

FIND THE FOREST FRIENDS

INSTRUCTIONS (ENGLISH)

OBJECT OF THE GAME

- Be the first player to collect all 4 animal shapes on your gameboard.

SETUP

- Each player chooses a gameboard and places it in front of them.
- Place all the tiles in the cotton bag and mix them up.
- For a longer 2-player game, players may choose to play with 2 gameboards each.

HOW TO PLAY

- The youngest player goes first. Without looking inside, the player draws a tile from the bag, trying to find an animal shape shown on their gameboard using their sense of touch only.
- If the player draws a tile that matches an animal shape on their gameboard, they collect it and place it over the matching animal.
- If the player draws a tile that does not match an animal shape on their gameboard, they place the tile back in the bag and their turn is over.
- Note, the drawn tile must match both the shape and the animal on the player's gameboard in order to be collected. At the start of the game, matching the animal will require a bit of luck as there are 2 animals per shape tile.
- Gameplay continues to the left with the next player drawing a tile from the bag.
- The winner is the first player to collect all 4 animal shapes on their gameboard.

INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

OBJECTIF

- Soyez le premier joueur à rassembler les 4 formes animales sur votre plateau de jeu.

PRÉPARATION

- Chaque joueur choisit un plateau de jeu et le place en face de lui.
- Placez toutes les tuiles dans le sac en coton et mélangez-les.

- Pour prolonger une partie à 2, les joueurs peuvent choisir de jouer avec 2 plateaux de jeu chacun.

RÈGLES DU JEU

- Le joueur le plus jeune joue en premier. Sans regarder à l'intérieur, le joueur pioche une tuile dans le sac en essayant de trouver une forme animale présente sur son plateau de jeu en utilisant uniquement son sens du toucher.
- Si le joueur pioche une tuile qui correspond à une forme animale présente sur son plateau de jeu, il la récupère et la place sur l'animal correspondant.
- Si le joueur pioche une tuile qui ne correspond pas à une forme animale présente sur son plateau de jeu, il la replace dans le sac et son tour prend fin.
- Note: la tuile piochée doit correspondre à la forme et à l'animal présent sur le plateau de jeu du joueur pour être récupérée. Au début du jeu, trouver un animal correspondant demandera un peu de chance puisqu'il y a 2 animaux de chaque forme.
- Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre avec le joueur suivant qui pioche une tuile dans le sac.
- Le gagnant est le premier joueur à rassembler les 4 formes animales sur son plateau de jeu.

INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

OBJETIVO

- Ser el primer jugador en tener en su cartón las 4 formas de animales.

CONFIGURACIÓN

- Cada jugador debe escoger un cartón y colocarlo frente a él.
- Poner todas las fichas en la bolsa de algodón y mezclarlas.
- Para prolongar las partidas de 2 jugadores, cada jugador puede elegir jugar con 2 cartones.

JUEGO

- El jugador más joven empieza el juego. Sin mirar dentro, el jugador coge una ficha de la bolsa, tratando de encontrar la forma del animal mostrado en su cartón utilizando solo el sentido del tacto.
- Si el jugador saca una ficha con alguna

de las formas de animal de su cartón, se la queda y la pone sobre el animal correspondiente.

- Si el jugador saca una ficha que no coincide con ninguna de las formas de animal de su cartón, debe devolver la ficha a la bolsa y se acaba su turno.
- Nota: La ficha extraída debe coincidir con la forma y el animal del cartón para que el jugador se la pueda quedar. Al principio del juego, acertar el animal requerirá un poco de suerte ya que hay 2 animales por cada forma de ficha.
- El turno pasa al siguiente jugador a la izquierda, el cual deberá sacar una ficha de la bolsa.
- El ganador será el primer jugador en acumular las 4 formas de animales en el cartón.

SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

ZIEL

- Sei der erste Spieler, der alle vier Tierformen auf seinem Spielbrett gesammelt hat.

AUFBAU

- Jeder Spieler wählt ein Spielbrett aus und legt es vor sich hin.
- Alle Spielsteine kommen in den Stoffbeutel und werden gut gemischt.
- Für ein längeres Spiel mit zwei Spielern können beide jeweils zwei Spielbretter auswählen.

SPIELVERLAUF

- Der jüngste Spieler fängt an. Ohne zu gucken, nimmt der Spieler einen Spielstein aus dem Beutel. Er versucht nur mit seinem Tastsinn eine Tierform zu finden, die auf seinem Spielbrett gezeigt wird.
- Wenn der Spieler einen Spielstein zieht, der einer Tierform auf seinem Spielbrett entspricht, nimmt er ihn und platziert ihn auf dem passenden Tier.
- Wenn der Spieler einen Spielstein zieht, der keiner Tierform auf seinem Spielbrett entspricht, legt er ihn zurück in den Beutel und sein Zug ist vorbei.



