



## REGLAMENTO

Español

**Memo Zoo es un juego de memoria con dinámicas creadas específicamente para que los más pequeños se diviertan jugando mientras ejercitan y desarrollan su memoria.**

**Las diferentes dinámicas de juego nos permitirán seleccionar las más adecuadas a los gustos y capacidades de los niños con los que jugamos a Memo Zoo.**

### Contenido:

- 18 animales
- 4 antifaces
- 4 jeeps (Hay que montarlos la primera vez que se juegue)

### JUGANDO CON MEMO ZOO

Memo Zoo incluye distintas variantes de juego:

#### Zoo escondite

*Cuando no hay visitantes, los traviesos animales del zoo aprovechan para jugar al escondite. ¿Seréis capaces de encontrar al animal que se ha escondido cada vez?*

Para jugar a Zoo escondite, cada niño recibe un jeep, que coloca delante de él, y un antifaz.

Los animales se colocan sobre la mesa formando 3 grupos de 6 animales. Para formarlos, cada jugador coge un animal y lo deposita sobre la mesa diciendo su nombre. Cuando uno de los grupos tenga 4 animales, no podrá añadir más. Una vez colocados todos los animales sobre la mesa, todos los jugadores excepto el que tiene el turno se tapan los ojos con su antifaz. Seguidamente, el jugador con el turno coge uno de los animales de la mesa y lo pone dentro de su jeep mientras anuncia "Se ha escondido un animal".

Todos los jugadores se quitan los antifaces y observan la mesa intentando ver cuál es el animal que falta. Cuando alguno crea saber cuál es el animal que se ha escondido, lo dice en voz alta.

Si realmente ese es el animal que se encuentra dentro del jeep, lo gana y lo coloca delante su jeep a la vista de todos. Ese animal seguirá estando visible durante la partida, pero no podrá volver a esconderse. Si el animal que ha pronunciado el jugador no es el animal que se ha escondido, ese jugador ya no podrá volver a decir ningún otro animal hasta el siguiente turno.

Se juega de esta manera hasta que alguien recuerda qué animal se escondió o hasta que todos fallen. En este caso, quien lo escondió es quien se lo queda.

El turno pasa entonces al siguiente jugador, que esconderá un nuevo animal mientras todos los demás se tapan los ojos con sus antifaces. El primer jugador que consiga tener 3 animales delante de su jeep, ganará la partida.

#### Conga de animales

*Nada les gusta más a los animales del zoo que bailar la conga. Mientras bailan, nuevos animales se añaden a la conga, se van a otra o intercambian sus posiciones al ritmo de la música.*

*Recuerda dónde estaba cada uno y serás el ganador de la partida.*

Para jugar a la Conga de animales cada niño recibe un jeep y un antifaz, que coloca delante de él. Los animales se dejan a un lado boca arriba, y al alcance de todos los jugadores.

El jugador que tiene el turno escoge 6 animales y los ordena delante de él, formando una conga. El resto de los jugadores los observa durante 30 segundos, y después se tapan los ojos con sus antifaces.

Mientras los demás tienen los ojos tapados, el jugador realiza una de las siguientes acciones:

- **Retira un animal** y desplaza al resto para cubrir el espacio que ocupaba. El animal retirado se deja fuera de la vista.
- **Intercambia** el primer o el último animal con uno de los animales situados dentro de la conga.

Cuando ya ha realizado la acción escogida, la anuncia a los demás jugadores, quienes que se quitarán los antifaces y observarán los cambios en la conga. Cuando un jugador crea saber qué ha pasado, pondrá la mano sobre el primer animal de la conga y dirá si se ha ido o se han intercambiado posiciones. No es necesario decir cuáles son los animales que se han movido, aunque los jugadores más experimentados pueden jugar así si quieren.

Cada jugador puede dar una única respuesta. Quien acierte qué pasó en la conga mientras tenían los ojos tapados, ganará el animal o animales que se hayan movido.

