

The title 'ZOO KEEPER' is written in a large, bubbly, orange font with a leopard print pattern. The letters are outlined in white and have a slight shadow. The background is a lush green jungle scene with various tropical leaves and vines.

ZOO KEEPER

Hjælp dyrepasserer med at finde alle dyrene i Zoo!

Du er dyrepasser i zoo og skal samle dyr ved at huske dem rigtigt. Men vær opmærksom, for de løber væk, hvis du laver en fejl!

Spilleets formål

Saml dyr ved at huske, hvor de er. Hvis I er 2 spillere, skal du samle 5 dyr for at vinde. Hvis I er 3-4 spillere, skal du samle 4 dyr for at vinde.

Forberedelser

Anbring 9 dyrebrikker med forsiden opad midt på bordet. Når alle har kigget på dyrebrikkerne og (måske) kan huske dem, skal de vendes om.

Spillet

Spillerunden går med uret. Når det bliver din tur, skal du slå med dyreterningen og gøre sådan:

1. Hvis terningen viser et dyr, skal du tage den dyrebrik, som passer til terningen. Dyrebrikken kan ligge midt på bordet eller hos en af de andre spillere. Hvis dyrebrikken var rigtig, skal du tage den og lægge den foran dig med forsiden nedad. Hvis dyrebrikken var forkert, skal du lægge den tilbage med forsiden nedad.
2. Hvis terningen viser en dyrepasser, må du tage en hvilken som helst dyrebrik (du må dog kun tage en dyrebrik fra en anden spiller, hvis der ikke er flere tilbage midt på bordet). Hvis du kan nævne det rigtige navn på dyret, må du beholde dyrebrikken. Hvis ikke, skal du lægge dyrebrikken tilbage med forsiden nedad.
3. Hvis terningen viser et bur, skal du lægge en af dine dyrebrikker tilbage midt på bordet.
4. Hvis terningen viser et dyr, som du allerede har, skal du give denne dyrebrik til en af de andre spillere.

Fortsæt spillet, til en spiller får 4 eller 5 dyrebrikker (afhænger af antallet af spillere) og dermed vinder spillet.



ZOO KEEPER

Hjelp dyrepasserer å finne alle dyrene i dyrehagen!

Hensikten med spillet

Samle sammen dyr ved å huske hvor de er. Hvis dere er 2 spillere, må du samle 5 dyr for å vinne. Hvis dere er 3-4 spillere, må du samle 4 dyr for å vinne.

Forberedelser

Plasser 9 dyrebrikker med forsiden opp midt på bordet. Når alle har kikket på dyrebrikkene og (kanskje) kan huske dem, snur dere dem.

Beskrivelse av spillet

Spillerunden går med urviseren.

Når det blir din tur, kaster du dyreterningen og gjør slik:

1. Hvis terningen viser et dyr, tar du den dyrebrikken som stemmer med dyret på terningen. Dyrebrikken kan ligge midt på bordet eller hos en av de andre spillerne. Hvis dyrebrikken var riktig, tar du den og legger den foran deg med forsiden ned. Hvis dyrebrikken var feil, legger du den tilbake med forsiden ned.
2. Hvis terningen viser en dyrepasser, kan du ta en hvilken som helst dyrebrikke (men du kan bare ta en dyrebrikke fra en annen spiller hvis det ikke er flere igjen midt på bordet). Hvis du klarer å si det riktige navnet på dyret, får du beholde dyrebrikken. Hvis ikke, legger du dyrebrikken tilbake med forsiden ned.
3. Hvis terningen viser et bur, må du legge en av dine dyrebrikker tilbake midt på bordet.
4. Hvis terningen viser et dyr du allerede har, må du gi denne dyrebrikken til en av de andre spillere.

Fortsett spillet til en spiller har samlet 4 eller 5 dyrebrikker (avhengig av antall spillere) og dermed har vunnet spillet.

