

KING OF PANDAS

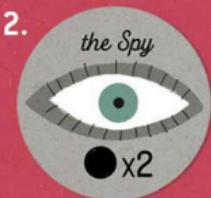
MEMORY & ACTIONS GAME



RULES

FR. RÈGLES / DE. SPIEIREGELN / ES. REGLAS / IT. REGOLE / CAT. REGLES /
GR. ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ACTION CARDS / CARTES D'ACTION / ACTIONS-KARTEN / CARTAS DE ACCIÓN / CARTE AZIONE / CARTES D'ACCIÓ / KARTEΣ ΔΡΑΣΕΩΝ



Spy x 1
Spy x 2
Spy x 3
Κατάσκοπος x 1
Κατάσκοπος x 2
Κατάσκοπος x 3



Stop / Στόπ

the snail / l'escargot
el caracol / die Schnecke
la lumaca / el cargol / το σαλιγάρι



The Thief / Ο Κλέφτης

the magpie / la pie
la garza / die Elster
la gazza / la garsa / η κίσσα



Mix all up / Ανακάτεψέ τα

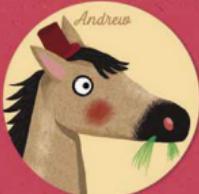
the octopus / la pieuvre
el pulpo / Die Krake
il polpo / el pop / το χταπόδι



Lose a Pair / Χάσε ένα ζευγάρι

the cats / les chats
los gatos / Zwei Katzen
i gatti / els gats / οι γάτες

36 ANIMAL CARDS / 36 CARTES D'ANIMAUX / 36 TIERKARTEN / 36 CARTAS DE ANIMALES / 36 CARTE DI ANIMALI / 36 CARTES D'ANIMALS / 36 ΚΑΡΤΕΣ ΖΩΩΝ



CROWNS / COURONNES / KRONEN /
CORONAS / CORONE / CORONES / ΚΟΡΩΝΕΣ



=



=



=



=



=



=





King of Rabbits / Βασιλιάς των Κουνελιών

Roi des lapins / Kaninchenkönig
Rey de los conejos / Re dei conigli
Rei dels conills



King of Owls / Βασιλιάς των Κουκουβαγιών

Roi des hiboux / Eulekönig
Rey de los buhos / Re dei gufi
Rei dels mussols



King of Pandas / Βασιλιάς των Πάντα

Roi des pandas / Pandakönig
Rei de los pandas / Re dei panda
Rei dels pandes



King of Horses / Βασιλιάς των Άλογων

Roi des chevaux / Pferdekönig
Rey de los caballos / Re dei cavalli
Rei dels cavalls



King of Cheetahs / Βασιλιάς των Γατόπαρδων

Roi des guépards / Gepardenkönig
Rey de los guepardos / Re dei ghepardi
Rei dels guepards



King of Foxes / Βασιλιάς των Αλεπούδων

Roi des renards / Fuchskönig
Rey de los zorros / Re delle volpi
Rei de les guineus

EN. MEMO & ACTIONS GAME

Number of players: 2 to 6 players.

Aim: to collect the most points by finding matching pairs.

Game material: 36 animal cards, 7 action cards, and 6 crowns.

Setting up the game: Shuffle the cards. Arrange all the cards face down in a random order.

The game: The aim is to find matching pairs. The younger player takes the first turn by turning over two cards. If these are a matching pair the player keeps the two cards and plays again. If the cards are not a matching pair they are turned back over and it is the next player's turn.

If a player turns over an action card he or she will have to perform the specified action. The possible actions are the following:

The Spy x1: Look at one card, but don't let other players to see the picture. Leave the card in the same place, faced down, and continue playing.

The Spy x2: Same as The Spy x1 but look at two cards.

The Spy x3: Same as The Spy x1 but look at three cards.

Stop [the snail]: Miss one turn. Leave the action card in the same place, faced down.

The Thief [the magpie]: Take an animal pair from another player. Put the action card back with the other cards, faced down, then shuffle the cards and it is the next player's turn.