A continuación, el turno pasa al siguiente jugador y se juega de esta manera hasta que solo quedan 6 animales. Quien haya conseguido más animales, será el ganador.

#### Animales dormilones

*Por la noche, todos los animalitos del zoo se ponen a dormir, y tu misión es asegurarte de que estén bien. Así que prepárate a buscarlos, hasta encontrarlos a todos y ver que no les falta de nada.*

Se escogen 6 animales y se pronuncian sus nombres uno a uno para recordarlos, luego se colocan los 6 animales boca abajo sin mirar en qué lugar de la mesa se han escondido.

El jugador más joven dice el nombre de un animal, luego intentara encontrar el animal que ha dicho. Si el animal mostrado es el animal que buscaba, se lo queda.

Si el animal que destapa no es el correcto, vuelve a dejarlo boca abajo, y el turno pasa al jugador de su derecha, quien buscara otro animal hasta encontrar el que se ha dicho.

Se juega así hasta que alguien lo encuentre, y a su vez diga un nuevo animal que se deberá encontrar. Cada vez que se destape un animal que no es el buscado, el turno pasará al siguiente jugador.

El jugador que haya encontrado más animales será el ganador.

¡ADVERTENCIA! NO CONVIENE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS. PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.



## REGULAMENTO

Português

**Memo Zoo é um jogo de memória com dinâmicas criadas especificamente para as crianças se divertirem a jogar enquanto exercitam e desenvolvem a memória.**

**As diferentes dinâmicas de jogo permitirão selecionar as mais adequadas aos gostos e capacidades das crianças com quem jogarmos Memo Zoo.**

### Conteúdo:

- 18 animais
- 4 máscaras
- 4 jipes (para serem montados na primeira vez que jogares)

### JOGAR MEMO ZOO

Memo Zoo inclui diferentes variantes de jogo:

#### Escondidas no zoo

*Quando não há visitantes, os animais traquinas do zoo aproveitam para brincar às escondidas. Serás capaz de encontrar o animal que se escondeu, cada vez?*

Para brincar às Escondidas no zoo, cada criança recebe um jipe, que coloca à sua frente, e uma máscara.

Os animais são colocados sobre a mesa, formando 3 grupos de 6 animais. Para os formar, cada jogador pega num animal e coloca-o na mesa, dizendo o seu nome. Quando um dos grupos tiver 4 animais, não poderá acrescentar mais nenhum.

Quando todos os animais tiverem sido colocados na mesa, todos os jogadores, exceto o que tem a vez, tapam os olhos com a máscara. Em seguida, o jogador que tem a vez retira um dos animais da mesa e coloca-o dentro do seu jipe enquanto anuncia "Um animal escondeu-se".

Todos os jogadores tiram as máscaras e observam a mesa, para tentar ver qual é o animal que falta. Quando alguém pensa saber qual o animal que se escondeu, diz em voz alta. Se esse for realmente o animal que está dentro do jipe, fica com ele e coloca-o à frente do seu jipe, à vista de todos. Esse animal continuará visível durante o jogo, mas não poderá voltar a esconder-se. Se o animal que o jogador pronunciou não for o animal escondido, esse jogador não poderá voltar a dizer qualquer outro animal até à vez seguinte.

O jogo prossegue desta forma até alguém se lembrar do animal que se escondeu ou até todos falharem. Neste caso, quem o escondeu é quem fica com ele.

A vez passa então para o jogador seguinte, que esconderá um novo animal enquanto todos os outros tapam os olhos com as máscaras. O primeiro jogador a ter 3 animais à frente do seu jipe ganha o jogo.

#### Conga de animais

*Nada dá mais prazer aos animais do zoo do que dançar a conga. Enquanto dançam, novos animais juntam-se à conga, passam para outra ou trocam de posições ao ritmo da música.*

*Lembra-te de onde estava cada um e serás o vencedor do jogo.*

Para brincar à Conga de animais, cada criança recebe um jipe e uma máscara, que coloca à sua frente. Os animais são colocados num lado, virados para cima, e ao alcance de todos os jogadores.

