

edufun



Loto Pets



24+ Meses
Mois
Months

edufun

Loto Pets



Dinámica de juego:

Cada jugador tiene una mascota a la que debe proporcionarle todo lo que necesita para que esté bien cuidada y sea feliz.

Antes de empezar, cada jugador elige una mascota para cuidarla y jugar con ella.

Después, se mezclan todas las fichas de cuidados e incidencias y se colocan boca abajo formando una pila en el centro de la mesa.

Cuando es su turno, el jugador coge la primera ficha de la pila y si es un cuidado que necesita su mascota y aún no tiene, la coloca sobre la necesidad correspondiente.

Si ya tiene ese cuidado, lo deja boca arriba encima de la mesa.

Si se trata de una ficha de incidencia el jugador deberá aplicar su efecto inmediatamente.

Fichas de cuidados:**Biberón**

Tu mascota tiene hambre.
Con esta ficha le podrás dar de comer.

**Luna**

Tu mascota tiene sueño.
Con esta ficha podrá dormir y descansar.

**Corazón**

Tu mascota necesita mimos.
Con esta ficha se pondrá muy feliz.

**Ovillo**

Tu mascota quiere jugar.
Con esta ficha se divertirá.

Fichas de incidencia:**Termómetro**

Tu mascota se ha puesto enferma.
Pon el termómetro sobre ella.
Para curarla necesitarás conseguir una ficha de veterinario.

**Botiquín**

El veterinario ha curado a tu mascota.
Coloca esta ficha encima del termómetro.
Si no estaba enferma, déjala en la mesa.

**Torbellino**

Tu mascota se ha enfadado y ha tenido una rabietta. Pierdes una ficha de cuidado.

**Huella**

Con esta ficha puedes coger una de las fichas que están boca arriba sobre la mesa en vez de coger la de encima de la pila.

Fin del juego:

Gana quién consiga cubrir las 4 necesidades básicas de su mascota y no esté enferma.

Sugerencias de juego:

Los niños más pequeños a menudo prefieren seguir jugando hasta que todos los jugadores han conseguido cuidar a su mascota sin importar quién ha ganado.

Para jugar una partida más rápida y fácil, se pueden utilizar sólo las fichas de cuidados y las fichas de robar carta (huella).

Recomendamos utilizar la ficha remolino en partidas con niños a partir de 6 años.

en Loto Pets

Contents:

4 pet boards

36 care and incident tokens

Purpose of the game:

Each player has a pet which needs to be taken care of in order to make sure it is well groomed after and happy.

Before beginning, each player chooses a pet to look after and play with. Then all the care and incident tokens are mixed up and placed face down in a pile in the centre of the table.

When the player's turn comes, he or she picks up the first token from the pile, and if it's something her mascot needs and still does not have, she places it on the corresponding item spot. If it already has that item, the token is left face down on the table.

In the case of an incident token, the player must resolve the problem immediately.

Care tokens:



Bottle

Your pet is hungry.
With this token you
can feed him.



Moon

Your pet is sleepy.
With this token he can
sleep and rest.



Heart

Your pet needs some TLC.
With this token she'll be
very happy.



Ball of wool

Your pet wants to play.
He'll have fun with this
token.

Incident tokens:



Thermometer

Your pet is ill. Place the thermometer
on her.
To make her better you'll need to get
a vet token.



First-aid box

The vet has healed your pet.
Place this token on top of the
thermometer.
If it wasn't ill, leave it on the table.



Tornado

Your pet is angry and had a
tantrum.
You lose a care token.



Pawprint

With this token you can take one of the
tokens that are face up on the table
instead of taking the one from the top
of the pile.

End of the game:

The person who manages to cover the pet's 4 basic needs provided their pet is not ill, wins.

Tips for play:

Smaller children often prefer to continue playing until all the players have succeeded in looking after their regardless of who is the winner.

For a faster and easier game, you can use only the care tiles and the token to steal a token (Pawprint).

We recommend using the tornado token in games with children aged 6 and over.

fr

Loto Pets

Contenu :

4 cartons d'animaux

36 cartes de soin et d'événements

But du jeu :

Chaque joueur dispose d'un animal dont il doit prendre soin en lui apportant tout ce dont il a besoin pour être heureux.

Avant de commencer, chaque joueur choisit le carton d'un animal dont il va s'occuper et avec lequel il va jouer. Toutes les cartes de soin et d'événements sont mélangées et empilées face cachée au centre de la table.