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years of age.

- Beachtet dabei, dass der gezogene Spielstein mit der Form und dem Tier auf dem Spielbrett des Spielers übereinstimmen muss, um eingesammelt zu werden. Zu Beginn des Spiels gehört etwas Glück dazu, das richtige Tier zu ziehen, da es für jede Form zwei Tiere gibt.
- Der Spieler links ist als nächster dran und zieht einen Spielstein aus dem Beutel.
- Der Spieler gewinnt, der als erstes alle vier Tierformen auf seinem Spielbrett gesammelt hat.

ISTRUZIONI (ITALIANO)

SCOPO

- Riuscire a raccogliere per primo tutte e quattro le forme di animali sul proprio tabellone di gioco.

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie un tabellone e lo posiziona davanti a sé.
- Metti tutte le tessere nel sacchetto di cotone e mescolale.
- Per far durare più a lungo una partita a due giocatori, ogni giocatore può scegliere di giocare con due tabelloni ciascuno.

COME SI GIOCA

- Inizia il giocatore più giovane. Senza guardare all'interno, il giocatore estrae una tessera dal sacchetto, cercando di trovare una delle forme animali riportate sul tabellone usando solo il senso del tatto.
- Se il giocatore pesca una tessera che corrisponde a una forma animale sul proprio tabellone, la prende e la posiziona sull'animale corrispondente.
- Se il giocatore pesca una tessera che non corrisponde a una forma animale sul proprio tabellone, rimette la tessera nel sacchetto e passa la mano.
- Nota: la tessera pescata deve corrispondere sia alla forma che all'animale sul tabellone del giocatore per poter essere presa. All'inizio del gioco, abbinare l'animale richiede un po' di fortuna, perché ci sono due animali per ogni forma.
- Il gioco continua a sinistra con il giocatore successivo che pesca una tessera dal sacchetto.

- Vince il giocatore che raccoglie per primo tutte e quattro le forme di animali sul proprio tabellone di gioco.

INSTRUKCJE (POLSKU)

CEL

- Bądź pierwszą osobą, która zdobędzie wszystkie 4 kształty zwierząt na planszy.

PRZYGOTOWANIE

- Każdy gracz wybiera planszę i kładzie ją przed sobą.
- Wszystkie płytki należy włożyć do bawełnianego woreczka i wymieszać je.
- W przypadku dłuższej rozgrywki dla dwóch graczy każdy gracz może mieć dwie plansze.

ROZGRYWKA

- Zaczyna najmłodszy gracz. Bez patrzenia gracz losuje płytkę z woreczka, starając się znaleźć taką, która odpowiada kształtowi widocznemu na planszy, posługując się tylko zmysłem dotyku.
- Jeśli gracz wylosuje płytkę o kształcie pasującym do konturu zwierzęcia widocznego na jego planszy, kładzie ją na tym konturze.
- Jeśli gracz wylosuje płytkę o kształcie niepasującym do konturu zwierzęcia widocznego na jego planszy, odkłada ją z powrotem do woreczka i kończy swoją kolejkę.
- Uwaga: aby można było zachować wylosowaną płytkę, musi ona odpowiadać zarówno kształtowi, jak i gatunkowi zwierzęcia widocznego na planszy gracza. Na początku gry dopasowanie płytki będzie wymagało odrobiny szczęścia, ponieważ każdy kształt płytki może odpowiadać 2 zwierzętom.
- Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy kolejny gracz losuje po jednej płytce z woreczka.
- Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zbierze wszystkie 4 kształty zwierząt na swojej planszy.

SPELREGELS (NEDERLANDSE)

DOEL VAN HET SPEL

- Verzamel als eerste speler al de vier dierenvormen op je spelbord.

VOORBEREIDING

- Elke speler kiest een spelbord en legt het voor zich.
- Doe alle tegels in het zakje en meng ze door elkaar.
- Voor een langer spel met twee spelers kiezen beide spelers elk twee spelborden.

SPELVERLOOP

- De jongste speler mag beginnen. Zonder kijken neemt de speler een tegel uit het zakje. Hij probeert een dierenvorm van zijn spelbord te vinden door goed te voelen aan de vorm.
- Trekt de speler een tegel die overeenkomt met een dierenvorm op zijn spelbord, dan plaatst hij die tegel op dit dier.
- Trekt de speler een tegel die niet overeenkomt met een dierenvorm op zijn spelbord, dan doet hij de tegel terug in het zakje. Zijn beurt is om.
- Let op: de tegel moet overeenkomen met de vorm en het dier op het spelbord van de speler. Alleen in dat geval mag hij de tegel verzamelen. Bij de start van het spel heb je een beetje geluk nodig want er zijn twee dieren per tegelvorm.
- Speel verder met de klok mee. De speler aan de linkerkant mag nu een tegel uit het zakje nemen.
- De eerste speler die al de vier dierenvormen op zijn spelbord heeft verzameld, is de winnaar.