Mix all up [the octopus]: Leave the action card with the other cards, faced down. Mix up Shuffle all the cards and it is the next player's turn.

Lose a pair [the cats]: Choose one of your animal pairs and shuffle them with the action card. Put the three cards with the other cards, faced down, and it is the next player's turn.

The game ends when there is no longer any card or when a player reaches 7 points. The winner is the player who has scored the most points.

Scoring Points:

A matching pair scores 1 point.

A complete animal family (6 pandas for example) scores 1 extra point. The player that gets a complete animal family wins a crown!

FR. JEU DE MÉMOIRE ET D'ACTION

Nombre de joueurs: de 2 à 6 joueurs.

Objectif: Obtenir le meilleur nombre de points en formant des paires.

Matériel de jeu: 36 cartes d'animaux, 7 cartes d'action et 6 couronnes.

Préparation: Battre les cartes et les placer de façon aléatoire, à plat.

Le jeu: Il se joue à tour de rôle. Le premier joueur (le plus petit) commence la partie en retournant deux cartes en les montrant aux autres joueurs. Si les deux des cartes forment une paire, il les garde, et continue de jouer, jusqu'à qu'il ne puisse plus former de paire. S'il ne peut plus, il passe son tour, c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite.

Le jeu change si une carte d'action est retournée. Avant de continuer, le joueur réalisera l'action notée sur la carte. Les actions sont les suivantes:

The Spy x1: Regarde la carte mais sans que les autres joueurs puissent la voir. Laisse la carte d'action à plat, au même endroit, et continue de jouer.

The Spy x2: Joue comme pour la carte Espion 1, mais en regardant cette fois, deux cartes.

The Spy x3: Joue comme pour carte Espion x1 mais en regardant trois cartes.

Stop (l'escargot): Passe ton tour. Laisse la carte d'action à plat au même endroit.

The Thief (la pie): Vole une autre paire à un autre joueur. Laisse la carte d'action à plat avec les autres cartes. Mélange toutes les cartes et c'est autour du prochain joueur.

Mix all up (la pieuvre): Laisse la carte d'action à plat avec les autres cartes. Mélange toutes les cartes et c'est au tour du prochain joueur.

Lose a pair (les chats): Choisis une de tes paires, mélange la avec la carte d'action et laisse tes cartes à plat avec les autres cartes, et c'est au tour du prochain joueur.

Le jeu se termine quand il ne reste aucune carte d'animaux ou quand un joueur obtient 7 points. Gagne le joueur qui a obtenu le total de points le plus élevé.

Points :

Chaque paire d'animaux vaut un point.

Chaque famille d'animaux complétée (six pandas par exemple) compte un point supplémentaire. Le joueur qui l'obtient gagne une couronne!

ES. JUEGO DE MEMORIA Y ACCIONES

Número de jugadores: De 2 a 6 jugadores.

Objetivo: Conseguir el mayor número de puntos formando parejas.

Material de juego: 36 cartas de animales, 7 cartas de acción y 6 coronas.

Preparación: Colocar aleatoriamente todas las cartas boca abajo.

El juego: Se juega por turnos. El primer jugador (el más pequeño) da la vuelta a dos cartas y las muestra al resto de jugadores. Si las dos cartas forman una pareja se las guarda y continúa jugando hasta que no consiga formar otra. Si no consigue formar otra pareja pasa el turno al siguiente jugador y así sucesivamente.

El juego cambia cuando se gira una carta de acción. En este momento hay que hacer primero la acción que nos indica la carta antes de poder continuar jugando. Las acciones son las siguientes:

The Spy x1: Espía una carta, sin que lo vean los demás jugadores, y continúa jugando. Deja la carta de acción, boca abajo, en el mismo lugar.

The Spy x2: Espía dos cartas, sin que lo vean los demás jugadores, y continúa jugando. Deja la carta de acción, boca abajo, en el mismo lugar.

The Spy x3: Espía tres cartas, sin que lo vean los demás jugadores, y continúa jugando. Deja la carta de acción, boca abajo, en el mismo lugar.