Quand vient son tour, le joueur pioche la première carte de la pile et si elle correspond à l'un des besoins de son animal et qu'il ne l'a pas encore, il la place sur le besoin correspondant. S'il l'a déjà, la carte est remise face visible sur la table.

Pour les cartes d'événements, le joueur doit résoudre le problème immédiatement.

Cartes de soin :

**Biberon**

Votre animal a faim.
Avec cette carte, vous pouvez le nourrir.

**Lune**

Votre animal est fatigué.
Avec cette carte, il peut dormir et se reposer.

**Cœur**

Votre animal a besoin d'amour.
Avec cette carte, il sera très heureux.

**Pelote de laine**

Votre animal a envie de jouer. Avec cette carte, il va bien s'amuser.

Cartes d'événements :

**Thermomètre**

Votre animal est malade. Placez le thermomètre sur lui.
Pour qu'il aille mieux, obtenez une carte de trousse de secours.

**Trousse de secours**

Le vétérinaire a soigné votre animal.
Placez carte au-dessus du thermomètre.
S'il n'était pas malade, laissez-la face visible sur la table.

**Tornade**

Votre animal est fâché et en colère. Vous perdez une carte de soin.

**Empreinte de patte**

Avec cette carte, vous pouvez prendre une des cartes parmi celles face visible sur la table au lieu d'en prendre une dans la pile.

Fin du jeu :

Le joueur qui gagne est celui qui arrive à combler les quatre besoins de son animal et que ce dernier n'est pas malade.

Astuces :

Les plus jeunes enfants ont souvent envie de continuer à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient réussi à prendre soin de leur animal sans se soucier de qui a gagné.

Pour une partie plus rapide et plus facile, vous pouvez utiliser uniquement les cartes de soin et les cartes pour voler la carte (Empreinte de patte).

Nous conseillons d'utiliser les cartes de tornade avec les enfants âgés de minimum six ans.

Dinâmica de jogo:

Cada jogador tem um animal de estimação ao qual deve dar tudo o que precisa para estar bem cuidado e ser feliz.

Antes de começar, cada jogador escolhe um animal de estimação para cuidar dele e brincar com ele. Depois, misturam-se todas as fichas de cuidados e problemas viradas para baixo, fazendo uma pilha no centro da mesa.

Quando é a sua vez, o jogador tira a primeira ficha da pilha e se for um cuidado que o seu animal de estimação precisa e ainda não o tem, coloca-a sobre a necessidade correspondente. Se já tiver esse cuidado, deixa-o virado para cima na mesa.

Se for uma ficha de problemas, o jogador deverá aplicar o seu efeito imediatamente.

Fichas de cuidados:



Biberão

O teu animal de estimação tem fome.
Com esta ficha podes dar-lhe de comer.



Lua

O teu animal de estimação tem sono.
Com esta ficha poderá dormir e descansar.



Coração

O teu animal de estimação precisa de mimos.
Com esta ficha ficará muito feliz.



Novelo

O teu animal de estimação quer brincar. Com esta ficha vai divertir-se.

Fichas de problemas:



Termómetro

O teu animal de estimação ficou doente.
Põe-lhe o termómetro.
Para o curar precisas de conseguir uma ficha de veterinário.



Estojo de primeiros socorros

O veterinário curou o teu animal de estimação. Coloca esta ficha em cima do termómetro. Se o teu animal de estimação não estava doente, deixa a ficha em cima da mesa.



Remoinho

O teu animal de estimação ficou com raiva e fez uma birra. Perdes uma ficha de cuidado.



Pegada

Com esta ficha podes tirar uma das fichas que estiverem voltadas para cima na mesa, em vez de tirar uma ficha da pilha.

Fim do jogo:

Ganha quem conseguir cobrir as 4 necessidades básicas do seu animal de estimação e não fique doente.

Sugestões de jogo:

As crianças mais pequenas muitas vezes preferem continuar a jogar até todos os jogadores terem conseguido cuidar dos seus animais de estimação, sem importar quem ganhou. Para jogar um jogo mais rápido e fácil, podem utilizar-se apenas as fichas de cuidados e as fichas de roubar carta (Pegada).

Recomendamos utilizar a ficha remoinho em jogos com crianças a partir dos 6 anos.

de Loto Pets

Inhalt:

4 Haustierspielbretter
36 Pflege- und Ereignis-Jetons

Ziel des Spiels:

Jeder Spieler hat ein Haustier, für das er sorgen muss, um sicher zu gehen, dass es gut gepflegt und glücklich ist.

Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler ein Haustier aus, dass er pflegt und mit dem er spielt. Dann werden alle Pflege- und Ereignis-Jetons gemischt und umgedreht auf einen Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Wenn der Spieler an der Reihe ist, nimmt er den ersten Jeton vom Stapel und wenn es etwas ist, was sein Haustier braucht und noch nicht hat, legt er es auf die entsprechende Position. Wenn die Position schon belegt ist, wird der Jeton umgedreht auf den Tisch gelegt. Im Falle eines Ereignis-Jetons muss der Spieler das Problem sofort lösen.

Pflege-Jeton:



Flasche

Dein Haustier ist hungrig.
Mit diesem Jeton kannst du es füttern.



Mond

Dein Haustier ist müde.
Mit diesem Jeton kann es schlafen und sich ausruhen.



Herz

Dein Haustier braucht TLC.
Mit diesem Jeton wird sie sehr glücklich sein.



Wollknäuel

Dein Haustier will spielen.
Er wird Spaß haben mit diesem Jeton.

Ereignis-Jetons:



Thermometer

Dein Haustier ist krank. Lege das Thermometer bei ihr an.
Damit sie sich besser fühlt, brauchst du ein Tierarzt-Jeton.



Verbandskasten

Der Tierarzt hat dein Haustier geheilt. Lege den Jeton oben auf das Thermometer.
Wenn er nicht krank war, lass es auf dem Tisch liegen.



Tornado

Dein Haustier ist verärgert und hat einen Wutanfall. Du verlierst ein Pflege-Jeton.



Pfotenabdruck

Mit diesem Jeton kannst du einen der Jetons, die aufgedeckt auf dem Tisch liegen, nehmen, anstatt eines vom Stapel.

Ende des Spiels:

Die Person, die es schafft, alle 4 grundlegenden Bedürfnisse des Haustieres abzudecken und dessen Haustier nicht krank ist, gewinnt.

Spieltipps:

Kleinere Kinder bevorzugen es oft weiterzuspielen, bis alle Spieler es geschafft haben ihre Haustiere zu pflegen, ohne das es von Belang ist, wer gewinnt.

Für ein schnelleres und einfacheres Spiel, kannst du nur die Pflege-Jetons nutzen und die Nimm-eine-Karte-Jetons (Pfotenabdruck)

Wir empfehlen, den Tornado-Jeton bei Spielen mit Kindern ab 6 Jahren zu nutzen.

Svolgimento del gioco:

Ciascun giocatore deve prendersi cura di un animale domestico e soddisfare tutti i suoi bisogni perché sia in salute e felice.

Prima di iniziare, ciascun giocatore sceglie un animale domestico di cui prendersi cura e con cui giocare. Quindi, si mischiano tutte le tessere Cura e Assistenza e si posizionano al centro del tavolo a formare un mazzo coperto.

Quando arriva il suo turno, il giocatore pesca la prima tessera del mazzo e, se è una cura di cui il suo animale domestico ha bisogno e che ancora non ha, la posiziona sul bisogno corrispondente. Se ha già quella cura, la lascia scoperta al centro del tavolo. Se si tratta di una tessera Assistenza, il giocatore dovrà usarla subito.

Tessere de Cura:**Biberon**

Il tuo animale domestico ha fame.
Con questa tessera potrai dargli da mangiare.

**Luna**

Il tuo animale domestico ha sonno.
Con questa tessera potrà dormire e riposare.

**Cuore**

Il tuo animale domestico ha bisogno di coccole.
Con questa tessera lo renderai felice.

**Gomitoletto**

Il tuo animale domestico vuole giocare. Con questa tessera lo farai divertire.

Tessere de Assistenza:**Termometro**

Il tuo animale domestico si è ammalato.
Posiziona il termometro su di lui.
Per curarlo dovrai trovare una tessera Veterinario.

**Kit medico**

Il veterinario ha curato il tuo animale domestico. Posiziona questa tessera sul termometro. Se il tuo animale domestico non è malato, lasciala al centro.

**Vortice**

Il tuo animale domestico si è arrabbiato e si è comportato male.
Perdi una tessera Cura.

**Impronta**

Con questa tessera puoi pescare una delle tessere scoperte sul tavolo invece di pescare dal mazzo.

