



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 Gemakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 Fabricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



www.orchardtoys.com



GB What's the Time, Mr. Wolf?

Contents: 1 jigsaw forest playing board, 20 double sided square cards, 4 jigsaw double sided collection boards, 1 large clock face, 1 set of movable clock hands, 1 slot - together 3D Wolf, 1 dice, 4 animal character playing pieces, 4 character stands.

Setting up - Game 1

- Assemble the forest playing board and 3D Wolf. Attach the hands to the large clock face.
- Spread all the square cards, animal side up, on the table.
- Each player chooses a collection board and assembles it forest side up.
- Each player takes an animal playing piece to match their collection board, slots it into a stand, and places it on the matching character space on the forest playing board.

Object

To be the first to fill your collection board by moving the hands on the large clock face to show the time on the square cards.

To play

- Take it in turns to roll the dice and move your character playing piece, clockwise, around the playing board the number of spaces indicated on the dice. When you have moved your character, the other players should ask "What's the time, Mr. Wolf?"
- If your character lands on a clock with a question mark**, you should select a square card from the table and, without turning it over, read aloud the time on the card. You should then move the hands on the large clock face to show this time. **N.B.** Younger players may require assistance when reading the time.
- When you have moved the clock hands turn over the card to see if the position of the clock hands match.
- If they match, place the card, clock side up, on your collection board. If they don't match, return the card, animal side up, to the table. Play then passes on.
- If your character lands on Mr. Wolf**, you should reply "Dinner time!" If you have one or more cards on your collection board you must feed one of them to the 3-D Wolf. Play then passes on.
- N.B.** If you land on a clock with a question mark and there are no square cards left on the table, take the cards which have been fed to Mr. Wolf and return them, animal side up, to the table.

The winner

The winner is the first player to fill their collection board.

Setting up - Game 2 older players

- Players choose a collection board and assemble it clock side up.
- Place the square cards, animal side up, in a pile on the table.
- N.B.** The other components are not used in this game.

Object

To be first to fill your collection board by matching the written or digital times on the animal cards to the times shown on the clock faces on your collection board.

To play

- Take turns to remove the top card from the pile and place it, animal side up, on the table, then look to see if any of the cards on the table show the same time as any of the clocks on your collection board.
- If you see a card which shows the same time as a clock on your collection board, turn it over to see if the position of the clock hands match.
- If they match, place the card over the clock which shows the same time on your collection board. Play then passes on.
- If they don't match, return the card to the table animal side up. Play then passes on.
- If there are no cards on the table which show the same time as the clocks on your collection board play passes on.

The winner

The winner is the first player to fill their collection board.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref.: 049 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

I The ore sono, Sig. Lupo?

F Quelle heure est-il, M. Le loup ?

Contenu : 1 plateau de jeu forêt, 20 cartes carré à double face, 4 planches de collecte à double face, 1 grande horloge, 1 jeu d'aiguilles mobiles pour l'horloge, 1 loup 3D à fentes d'assemblage, 1 dé, 4 pions animal, 4 socles de pion.

Préparation - Jeu 1

- Assembler le plateau de jeu forêt et le loup 3D. Fixer les aiguilles à la grande horloge.
- Étaler toutes les cartes carré, face animal visible, sur la table.
- Chaque joueur choisit une planche de collecte et l'assemble, face forêt visible.
- Chaque joueur prend l'animal correspondant à sa planche de collecte, l'insère dans un socle et le place sur la case correspondant au personnage sur le plateau de jeu forêt.

Objectif

Être le premier à remplir sa planche de collecte en déplaçant les aiguilles de la grande horloge pour afficher l'heure indiquée sur les cartes carré.

Déroulement du jeu

- Tour à tour, chaque joueur lance le dé et déplace son pion, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqués par le dé sur le plateau de jeu. À chaque déplacement de pion, les autres joueurs doivent demander « Quelle heure est-il, M. Le loup ? »
- Si le pion tombe sur une case avec un point d'interrogation**, le joueur doit prendre une carte carré sur la table et, sans la retourner, il dit à haute voix l'heure indiquée sur la carte. Ensuite, il déplace les aiguilles de l'horloge pour afficher l'heure. **N.B. :** Les jeunes joueurs peuvent demander de l'aide pour la lecture de l'heure.
- Au moment de déplacer les aiguilles de l'horloge, le joueur retourne la carte pour vérifier que la position des aiguilles coïncide.
- Si les aiguilles coïncident, il place la carte, face horloge visible, sur sa planche de collecte. Si elles ne coïncident pas, il retourne la carte, face animal visible, sur la table. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Si un joueur tombe sur une case M. Le Loup**, il doit dire « C'est l'heure du dîner ! » Si le joueur a une ou plusieurs carte(s) sur sa planche de collecte, il doit nourrir le loup 3D avec l'une d'elles. C'est alors le tour du joueur suivant.
- N.B. :** Si un joueur tombe sur une case avec une horloge et un point d'interrogation et il ne reste plus de cartes carré sur la table, prendre les cartes utilisées pour nourrir M. Le Loup et les retourner, face animal visible, sur la table.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à remplir sa planche de collecte.