Stop (el caracol): Quédate un turno sin jugar. Deja la carta de acción, boca abajo, en el mismo lugar.

The Thief (la garza): Roba una pareja a otro jugador. Deja la carta de acción, boca abajo con el resto de cartas en juego. Mezcla todas las cartas y pasa el turno al siguiente jugador.

Mix all up (el pulpo): Deja la carta de acción, boca abajo con el resto de cartas en juego. Mezcla todas las cartas y pasa el turno al siguiente jugador.

Lose a pair (los gatos): Elige una de tus parejas y guárdala con el resto de cartas. Deja la carta de acción, boca abajo, en el mismo lugar. Pasa el turno al siguiente jugador.

El juego termina cuando ya no quedan más cartas o cuando un jugador llega a 7 puntos. El ganador es el jugador que ha conseguido más puntos.

Puntuación:

Cada pareja de animales es un punto.

Cada familia de animales completa (seis pandas por ejemplo) es un punto extra. El jugador que lo logra se corona así como rey de la familia!

DE. MEMORY & AKTIONS-SPIEL

Anzahl Mitspieler: 2 bis 6

Ziel: Die meisten Punkte erreichen.

Spielmaterial: : 36 Tierkarten, 7 Aktions-Karten 6 Kronen.

Spielvorbereitung: Karten mischen und mit dem Motiv nach unten in Reihen ablegen.

Das Spiel: Das Ziel ist es, passende Paare zu finden. Der jüngste Spieler beginnt. Es werden abwechselnd jeweils zwei Karten umgedreht. Achtet darauf, dass alle Spieler die umgedrehten Karten sehen können. Falls die beiden Karten zueinander passen, darf der Spieler diese behalten und noch einmal zwei Karten umdrehen usw. Falls die aufgedeckten Karten nicht zueinander passen, werden diese wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Falls der Spieler eine Aktions-Karte umgedreht hat, muss er eine Aktion durchführen. Diese können sein:

The Spy x1: Der Spieler darf sich eine weitere Karte ansehen, ohne diese den anderen Spieler zeigen zu müssen! Die Karten müssen wieder verdeckt in das Spielfeld gelegt werden!

The Spy x2: Die gleiche Aktion wie bei Spion x1, jedoch darf der Spieler sich zwei Karten ansehen! Die Karten müssen wieder verdeckt in das Spielfeld gelegt werden, auch wenn es Paare sind!

The Spy x3: Die gleiche Aktion wie bei Spion x1, jedoch darf der Spieler sich drei Karten ansehen! Die Karten müssen wieder verdeckt in das Spielfeld gelegt werden, auch wenn es Paare sind!

Stop [die Schnecke]: Der Spieler muss die Karten wieder umdrehen und eine volle Runde aussetzen!

The Thief [die Elster]: TDer Spieler darf sich von einem Mitspieler ein Kartenpaar nehmen. Die Aktionskarte wird wieder umgedreht, das Karten-Feld wird erneut vermischt! Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Mix all up [Die Krake]: Der Spieler dreht die gezogene(n) Karten wieder um und mischt das Kartenfeld erneut! Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Lose a pair [Zwei Katzen]: Der Spieler wählt ein gewonnenes Karten-Paar aus seinem eigenen Stapel, mischt sie mit der gezogenen Aktionskarte und legt diese drei Karten verdeckt wieder in das Kartenfeld. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn alle Tierkarten aufgenommen sind, oder wenn ein Spieler 7 Punkte erreicht hat. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Punkte System:

Ein fundenes Tierpaar = 1 Punkt

Eine komplette Tier-Family zusammen haben (z.B. 6 Pandas) zählt zusätzlich 1 Punkt. Ein Spieler, der eine komplette Tierfamilie zusammen hat, gewinnt eine Krone!

IT. GIOCO DI MEMORIA E AZIONE

Numero di giocatori: da 2 a 6 giocatori.

Obiettivo: Ottenere il massimo punteggio (7) formando coppie.

Materiale di gioco: 36 carte animali, 7 carte azione, 6 corone.