Fine del gioco:

Vince chi riesce a soddisfare i 4 bisogni primari del proprio animale domestico in buona salute.

Consigli di gioco:

I bambini più piccoli solitamente preferiscono continuare a giocare fino a quando tutti i giocatori non si saranno presi cura del proprio animale domestico, indipendentemente da chi sia il vincitore.

Per una partita più semplice e veloce, si possono utilizzare solo le tessere Cura e Ruba una carta (Impronta). Raccomandiamo di usare la tessera Vortice solo nelle partite con bambini a partire dai 6 anni di età.

Doel van het spel:

Elke speler heeft een huisdiertje en moet er alles aan doen om dat huisdiertje blij te maken.

Eerst kiest iedere speler een huisdiertje om te verzorgen en mee te spelen.

Dan worden alle verzorg- en gebeurtenisfiches gehusseld en ondersteboven op een stapel op tafel gelegd.

Als je aan de beurt bent, pak je het eerste fiche van de stapel. Als het iets is wat je huisdier nodig heeft en nog niet had, leg je het fiche op het overeenkomende plaatje. Als je dit plaatje al had, blijft het fiche met de afbeelding naar beneden op de tafel liggen. Als je een gebeurtenisfiche raapt, moet je het probleem meteen oplossen.

Verzorgfiches:**Fles**

Je huisdier heeft honger.
Met dit fiche kun je hem te eten geven.

**Maan**

Je huisdier is moe.
Met dit fiche kun je hem laten slapen en rusten.

**Hart**

Je huisdier heeft aandacht nodig.
Met dit fiche wordt je huisdiertje weer gelukkig.

**Bulletje wol**

Je huisdier wil spelen.
Met dit fiche kunnen jullie samen spelen.

Gebeurtenisfiches:**Thermometer**

Je huisdier is ziek. Leg de thermometer op je huisdier.
Om je huisdier beter te maken, heb je een dierenartsfiche nodig.

**Verbanddoos**

De dierenarts heeft je huisdertje weer beter gemaakt. Leg dit fiche op de thermometer. Als je huisdier niet ziek is, leg je het fiche op tafel.

**Tornado**

Je huisdier is boos en niet tevreden. Je verliest een verzorgfiche.

**Pootafdruk**

Met dit fiche kun je een van de fiches pakken die open op tafel liggen in plaats van een van de stapel.

Einde van het spel:

Je wint als je huisdertje voorzien is van de vier basisbehoeftes en niet ziek is.

Speltips:

Kleinere kinderen vinden het vaak leuker om te spelen totdat alle spelers hun huisdertje goed verzorgd hebben. Hierbij maakt het niet uit wie er wint.

Voor een sneller en gemakkelijker spel kun je ook alleen de verzorg- en pak-een-kaartfiches gebruiken (Pootafdruk)

Wij raden aan om de tornadofiches uitsluitend te gebruiken als alle spelers zes jaar of ouder zijn.

Οδηγίες παιχνιδιού

Κάθε παίκτης ή παίκτρια έχει ένα κατοικίδιο και πρέπει να του παρέχει όλη τη φροντίδα που χρειάζεται για να είναι χαρούμενο.

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης διαλέγει ένα κατοικίδιο για να το φροντίζει και να παιζεί μαζί του. Στη συνέχεια, πρέπει να ανακατευτούν όλες οι κάρτες φροντίδας και υγείας και να τοποθετηθούν ανάποδα, σχηματίζοντας μια στοίβα στο κέντρο του τραπεζιού.

Κάθε παίκτης, όταν έρχεται η σειρά του, παίρνει την πρώτη κάρτα από τη στοίβα και, αν είναι μια φροντίδα που χρειάζεται το κατοικίδιό του, αλλά δεν την έχει ακόμη, την τοποθετεί στην αντίστοιχη ανάγκη. Αν το κατοικίδιο έχει ήδη αυτήν τη φροντίδα, την αφήνει ανοιχτή πάνω στο τραπέζι.

Αν είναι μια κάρτα υγείας, ο παίκτης πρέπει να παράσχει αμέσως τη θεραπεία.

Κάρτες φροντίδας



Μπιπερό

Το κατοικίδιό σου

πεινάει.

Με αυτήν την κάρτα
μπορείς να το ταΐσεις.



Φεγγάρι

Το κατοικίδιό σου νυστάζει.

