebé é colocado decidirá se um animal bónus deverá ser desenhado. Caso todos os espaços estejam preenchidos no bloco para bebés, não será possível colocar mais animais bebés.





Par de animais ✓



Par de animais ✓



Sem par de animais ✗



Sem par de animais ✗

Ao colocar um animal bebé num espaço vermelho, o animal bónus a desenhar deverá ser o que se encontra no dado vermelho. Deverá desenhá-lo no bloco vermelho do seu abrigo para animais. Se escolher um espaço verde, deverá desenhar no bloco verde o animal que se encontra no dado verde, etc.

Dica: ao desenhar um animal extra nos blocos, poderá formar um novo par, a partir do qual novos bebés poderão nascer. Assim, mais animais bebés e bónus serão desenhados em cada jogada. É possível formar diversos pares de animais por bloco. Um animal que já tenha sido marcado com um círculo não poderá ser usado para formar outro par.

- FIM DA RONDA

Assim que um jogador tenha escolhido o seu dado e desenhado os seus animais, o jogador à sua esquerda toma a sua vez. Este deverá escolher um dos dados que restam e, em seguida, desenhar o animal à sua escolha no respetivo bloco da sua carta abrigo. A ronda continua até que todos os jogadores tenham escolhido um dado e desenhado os animais selecionados.

Modo 2 jogadores: quando estão apenas 2 elementos em jogo, cada um escolhe dois dados na sua vez e por ronda. Um dos dados fica de fora.

Quando a ronda termina, o jogador à esquerda toma a vez do último jogador ativo. O novo jogador ativo inicia uma nova ronda ao lançar todos os dados. Deverá de seguida escolher dois dados, e assim sucessivamente.

FIIM DO JOGO

Assim que um dos jogadores tenha 3 blocos preenchidos, esta será a última ronda e o jogo termina após todos os jogadores terem escolhido um dado e desenhado os respetivos animais.

- Comece por contar os pontos por jogador nos 4 blocos e registe o resultado na caixa que se encontra no canto direito de cada bloco.
- De seguida, conte os pontos bónus em todos os 5 blocos (coloridos + bloco para bebés) e registe-os no quadro de pontuação.
- Por fim, some as diferentes pontuações.

O jogador que tiver mais pontos ganha o jogo.

VERSÃO JOGADOR UNICO





Antes de começar, escolha um nível de dificuldade e registe-o:

★ **25** Estagiário (25 pontos)

★★ **30** Voluntário (30 pontos)

★★★ **35** Elemento da equipa de salvamento (35 pontos)

O jogo inicia-se com 5 dados (1 dado branco é removido do jogo). Os 5 dados são lançados em cada ronda. O jogador poderá utilizar 1, 2, 3 ou 4 dos 5 dados para preencher os diferentes blocos. Aplicam-se as mesmas regras do modo de jogo standard.

Não está feliz com o que saiu nos dados? Pode lançar novamente todos os dados antes de desenharmos um animal num dos blocos. No entanto, se o fizer deverá riscar a caixa repetir lançamento que se encontra na carta abrigo. Existem 3 caixas  repetir lançamento, por isso apenas poderá fazê-lo três vezes. A ronda inicia-se ao desenharmos o primeiro animal, por isso não se esqueça de riscar as caixas  para saber em que ronda se encontra.

O jogo termina após completar 3 rondas. A pontuação regista-se da mesma forma que no modo de jogo standard. Para vencer o jogo, basta atingir a pontuação necessária de acordo com o nível de dificuldade selecionado.



CONTENUTO

- 6 dadi animali (1 rosso, 1 giallo, 1 verde, 1 blu, 2 bianchi)
- 50 carte rifugio a due facce
- 5 matite

SCOPO DEL GIOCO

Lavori in un rifugio per animali, dove tanti animali vengono portati ogni giorno. Il tuo compito è quello di riempire i recinti nel modo più intelligente possibile, per totalizzare punti. Con una corretta pianificazione, puoi anche far nascere dei cuccioli, il che ti fa guadagnare altri punti. Quale soccorritore di animali otterrà più punti con i dadi?

LE CARTE RIFUGIO



COME SI GIOCA A ANIMAL RESCUE

Ogni giocatore prende una carta e una matita. Se ci sono meno di 5 giocatori, rimuovi un dado bianco dal gioco.

Il giocatore che ha coccolato un animale per ultimo è il giocatore attivo, e inizia il round tirando tutti i dadi. Quindi prende 1 dado e lo mette di fronte a sé. Il giocatore deve disegnare l'animale presente sul dado scelto in uno dei recinti vuoti nel rifugio per animali. Il colore del dado scelto determina in quale blocco va l'animale. Un animale sul dado bianco può essere posizionato in qualsiasi blocco, con l'eccezione del blocco dei cuccioli. Pensa attentamente a quale animale scegliere e a dove dovrà essere disegnato, perché ci sono diversi modi per guadagnare punti e animali extra:

- CONTEGGIO DEI PUNTI

Sulla carta rifugio ci sono 5 blocchi diversi (4 blocchi principali e 1 blocco dei cuccioli), ciascuno con 6 recinti. Il modo in cui i giocatori possono guadagnare punti è indicato sopra ad ogni blocco. Ogni cane o gatto nel blocco giallo fa guadagnare +1 punto, ogni rana o cocodrillo nel blocco verde fa guadagnare +1 punto, ogni pollo o civetta nel blocco rosso fa guadagnare +1 punto, mentre guadagni +1 punto per ogni animale diverso posizionato nel blocco blu. È possibile guadagnare punti bonus extra per ciascun blocco e per il blocco cuccioli.