Preparazione: Ci si dispone tutti assieme attorno ad un tavolo e su questo si dispongono come si vuole tutte le carte ma con la faccia coperta e rivolta verso il basso.

Il gioco: Si gioca a turno. Il primo giocatore (quello di età inferiore) gira due carte mostrandole agli altri giocatori. Se le due carte formano una coppia di animali, le tiene e continua a giocare per sperare di formarne un'altra. Se non gli riesce, passa il turno al giocatore successivo e così via.

Il gioco cambia quando si gira una carta azione. Prima di proseguire, il giocatore dovrà simulare l'azione indicata dalla carta. Le azioni potrebbero essere le seguenti:

The Spy x1: Spia una carta, senza farla vedere agli altri giocatori, e continua a giocare, lasciando la carta azione coperta nello stesso posto.

The Spy x2: Gioca come indica la carta The Spy x1 ma spiando altre due carte.

The Spy x3: Gioca come indica la carta The Spy x1 ma spiando altre tre carte.

Stop (la lumaca): Fermo un turno senza giocare. Lascia la carta azione coperta e nello stesso posto, e passa la mano al prossimo giocatore.

The Thief (la gazza): Ruba o sottrai una coppia a un altro giocatore a piacere. Lascia la carta azione coperta con il resto delle carte ancora in gioco. Mischia tutte le carte sul tavolo facendo attenzione a non scoprirlle e passa il turno al giocatore successivo.

Mix all up (il polpo): Lascia la carta azione coperta con il resto delle carte ancora in gioco. Mischia tutte le carte sul tavolo facendo attenzione a non scoprirlle e passa la mano al giocatore successivo.

Lose a pair (i gatti): Scegli una delle tue coppie, mischiala con la carta azione e con le altre rimaste sul tavolo facendo attenzione a non scoprirlle. Passa la mano al giocatore successivo.

Il gioco termina quando non ci sono più carte o quando un giocatore raggiunge 7 punti. Il vincitore è il giocatore che ha segnato il maggior numero di punti.

Calcolo dei punti:

Ogni coppia d'animali è un punto.

Ogni coppia d'animali completa (6 panda per esempio) è un punto extra.

Il giocatore che vince, viene premiato o incoronato re o regina della famiglia!

CAT. JOC DE MEMÒRIA I ACCIONS

Número de jugadors: De 2 a 6 jugadors.

Objectiu: Conseguir el major número de punts formant parelles.

Material de joc: 36 cartes d'animals, 7 cartes d'accio i 6 corones.

Preparació: Collocar aleatòriament totes les cartes de cap per avall.

El joc: Es juga per torns. El primer jugador (el més petit) gira dues cartes i les ensenya als altres jugadors. Si les dues cartes formen una parella d'animals se les queda i continua jugant fins que no pugui formar-ne cap més. Si no aconsegueix formar parella passa el torn al següent jugador i així successivament.

El joc canvia quan es gira una carta d'accio. En aquest moment cal fer primer l'accio que ens indica la carta abans de poder continuar jugant. Les accions són les següents:

The Spy x1: Espia una carta sense que ho vegin els altres jugadors i continua jugant. Deixa la carta d'accio de cap per avall al mateix lloc.

The Spy x2: Juga com a la carta The Spy x1 però espiant dues cartes.

The Spy x3: Juga com a la carta The Spy x1 però espiant tres cartes.

Stop (el cargol): Queda't un torn sense jugar. Deixa la carta d'accio de cap per avall al mateix lloc.

The Thief (la garsa): Roba una parella a un altre jugador. Deixa la carta d'accio de cap per avall amb la resta de cartes en joc. Barreja totes les cartes i passa el torn al següent jugador.

Mix all up (el pop): Deixa la carta d'accio de cap per avall amb la resta de cartes en joc. Barreja totes les cartes i passa el torn al següent jugador.

Lose a pair (els gats): Tria una de les teves parelles, barreja-la amb la carta d'accio i deixa-les de cap per avall amb la resta de cartes. Passa el torn al següent jugador.