Με αυτήν την κάρτα
μπορεί να κοιμηθεί και να
ζεκουραστεί



Καρδούλα

Το κατοικίδιό σου
χρειάζεται χάδια.

Με αυτήν την κάρτα θα το
κάνεις χαρούμενο.



Κουβάρι

Το κατοικίδιό σου θέλει
να παίξει. Με αυτήν την

κάρτα θα διασκεδάσει.

Κάρτες υγείας :



Θερμόμετρο

Το κατοικίδιό σου είναι άρρωστο.

Βάλτου θερμόμετρο.

Για να το κάνεις καλά, χρειάζεσαι μια κάρτα φαρμακείου.



Φαρμακείο

Ο κτηνίατρος έκανε καλά το κατοικίδιό σου.

Τοποθέτησε αυτήν την κάρτα πάνω στο θερμόμετρο.

Αν το κατοικίδιό σου δεν ήταν άρρωστο,
άφησε την πάνω στο τραπέζι.



Ανεμοστρόβιλος

Το κατοικίδιό σου θύμωσε και
γκρίνιαξε. Χάνεις μια κάρτα

φροντίδας.



Αποτύπωμα

Με αυτήν την κάρτα μπορείς να
πάρεις μια από τις κάρτες που είναι
ανοιχτές πάνω στο τραπέζι, αντί να
πάρεις από τη στοίβα.

Τέλος παιχνιδιού :

Κερδίζει όποιος καταφέρει να καλύψει τις τέσσερις βασικές ανάγκες του κατοικιδίου του,
που δεν είναι άρρωστο.

Συμβουλές για το παιχνίδι:

Πολλές φορές, τα μικρότερα παιδάκια θέλουν να συνεχίσουν να παίζουν έως ότου
καταφέρουν να φροντίσουν το κατοικίδιό τους όλοι οι παίκτες, ανεξάρτητα από το ποιος
έχει κερδίσει. Για να παίξετε μια γρηγορότερη και ευκολότερη παρτίδα, μπορείτε να
χρησιμοποιήσετε μόνο τις κάρτες φροντίδας και τις κάρτες με το αποτύπωμα.

Σας προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε τις κάρτες με τον ανεμοστρόβιλο σε παρτίδες με
παίκτες από 6 ετών και άνω.

Cíl hry:

Každý hráč má domácího mazlíčka, o kterého musí pečovat a postarat se, aby měl všechno, co potřebuje ke spokojenosti.

Před začátkem hry si každý hráč vybere zvířátko, o které se bude starat. Pak se promíchají všechny žetony se symboly péče a situací a umístí se lícem dolů na hromádku uprostřed stolu.

Hráč, který je na řadě, vezme z hromádky první žeton, a pokud je na něm něco, co jeho mazlíček potřebuje a ještě nemá, umístí ho na odpovídající místo. Jestliže hráč žeton nepotřebuje, nechá ho lícem nahoru na stole.

Pokud otočí žeton se situací, musí problém ihned vyřešit.

Žetony se symboly péče:**Lahvička**

Tvoje zvířátko má hlad.
S tímto žetonem ho můžeš nakrmit.

**Žetony se symboly situací:****Teploměr**

Tvoje zvířátko je nemocné.
Polož na něj teploměr.
Aby se zvířátku udělalo líp, musíš obstarat žeton veterináře.

**Měsíc**

Tvému zvířátku se chce spát.
S tímto žetonem si může schrumpnout a odpočinout si.

**Lékárníčka**

Veterinář tvému mazlíčkovi pomohl.
Polož tento žeton na žeton s teploměrem.
Jestli tvoje zvířátko nebylo nemocné, nech žeton na stole.

**Srdíčko**

Tvoje zvířátko potřebuje pořádně pomazlit.
Tento žeton ho moc potěší.

**Tornádo**

Tvoje zvířátko je naštvané a vzteká se. Přijdeš o žeton se symbolem péče.

**klubíčko vlny**

Tvoje zvířátko si chce hrát. S tímto žetonem si užije trochu legrace.

**Otisk tlapky**

S tímto žetonem si místo z hromádky můžeš vzít jeden z žetonů, které leží lícem nahoru na stole.

Konec hry:

Vítězem se stane první hráč, který splní všechny čtyři základní potřeby svého mazlíčka a jeho zvířátko není nemocné.

Tipy ke hře:

Menší děti často rády hrají dál, dokud se všichni hráči úspěšně nepostarají o svého mazlíčka, a nezáleží jim na tom, kdo vyhraje.