O jogador que tem a vez escolhe 6 animais e coloca-os à sua frente, formando uma conga. Os restantes jogadores observam-nos durante 30 segundos e depois tapam os olhos com as máscaras.

Enquanto os outros têm os olhos tapados, o jogador realiza uma das seguintes ações:

- **Retira um animal** e move os restantes para cobrir o espaço que ele ocupava. O animal removido é deixado fora de vista.
- **Troca** o primeiro ou o último animal por um dos animais dentro da conga.

Quando tiver realizado a ação escolhida, anuncia-a aos outros jogadores, que tiram as máscaras e observam as mudanças na conga. Quando um jogador pensa saber o que aconteceu, coloca a mão sobre o primeiro animal da conga e diz se foi retirado ou se houve troca de posições. Não é necessário dizer quais os animais que foram movidos, embora os jogadores mais experientes possam jogar desta forma, se assim o desejarem.

Cada jogador só pode dar uma resposta. Quem acertar o que aconteceu na conga enquanto estava de olhos tapados ganhará o ou os animais que foram movidos.

A vez passa então para o jogador seguinte e o jogo prossegue desta forma até restarem apenas 6 animais. Quem tiver conseguido mais animais será o vencedor.

#### Animais dorminhocos

*À noite, todos os animais do zoo vão dormir e a tua missão é garantir que estão bem. Por isso, prepara-te para os procurar, até os encontrares a todos e veres que nada lhes falta.*

São escolhidos 6 animais e os seus nomes são pronunciados um a um, para os jogadores se lembrarem. Em seguida, os 6 animais são colocados virados para baixo, sem ninguém ver em que lugar da mesa foram escondidos.

O jogador mais novo diz o nome de um animal e depois tentará encontrar o animal que disse. Se o animal apresentado for o animal que procurava, fica com ele.

Se o animal que destapar não for o correto, volta a deixá-lo virado para baixo, e a vez passa para o jogador à sua direita, que procurará outro animal até encontrar o que foi dito.

O jogo prossegue desta forma até que alguém o encontre e, por sua vez, indique um novo animal para ser encontrado. Sempre que for destapado um animal que não o procurado, a vez passa para o jogador seguinte.

O jogador que tiver encontrado mais animais será o vencedor.

---

ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.  
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.  
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.



## RÈGLES DU JEU

Français

**Memo Zoo est un jeu de mémoire avec des dynamiques créées spécifiquement pour que les enfants s'amuse tout en exerçant et en développant leur mémoire.**

**Les différentes dynamiques de jeu nous permettront de sélectionner celles qui conviennent le mieux aux goûts et aux capacités des enfants qui jouent à Memo Zoo.**

### Contenu :

- 18 animaux
- 4 masques
- 4 jeeps (à assembler la première fois que tu joues)

### JOUER AVEC MEMO ZOO

Memo Zoo comprend différentes variantes de jeu :

#### Cache-cache au zoo

*Lorsqu'il n'y a pas de visiteurs, les animaux espèrent du zoo en profitent pour jouer à cache-cache. Sauras-tu trouver l'animal qui s'est caché à chaque fois ?*

Pour jouer à Cache-cache au zoo, chaque enfant reçoit une jeep, qu'il place devant lui, et un masque.

Les animaux sont placés sur la table de sorte de former 3 groupes de 6 animaux. Pour les former, chaque joueur prend un animal et le place sur la table en disant son nom. Quand l'un des groupes a 4 animaux, on ne peut plus en ajouter.

Une fois que tous les animaux ont été placés sur la table, tous les joueurs, sauf celui dont c'est le tour, se couvrent les yeux avec leur masque. Ensuite, le joueur dont c'est le tour retire l'un des animaux de la table et le place à l'intérieur de sa jeep tout en annonçant « Un animal s'est caché ».

Tous les joueurs enlèvent leur masque et regardent autour de la table en essayant de voir quel animal manque. Lorsque quelqu'un pense savoir quel animal s'est caché, il le dit à haute voix.