El joc s'acaba quan ja no queda cap més carta d'animals o quan un jugador arriba a 7 punts. Guanya el jugador que aconsegueix més punts.

Puntuació:

Cada parella d'animals suma 1 punt.

Cada família d'animals completa (per exemple 6 pandes) suma 1 punt extra.

El jugador que ho assoleix es corona com a rei/reina de la família!

GR. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ & ΔΡΑΣΗΣ

Αριθμός παικτών: 2 έως 6 παίκτες.

Σκοπός: να συλλέξετε τους περισσότερους πόντους ταιριάζοντας τα ζευγάρια

Περιεχόμενα: 36 κάρτες ζώων, 7 κάρτες δράσεων και 6 κορώνες.

Προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι: Ανακατέψτε τις κάρτες. Τοποθετήστε όλες τις κάρτες γυρισμένες από την ανάποδη πλευρά πάνω στο τραπέζι, σε τυχαία σειρά.

Το παιχνίδι: Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρίσκετε ζευγάρια καρτών. Ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης παίζει πρώτος, αναποδογυρίζοντας δύο κάρτες. Αν οι δύο αυτές κάρτες είναι ζευγάρι, τότε ο παίκτης τις κρατά, και ξαναπαίζει, αναποδογυρίζοντας άλλες δύο κάρτες. Αν αυτές οι κάρτες δεν είναι ζευγάρι, τότε τις ξαναγυρίζει από την ανάποδη, και συνεχίζει ο επόμενος παίκτης.

Αν κάποιος παίκτης αναποδογυρίσει μία από τις κάρτες δράσεων τότε πρέπει να κάνει αυτό που του υποδεικνύει η κάρτα. Οι πιθανές δράσεις είναι οι ακόλουθες:

Ο Κατάσκοπος x1: Σηκώστε και δείτε μια κάρτα, αλλά μην αφήσετε κανέναν από τους άλλους παίκτες να τη δουν. Ξαναβάλτε την κάρτα πίσω στη θέση της, γυρισμένη ανάποδα.

Ο Κατάσκοπος x2: Το ίδιο με την κάρτα «Ο Κατάσκοπος x1» αλλά για 2 κάρτες.

Ο Κατάσκοπος x3: Το ίδιο με την κάρτα «Ο Κατάσκοπος x1» αλλά για 3 κάρτες.

Στοπ (το σαλιγκάρι): Χάνετε την σειρά σας. Αφήστε την κάρτα δράσης στη θέση την, γυρισμένη ανάποδα.

Ο Κλέφτης (η κίσσα): Κλέψτε ένα ζευγάρι ζώων από έναν άλλο παίκτη. Ξαναβάλτε την κάρτα πίσω στη θέση της, γυρισμένη ανάποδα, ύστερα ανακατέψτε τις κάρτες. Είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

Ανακάτεψέ τα (το χταπόδι): Αφήστε την κάρτα δράσης στο τραπέζι μαζί με όλες τις άλλες κάρτες, γυρισμένη ανάποδα. Ανακατέψτε όλες τις κάρτες. Είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

Χάσε ένα ζευγάρι (οι γάτες): Διαλέξτε ένα από τα ζευγάρια ζώων σας και ανακατέψτε τις κάρτες αυτές, μαζί με την κάρτα δράσης. Τοποθετήστε και τις τρεις κάρτες, γυρισμένες ανάποδα, πίσω στο τραπέζι μαζί με τις υπόλοιπες. Είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν δεν υπάρχουν άλλες κάρτες ή όταν κάποιος παίκτης φτάσει τους 7 πόντους. Νικητής είναι ο παίκτης που έχει συλλέξει τους περισσότερους πόντους.

Μέτρημα Πόντων:

Κάθε ζευγάρι ζώων αντιστοιχεί σε 1 πόντο.

Μια ολοκληρωμένη οικογένεια ζώων (για παράδειγμα 6 Πάντα) σας δίνει 1 επιπλέον πόντο. Ο παίκτης που καταφέρνει να συλλέξει μια ολοκληρωμένη οικογένεια ζώων, κερδίζει ένα στέμμα!