Hru můžete zrychlit a zjednodušit, když použijete jen žetony se symboly péče a žetony umožňující vzít si jiný žeton (Otisk tlapky).

Používání žetonu s tornádem doporučujeme při hře s dětmi od šesti let.

sk Loto Pets

Obsah:

4 dosky s vyobrazením zvierata
36 kartičiek so starostlivosťou a príhodami

Pravidl priebehu hry:

Každý hráč má pridelené jedno zviera, ktorému musí poskytnúť všetko potrebné pre dobrú opateru a aby bolo šťastné.

Pred začiatkom hry si každý hráč vyberie jedno zvieratko, o ktoré sa bude staráť a bude sa s ním hrať. Potom sa zamiešajú všetky karty s vyobrazením incidentov a udalostí a otočené naruby sa v kope položia do stredu stola.

Potom ako naňho príde rad, hráč si vyberie prvú kartu z kopy. Ak sa jedná o starostlivosť, ktorú jeho zvieratko potrebuje a ešte ju nemá umiestni kartu na príslušnú potrebu. Ak už daná starostlivosť bola poskytnutá, položí kartu obrátenú na stôl.

Ak sa jedná o kartu s udalosťou, hráč musí jej efekt ihneď aplikovať.

Karty so starostlivosťou:



Dojčenská fľaša

Tvoje zvieratko je hladné. S touto kartou mu môžeš dať jest'. r.



Karty s udalosťami:

Teplomer

Tvoje zvieratko je choré. Polož na neho teplomer. Pre jeho uzdravenie potrebujete získať kartu s veterinárom.



Mesiac

Tvojmu zvieratku sa chce spať. S touto kartou si bude môcť pospať a odpočinúť si.



Lekárnička

Veterinár tvoje zvieratko vyliečil. Polož túto kartu nad teplomer. Ak zvieratko nebolo choré, nechaj kartu na stole.



Srdce

Tvoje zvieratko potrebuje ľasku. S touto kartou bude veľmi šťastné.



Smršť

Tvoje zvieratko je nahnevané a vošla doňho zlosť. Strácaj jednu kartu so starostlivosťou.



Klbko

Tvoje zvieratko sa chce hrať. S touto kartou sa bude zabávať.



Stopa

S touto kartou si môžeš vybrať jednu kartu medzi tými, ktoré sú otočené na stole namesto výberu karty z kopy.

Koniec hry:

Vyhráva ten, kto uspokojí 4 základné potreby svojho zvieratka a toto nebude choré.

Odporučania pri hre:

Menšie deti chcú veľačka pokračovať v hre pokiaľ všetci hráči neskončia starostlivosť o svoje zvieratko bez ohľadu to, kto vyhral.

Pre rýchlejší a ľahší priebeh hry je možné použiť jedine karty o starostlivosť a karty pre ukradnutie inej karty (Stopa).

Odporučame používať kartu s vírom pri hrách s deťmi staršími ako 6 rokov.

Cel gry:

Każdy gracz ma zwierzątko, które musi otrzymać wszystko, czego potrzebuje, by być szczęśliwe i zadbane.

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz wybiera dla siebie zwierzątko. Następnie należy wymieszać wszystkie żetony opieki i incydentów i umieścić je zadrukowaną stroną do dołu w jednej kolumnie na środku stołu.

Wszyscy gracze po kolej podnoszą pierwszy żeton z góry. Jeśli przedstawia niespełnioną potrzebę pupila, powinien znaleźć się na odpowiednim elemencie. Jeśli ta potrzeba jest już spełniona, odwrócony żeton powinien trafić na stół. W przypadku żetonu przedstawiającego incydent gracz musi natychmiast rozwiązać problem.

Żetony opieki:**Butelka**

Twoje zwierzątko jest głodne.
Dzięki temu żetonowi
możesz go nakarmić.

**Żetony incydentów:****Termometr**

Twoje zwierzątko jest chore.
Umieśń na nim termometr.
By poprawić jego samopoczucie, musisz
zdobyć żeton weterynarza.

**Księżyc**

Twoje zwierzątko jest śpiące.
Dzięki temu żetonowi może
odpoocząć.

**Apteczka pierwszej pomocy**

Weterynarz sprawił, że Twoje zwierzątko
czuje się lepiej. Umieśń ten żeton na
żetonie termometru. Jeśli zwierzątko nie
było chore, zostaw żeton na stole.