INSTRUKTIONER (SVENSK)

MÅL

- Bli först med att samla in alla 4 djurformer på spelplanen.

UPPLÄGG

- Varje spelare väljer en spelplan och lägger den framför sig.
- Lägg alla brickorna i tygpåsen och blanda dem.
- För ett längre spel med 2 spelare kan spelare välja att spela med 2 spelplaner var.

SPELET

- Den yngsta spelaren börjar. Spelaren drar en bricka ur påsen utan att titta inuti och försöker hitta en djurform på spelplanen genom att känna på brickorna.

- Om spelaren drar en bricka som matchar en djurform på deras spelplan, samlar de in bricka och lägger den ovanpå det matchande djuret.
- Om spelaren drar en bricka som inte matchar en djurform på deras spelplan, lägger de tillbaka bricka i påsen och så är det nästa spelares tur.
- Observera att brickan måste matcha både formen och djuret på spelarens spelplan för att samlas in. När matchen börjar krävs det lite tur eftersom det finns 2 djur per form.
- Spelet fortsätter åt vänster och nästa spelare drar en bricka ur påsen.
- Den som först samlar alla 4 djurformer på sin spelplan vinner.

INSTRUKTIONER (DANSK)

FORMÅL

- Være den første spiller til at samle alle 4 dyrefigurer på din spilleplade.

KOM I GANG

- Hver spiller vælger en spilleplade, og placerer den foran sig.
- Læg alle brikker i bomuldsposen, og bland dem.
- Når der kun er 2 deltagere, vil spillet tage længere tid, så spillerne kan vælge at spille med 2 spilleplader hver.

SÅDAN SPILLER DU

- Den yngste spiller starter. Uden at kigge skal spilleren trække en brik fra posen. Spilleren kan forsøge at mærke sig frem til en af dyrefigurerne fra spillerens spilleplade.
- Hvis spilleren trækker en brik, der passer til en af dyrefigurerne på spillepladen, skal spilleren placere brikken oven på det tilsvarende dyr.
- Hvis spilleren trækker en brik, der ikke passer til en af dyrefigurerne på spillepladen, skal spilleren lægge brikken tilbage i posen og lade turen gå videre til næste spiller.
- **BEMÆRK:** Den trukne brik skal både passe til formen og billedet på spillerens spilleplade for at kunne blive lagt op på pladen. I begyndelsen af spillet vil det kræve lidt held af finde en brik, der passer, da samme brikform kan vise 2 forskellige dyr.
- Spillet fortsætter mod venstre, hvor hver spiller trækker en brik fra posen.

- Vinderen er den første spiller, som samler alle 4 dyrefigurer på sin spilleplade.

INSTRUKSJONER (NORSK)

MÅL

- Vær den første spilleren til å samle alle de fire dyreformene på spillbrettet.

OPPSETT

- Hver spiller velger seg ett spillbrett og legger det på bordet foran seg.
- Legg alle brikkene i bomullsposen, og bland dem godt.
- Hvis dere er to spillere og vil ha et lengre spill, kan spillerne spille med to spillbrett hver.

SPILLETS GANG

- Den yngste spilleren begynner. Spilleren trekker én brikke fra posen, uten å se. Her skal spilleren forsøke å trekke en brikke som samsvarer med en av dyreformene på spillbrettet sitt, kun ved å føle med hånden.
- Hvis spilleren klarer å trekke en brikke som samsvarer med en av dyreformene på spillbrettet sitt, får spilleren brikken og legger den på det riktige dyret.
- Hvis spilleren trekker en brikke som ikke samsvarer med en dyreform på spillbrettet sitt, legges brikken tilbake i posen og turen deres er over.
- Merk deg at brikken som ble trukket må samsvare både med formen og dyret på spillbrettet til spilleren for at spilleren skal få brikken. I begynnelsen av spillet må spillerne ha litt flaks for å finne de riktige dyrene, fordi det er to forskjellige dyr per formbrikke.
- Spillet fortsetter ved at turen går til spilleren til venstre. Den neste spilleren trekker en brikke fra posen.
- Vinneren er den første spilleren som klarer å samle alle de fire dyreformene på spillbrettet sitt.



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years of age.