Si c'est bien l'animal qui se trouve à l'intérieur de la jeep, il le remporte et le place devant sa jeep pour que tout le monde puisse le voir. Cet animal sera toujours visible pendant le jeu, mais ne pourra plus se cacher. Si l'animal dont le joueur a dit le nom n'est pas celui qui a été caché, ce joueur ne pourra pas réessayer de deviner avant le prochain tour.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que quelqu'un se souvienne de l'animal caché ou que tout le monde se trompe. Dans ce cas, celui qui l'a caché est celui qui le garde.

Le tour passe ensuite au joueur suivant, qui cachera un nouvel animal pendant que tous les autres se couvrent les yeux avec leur masque. Le premier joueur à avoir 3 animaux devant sa jeep gagne la partie.

#### La chenille d'animaux

*Rien ne plaît plus aux animaux du zoo que de danser la chenille. Pendant qu'ils dansent, de nouveaux animaux se joignent à la chenille, se déplacent vers une autre ou échangent leurs positions au rythme de la musique.*

*Rappelle-toi où tout le monde se trouvait et tu remporteras la partie.* Pour jouer à La chenille d'animaux, chaque enfant reçoit une jeep et un masque, qu'il place devant lui. Les animaux sont placés sur le côté, face visible, et à la portée de tous les joueurs.

Le joueur dont c'est le tour choisit 6 animaux et les dispose

devant lui en formant une chenille. Les autres joueurs les regardent pendant 30 secondes, puis se couvrent les yeux avec leur masque.

Pendant que les autres ont les yeux bandés, le joueur effectue l'une des actions suivantes :

- **Il retire un animal** et déplace les autres pour couvrir l'espace qu'il occupait. L'animal retiré est laissé à l'abri des regards.
- **Il échange** le premier ou le dernier animal avec l'un des animaux à l'intérieur de la chenille.

Lorsqu'il a effectué l'action choisie, il l'annonce aux autres joueurs, qui enlèvent leurs masques et observent les changements dans la chenille. Lorsqu'un joueur pense savoir ce qui s'est passé, il pose sa main sur le premier animal de la chenille et dit si un animal est parti ou si des positions ont été échangées. Il n'est pas nécessaire de dire quels animaux se sont déplacés, même si les joueurs plus expérimentés peuvent jouer de cette façon s'ils le souhaitent.

Chaque joueur ne peut donner qu'une seule réponse. Celui qui devine ce qui s'est passé dans la chenille alors qu'il avait les yeux bandés remporte le ou les animaux qui ont bougé. Le tour passe alors au joueur suivant et le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 6 animaux. Celui qui a rassemblé le plus d'animaux est le gagnant.

#### Animaux endormis

*La nuit, tous les petits animaux du zoo vont dormir, et c'est ton travail de t'assurer qu'ils vont bien. Prépare-toi donc à les chercher, jusqu'à ce que tu les trouves tous et que tu voies qu'ils ne manquent de rien.*

Les joueurs choisissent 6 animaux et prononcent leur nom un par un pour s'en souvenir, puis place les 6 animaux face cachée sans regarder où ils ont été cachés sur la table.

Le plus jeune joueur prononce le nom d'un animal, puis essaie de trouver l'animal qu'il a indiqué. Si l'animal qui apparaît sur la carte est celui qu'il cherchait, il le garde.

Si l'animal qu'il découvre n'est pas le bon, il le remet face cachée sur la table, et le tour passe au joueur à sa droite, qui cherchera un autre animal jusqu'à ce qu'il trouve celui dont le nom a été prononcé.

Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce que quelqu'un le trouve et nomme à son tour un nouvel animal à trouver. Chaque fois que l'on découvre un animal qui n'est pas celui recherché, le tour passe au joueur suivant.

Le joueur qui a trouvé le plus d'animaux est le gagnant.



ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.  
PETITS ELEMENTS. DANGER D'ETOUFFEMENT.  
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.