**Serce**

Twoje zwierzątko potrzebuje
uwagi i czułości.
Dzięki temu żetonowi będzie
szczęśliwe.

**Tornado**

Twoje zwierzątko jest złe i wpadło
w hysterię. Tracisz jeden żeton
opieki.

**kłebek wełny**

Twoje zwierzątko ma ochotę
na figle. Za pomocą tego żetona
możesz się z nim pobawić.

**Ślady szponów**

Dzięki temu żetonowi możesz wybrać
jeden z żetonów leżących na stole,
zamiast brać jeden ze stosu odwróconych
żetonów.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zaspokoi 4 podstawowe potrzeby swojego zwierzątka, pod warunkiem, że jego zwierzątko nie jest chore.

Wskazówki dotyczące gry:

Młodsze dzieci często wolą kontynuować grę, dopóki wszyscy gracze odpowiednio nie zajmą się swoim pupilem, bez względu na to, kto jest zwycięzcą.

Jeśli chcesz przyspieszyć i ułatwić grę, możesz używać tylko żetonów opieki i żetonów uprawniających do pobrania karty (Ślady szponów).

Sugerujemy używanie żetona tornada tylko wtedy, kiedy najmłodsi uczestniczy gry mają powyżej 6 lat.

cn 快乐 宠物

游戏物品

4 块宠物板

36 张照顾和事件卡片

游戏 规 则

每名游戏者拥有一只宠物，需要提供这只宠物所需要的一切，以更它受到良好的照顾和快乐地生活。

开始游戏之前，每名游戏者选择一只宠物。然后，将所有的照顾和事件卡片打乱，并将它们正面朝下放置以在桌子中央堆成一堆。轮到游戏机会的游戏者取走卡片堆的第一张卡片，如果是一张他的宠物需要、但还未拥有的照顾卡片，则该游戏者将这张卡片放在对应的需求上面。如果该游戏者的宠物已经拥有这种照顾卡片，则将其正面朝上放在桌上。如果是一张事件卡片，则游戏者必须立即发挥其作用。

照顾卡片



你的宠物肚子饿了。
拥有此卡片，你可以喂它。



你的宠物肚子困了。
拥有此卡片，它可以睡觉和休息。



你的宠物需要宠爱。
拥有此卡片，它将很快乐。



你的宠物想要玩耍。
拥有此卡片，它将玩得很开心。

事件卡片



你的宠物生病了。
把体温计放在它身上。
为了治疗它，你将需要获得
一张兽医卡片。



兽医已经治愈了你的宠物。
请将此卡片放置在体温计卡片上面。
如果你的宠物没有生病，
则将它放置在桌上。



你的宠物生气了，发脾气了。
你将失去一张照顾卡片。



拥有此卡片，你可以从正面朝
上放置在桌上的卡片中取走
一张卡片，而不是从卡片堆
上面取走一张卡片。

游戏结束

成功满足其宠物的 4 项基本需求并且其宠物没有生病的游戏者成为游戏获胜者。

游戏建议

年龄较小的孩子通常喜欢持续游戏，直到所有游戏者都能成功照顾他们的宠物，谁是获胜者并不重要。为了让游戏更快速和更简单，可以只使用照顾卡片和脚印卡片。对于 6 岁或以上儿童，我们建议使用旋风卡片。





Loto Pets

Ref. 18125



24+ Meses
Mois
Months

1+ Jugadores
Joueurs
Players
Jogadores



Guarde esta información para futuras referencias.

Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.
Los elementos de sujeción, protección y embalaje no forman parte del juguete.
Antes de entregar el juego al niño, asegúrese de que se han eliminado todos.

Keep this information for future reference.

Content may be different from the image on the box.

The fastenings, protection and packaging elements are not part of the toy,
so please ensure they have all been removed before giving it to the child.

Conservez ces informations en cas de besoin.

Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

Les éléments de fixation, de protection et d'emballage ne font pas partie du jouet.
Il faut s'assurer qu'ils sont tous retirés avant de donner le jouet à l'enfant.

Guarde esta informação para futuras referências.

Os conteúdos deste jogo podem variar dos apresentados nas fotografias.

Os elementos de fixação fazem parte do brinquedo.

Antes de o dar à criança, assegure-se de que foram todos eliminados.

EP899/00/18125

Made in Spain by EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Spain
Fabricado em Espanha por EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Espanha

www.educaborras.com