Per blocco completo



3 esemplari dello stesso animale per blocco



4 animali diversi per blocco



5 animali diversi per blocco

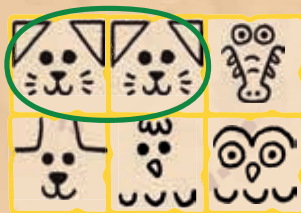


6 animali diversi per blocco

- CUCCIOLI

Quando due esemplari dello stesso animale vengono posizionati direttamente uno sopra l'altro o uno di fianco all'altro in un blocco, nella stessa mossa questa coppia di animali dà alla luce un cucciolo! (Ma i cuccioli non possono avere un cucciolo). Il giocatore traccia un circolo intorno alla coppia di animali e disegna lo stesso cucciolo in una nursery vuota nel blocco dei cuccioli. La nursery in cui è stato posizionato il cucciolo determina dove deve essere disegnato un animale bonus. Se tutte le nursery sono piene, non è più possibile posizionare alcun cucciolo.





Coppia di animali ✓



Coppia di animali ✓



Nessuna coppia di animali ✗



Nessuna coppia di animali ✗

Se posizioni un cucciolo in una gabbia della nursery rossa, allora l'animale bonus che devi disegnare è quello che appare sul dado rosso, e devi disegnarlo nel blocco rosso del tuo rifugio per animali. Se scegli una nursery verde, allora devi disegnare l'animale che appare sul dado verde nel blocco verde, e via dicendo.

Suggerimento: quando posizioni un animale extra è possibile formare un'altra coppia di animali, dalla quale può nascere un cucciolo. In questo modo è possibile disegnare un maggior numero di cuccioli e di animali bonus per mossa. È possibile formare più coppie di animali per blocco. Un animale cerchiato non può essere utilizzato per formare un'altra coppia.

- FINE DEL ROUND

Quando un giocatore ha scelto il suo dado e disegnato i suoi animali, il turno passa al giocatore alla sinistra del giocatore attivo, e questi sceglie 1 dei dadi rimanenti e, quindi, disegna l'animale che ha scelto nel blocco corrispondente sulla propria carta rifugio. Il round continua in questo modo fino a quando tutti i giocatori hanno scelto un dado e disegnato gli animali scelti.

2 Giocatori: quando ci sono solo 2 giocatori, entrambi scelgono due dadi ad ogni turno e per round. Un dado non viene giocato.

Il round viene completato e il giocatore sulla sinistra del giocatore attivo diventa il nuovo giocatore attivo. Il nuovo giocatore attivo comincia un nuovo round tirando tutti i dadi. Ora è lui il primo a scegliere il dado, e così via.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando uno dei giocatori ha 3 blocchi pieni, il gioco termina dopo che tutti i giocatori in quest'ultimo round hanno scelto un dado e disegnato il proprio ultimo animale.

- Innanzitutto si contano i punti di ogni giocatore nei 4 blocchi e si scrivono i punteggi nella casella rotonda nell'angolo superiore destro dei blocchi.
 - Quindi si contano i punti bonus per tutti i 5 blocchi (blocchi colorati + blocco cuccioli) e si annotano sulla scheda segnapunti.
 - Infine, si contano i diversi punteggi.
- Il giocatore che ha totalizzato più punti vince la partita!

VERSIONE IN SOLITARIA





Prima di cominciare, scegli un livello di difficoltà e cerchialo:

★ **25** **Stagista** (25 punti)


★★ **30** **Volontario** (30 punti)


★★★ **35** **Soccorritore** (35 punti)


Nel gioco si utilizzano 5 dadi (1 dado bianco viene rimosso dal gioco all'inizio). Ad ogni round si tirano i 5 dadi e il giocatore può utilizzare 1, 2, 3, o 4 dei 5 dadi per riempire i diversi blocchi. Si seguono le stesse regole utilizzate per il gioco standard.


Non ti piace il tiro che hai ottenuto? Puoi tirare tutti i dadi di nuovo prima di disegnare un animale in uno dei blocchi, ma, se lo fai, devi marcare una delle caselle "ritira"  sulla carta rifugio. Ci sono 3 caselle "ritira", per cui può farlo solo tre volte. Quando disegni il tuo primo animale ha inizio il round, per cui non dimenticarti di barrare una "Casella round"  per tener traccia del round attuale.


Il gioco termina dopo aver completato 3 round. Il punteggio si calcola come nel gioco normale. Vinci la partita se ottieni il punteggio indicato per il livello di difficoltà che hai scelto.


 Tip: Zijn je scorevellen bijna op? Kopieer je laatste lege vel of download en print nieuwe vellen op **jumbo.eu**


 Conseil : il ne reste presque plus de feuilles de score ? Fais une copie de ta dernière feuille vierge ou télécharge et imprime de nouvelles feuilles sur **jumbo.eu**

 Tipp: Keine Spielblätter mehr? Du kannst das letzte leere Spielblatt kopieren oder das Spielblatt von der Site **jumbo.eu** herunterladen und einen neuen Vorrat ausdrucken.

 Tip: Are your score sheets nearly finished? Make a copy of your last empty sheet or download and print new sheets from **jumbo.eu**

 Sugerencia: si se te están terminando las tarjetas para anotar la puntuación, haz fotocopias de la última que tengas sin usar o descárgalas e imprímelas desde el sitio web **jumbo.eu**

 Dica: As suas folhas de pontos estão a acabar? Copie a última folha de pontos vazia ou descarregue e imprima novas folhas em **jumbo.eu**

 Suggestimento: hai quasi finito i fogli segnapunti? Fotocopia l'ultimo foglio non compilato oppure scarica e stampa nuovi fogli segnapunti da **jumbo.eu**



19783

Made bij Koninklijke Jumbo B.V.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu



Randomskill Games

game concept © 2019 Randomskill Games

Illustrations: Carlos Muñoz