## RULES

## English

**Memo Zoo is a memory game with game modes created specifically for children to have fun playing while exercising and developing their memory.**

**Thanks to the different game modes, the most suitable ones can be selected according to the tastes and abilities of the children playing Memo Zoo.**

### Content:

- 18 animals
- 4 masks
- 4 jeeps (to be assembled the first time the game is played)

### PLAYING MEMO ZOO

Memo Zoo includes different game variants:

#### Zoo hide and seek

*When there are no visitors, the mischievous animals at the zoo take the opportunity to play hide and seek. Can you find the animal hidden each time?*

To play Zoo hide and seek, each child receives a jeep, which they place in front of them, and a mask.

Place the animals on the table in 3 groups of 6 animals. To form the groups, each player takes an animal and places it on the table, saying its name. When one of the groups has 4 animals, no more can be added.

Once all the animals have been placed on the table, all the players cover their eyes with their mask, except the player with the turn. The player with the turn takes one of the animals from the table and places it inside their jeep while announcing "An animal is hiding".

All players take off their masks and look around the table trying to see which animal is missing. When a player thinks they know which animal is hiding, they say it out loud.

If they guess the animal inside the jeep correctly, they win the animal and place it in front of their jeep in full view. That animal will continue to be visible during the game, but will not be able to hide again. If the player guesses the incorrect animal, that player may not call out any other animal until the next turn.

This continues until someone remembers which animal was hiding or until everyone calls out a wrong answer. In this case, the player who hid the animal keeps it.

The turn then passes to the next player, who will hide a new animal while everyone else covers their eyes with their masks. The first player to get 3 animals in front of their jeep wins the game.

#### Animal conga

*The animals at the zoo love nothing more than dancing the conga. As they dance, new animals join the conga, move to another conga or swap positions to the rhythm of the music.*

*Remember where each animal was and win the game.*

To play Animal conga, each child receives a jeep and a mask, which they place in front of them. The animals are placed to the side, face up, and within reach of all players.

The player with the turn chooses 6 animals, which they arrange in the form of a conga in front of them. The rest of the players look at them for 30 seconds, then cover their eyes with their masks.

While the others have their eyes covered, the player must carry out one of the following actions:

- **Remove one animal** and move the rest to cover the space it occupied. The animal removed should be left out of sight.
- **Swap** the first or the last animal with one of the animals inside the conga.

After carrying out the chosen action, the player announces it to the rest, who take off their masks and observe the changes made to the conga. When a player thinks they know what has happened, they place their hand on the first animal in the conga and say whether it has been removed or if positions have been exchanged. It is not necessary to say which animals have moved, although more experienced players can do so if they wish.

Each player can give only one answer. Whoever guesses what happened in the conga while their eyes were covered wins the animal(s) that moved.

The turn then passes to the next player and the game continues this way until there are only 6 animals left. Whoever has collected the most animals is the winner.

#### Sleeping animals

*At night, all the little animals at the zoo go to sleep, and it's your job to make sure they're all right. So be prepared to look for them, until you find them all and make sure they have everything they need.*

Choose 6 animals and call out their names one by one to remember them, then place the 6 animals face down without looking where they have been hidden on the table.

The youngest player calls out the name of an animal, then tries to find the animal named. If the animal shown is the animal they were looking for, they keep it.

If they turn over the incorrect animal, they place it back face down, and the turn passes to the player on their right, who will look for another animal until they find the one called out.

The game continues this way until someone finds the animal, and in turn names a new animal to be found. Each time an incorrect animal is turned over, the turn passes to the next player. The player who finds the most animals is the winner.

---

Conforms to the safety requirements of Specification F963

WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER THREE YEARS.  
SMALL PARTS. CHOKING HAZARD.  
KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.



Made in Spain by / Fabricado em Espanha por EDUCA BORRAS, S.A.U.  
Osona, 1 · 08192 · Sant Quirze del Vallès · Spain  
www.educaborras.com