The title "ZOO KEEPER" is written in a large, bubbly, orange font with a leopard print pattern. The letters are outlined in white and have a slight 3D effect. The background is a lush green jungle scene with various tropical leaves and branches.

ZOO KEEPER

Hjälp djurskötaren att hitta alla djuren i djurparken!

Spelets mål

Samla djur genom att minnas var de är. Om ni är 2 spelare behöver du samla 5 djur för att vinna. Om ni är 3–4 spelare behöver du samla 4 djur för att vinna.

Förberedelser

Lägg 9 djurbrickor med framsidan uppåt mitt på bordet. När alla har sett på djurbrickorna och (kanske) kan minnas dem ska de vändas neråt.

Spelet

Spelrundan går medsols.

När det är din tur kastar du djurtärningen och gör följande:

1. Om tärningen visar ett djur ska du ta den djurbricka som stämmer med tärningen. Djurbrickan kan ligga mitt på bordet eller hos en av de andra spelarna. Om djurbrickan var rätt, ta den och lägg den framför dig med framsidan neråt. Om djurbrickan var fel, lägg den tillbaka med framsidan neråt.
2. Om tärningen visar en djurskötare kan du ta valfri djurbricka (du får dock endast ta en djurbricka från en annan spelare om det inte finns några fler djurbrickor mitt på bordet). Om du kan nämna rätt namn på djuret får du behålla djurbrickan. Om du har fel måste du lägga tillbaka den med framsidan neråt.
3. Om tärningen visar en bur ska du lägga tillbaka en av dina djurbrickor mitt på bordet.
4. Om tärningen visar ett djur som du redan har ska du ge denna djurbricka till en av de andra spelarna.

Fortsätt spelet tills en spelare får 4 eller 5 djurbrickor (beroende på antalet spelare) och därmed vinner spelet.

ZOO KEEPER

Auta eläintenhoitajaa löytämään kaikki eläintarhan eläimet!

Pelin kulku

Kerää eläimiä muistamalla, missä ne ovat. Jos pelaajia on kaksi, voittamiseen tarvitaan 5 eläintä. Jos pelaajia on 3–4, voittamiseen tarvitaan 4 eläintä.

Valmistelu

Aseta 9 eläinpelimerkkiä pelilaudan keskelle kuvapuoli ylöspäin. Kun kaikki ovat nähneet eläinpelimerkit ja (ehkä) muistavat ne, käännä pelimerkit toisin päin.

Peli

Pelivuorot kiertävät myötäpäivään.

Kun on sinun vuorosi, heitä eläinnoppaa ja toimi seuraavasti:

1. Jos noppa osoittaa eläintä, poimi nopan kuvaa vastaava eläinpelimerkki. Eläinpelimerkki voi olla pelilaudan keskellä tai toisella pelaajalla. Jos eläinpelimerkki oli oikein, ota se itsellesi ja aseta se eteesi kuvapuoli alaspäin. Jos eläinpelimerkki oli väärin, aseta se takaisin paikalleen kuvapuoli alaspäin.
2. Jos noppa osoittaa eläintenhoitajaa, voit ottaa itsellesi minkä tahansa eläinpelimerkin (saat ottaa kuitenkin vain yhden eläinpelimerkin toiselta pelaajalta, jos pelilaudan keskellä ei ole jäljellä pelimerkkejä). Jos osaat nimetä eläimen oikein, saat pitää kyseisen eläinpelimerkin. Jos et, sinun on asetettava eläinpelimerkki takaisin kuvapuoli alaspäin.
3. Jos noppa osoittaa häkkiä, sinun on laitettava yksi eläinpelimerkeistäsi takaisin pelilaudan keskelle.
4. Jos noppa osoittaa eläintä, joka sinulla on jo, sinun on annettava kyseinen eläinpelimerkki toiselle pelaajalle.

Jatka peliä, kunnes jollakin pelaajalla on 4 tai 5 eläinpelimerkkiä (pelaajien määrästä riippuen) ja hän voittaa pelin.