

ANIMAL RESCUE



SPELREGELS

RÈGLES DU JEU

SPIELANLEITUNG

GAMES RULES

REGLAS DE JUEGO

REGRAS DE JOGO

REGOLE DI GIOCO

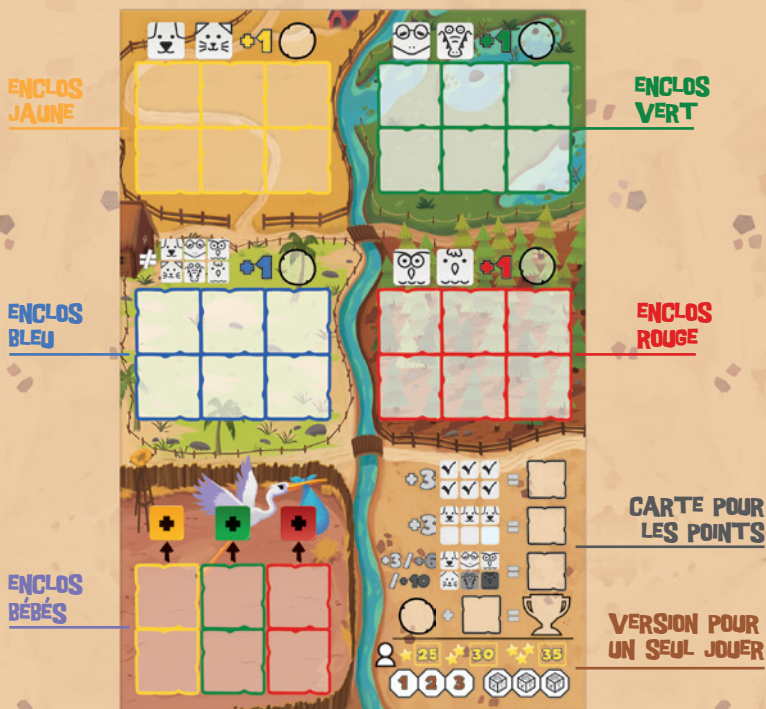
CONTENU

- 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.

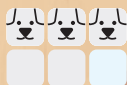
Le joueur qui a caressé le plus récemment un animal, commence. Il commence le tour en lançant les dés. Il choisit ensuite 1 dé et le place devant lui. Le joueur doit dessiner l'animal qui figure sur le dé qu'il a choisi dans l'un des enclos vides de son refuge pour animaux. La couleur du dé choisi détermine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



+3 3 animaux identiques par bloc



+3 4 animaux différents par bloc

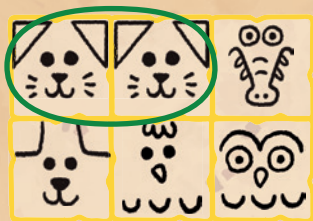
+6 5 animaux différents par bloc

+10 6 animaux différents par bloc

- 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.



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

The illustration shows a central river flowing through an animal shelter. On the left bank, there are four pens: a yellow 2x3 grid (labeled 'YELLOW BLOCK'), a blue 2x3 grid (labeled 'BLUE BLOCK'), and a baby block consisting of three 1x2 grids (labeled 'BABY BLOCK'). On the right bank, there are two pens: a green 2x3 grid (labeled 'GREEN BLOCK') and a red 2x3 grid (labeled 'RED BLOCK').

At the top of the shelter, there are two animal icons (a dog and a cat) with a '+1' and a circle icon, and two more animal icons (a dog and a cat) with a '+1' and a circle icon. In the middle, there are two more animal icons (a dog and a cat) with a '+1' and a circle icon, and two more animal icons (a dog and a cat) with a '+1' and a circle icon.

At the bottom, there are three animal icons (a dog, a cat, and a bird) with a cross icon above them. To the right of these are three dice rolls: $+3$ with three dice showing 1, 2, 3; $+3$ with three dice showing 1, 2, 3; and $+3/06$ with three dice showing 1, 2, 3. Below these are three empty boxes for scores, and a trophy icon. At the bottom right, there is a 'SCORE' section with a person icon, a star icon, and the numbers 25, 30, 35. Below this are three dice icons (1, 2, 3) and three dice icons (6, 6, 6).

Labels on the left side: 'YELLOW BLOCK', 'BLUE BLOCK', 'BABY BLOCK'. Labels on the right side: 'GREEN BLOCK', 'RED BLOCK', 'SCORE', 'SOLO VERSION'.

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.

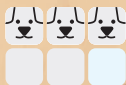
The player who was the last to pet an animal is the active player, and begins the round by throwing all the dice. They then choose 1 dice and place it in front of them. The player must draw the animal that is on the chosen dice in one of the empty pens at the animal shelter. The colour of the chosen 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 drawn, 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.



Per full block



3 of the same animal per block



4 different animals per block



5 different animals per block



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 move 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 move. 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 they choose 1 of the remaining dice and then draw their chosen animal in the matching block on their 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. They are 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 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** Intern (25 points)

★★ **30** Volunteer (30 points)

★★★ **35** Rescuer (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.

NL

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

FR

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

GE

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.

EN

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

ES

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.

PO

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

IT

Suggerimento: 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.



Randomskill Games

game concept © 2019 Randomskill Games

Illustrations: Carlos Muñoz

jumbo.eu