Préparation - Jeu 2 pour joueurs plus âgés

- Chaque joueur choisit une planche de collecte et l'assemble, face horloge visible.
- Placer les cartes carré, face animal visible, sur une pile sur la table.
- N.B. :** Les autres composantes ne sont pas utilisées dans ce jeu.

Objectif

Être le premier à remplir sa planche de collecte en faisant correspondre les heures écrites en lettres ou les heures numériques sur les cartes animal avec les heures indiquées sur les horloges de sa planche de collecte.

Déroulement du jeu

- Tour à tour, les joueurs prennent une carte du sommet de la pile et la placent, face animal visible, sur la table, puis ils regardent si l'une des cartes sur la table indique la même heure que l'une des horloges de leur planche de collecte.
- Si le joueur voit une carte qui indique la même heure que celle de sa planche de collecte, il la retourne pour vérifier que la position des aiguilles de l'horloge coïncide.
- Si les aiguilles coïncident, il place la carte sur l'horloge qui affiche la même heure sur sa planche de collecte. C'est alors le tour du joueur suivant.
- Si elles ne coïncident pas, il retourne la carte, face animal visible, sur la table. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Si l'un n'y a aucune carte sur la table qui affiche la même heure que celle des horloges de la planche de collecte du joueur, c'est alors au tour du joueur suivant.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à remplir sa planche de collecte.

D Wie spät ist es, Herr Wolf?

Inhalt: 1 Wald-Spielbrett, 20 zweiseitige rechteckige Karten, 4 zweiseitige Sammeltafeln, 1 großes Zifferblatt, 1 Satz bewegliche Uhrzeiger, 1 3D-Wolf zum Zusammenstecken, 1 Würfel, 4 Tier-Spielteile, 4 Figurenstände.

Vorbereitung - Spiel 1

- Setzen Sie das Wald-Spielbrett und den 3D-Wolf zusammen. Bringen Sie die Uhrzeiger an dem großen Zifferblatt an.
- Verteilen Sie alle rechteckigen Karten mit der Tierseite nach oben auf dem Tisch.
- Jeder Spieler wählt eine Sammeltafel und setzt sie mit der Waldseite nach oben zusammen.
- Jeder Spieler nimmt ein Tier-Spielteil, das zu seiner Sammeltafel passt, steckt es in einen Ständer und legt es auf das passende Spielfeld auf dem Wald-Spielbrett.

Ziel

Der Erste zu sein, der seine Sammeltafel füllt, indem er die Zeiger auf dem großen Zifferblatt korrekt bewegt, um die Zeit auf den rechteckigen Karten anzuzeigen.

Spielverlauf

- Würfel Sie abwechselnd und bewegen Sie Ihre Spielfigur im Uhrzeigersinn um die auf dem Würfel angezeigte Felderzahl über das Spielbrett. Wenn Sie Ihre Figur bewegt haben, müssen die anderen Spieler fragen: „Wie spät ist es, Herr Wolf?“
- Falls Ihre Figur auf einer Uhr mit Fragezeichen landet**, müssen Sie eine rechteckige Karte von dem Tisch nehmen und, ohne sie umzudrehen, laut die Zeit auf der Karte vorlesen. Sie müssen dann die Zeiger auf dem großen Zifferblatt bewegen, um die Zeit anzuzeigen. **Hinweis:** Jüngere Spieler benötigen eventuell Hilfe beim Ablesen der Zeit.
- Wenn Sie die Uhrzeiger bewegt haben, drehen Sie die Karte um, um zu sehen, ob die Position der Uhrzeiger übereinstimmt.
- Wenn sie übereinstimmt, legen Sie die Karte mit der Uhrseite nach oben auf Ihrer Sammeltafel ab. Wenn sie nicht übereinstimmt, legen Sie die Karte mit der Tierseite nach oben auf den Tisch. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Fall Ihre Figur auf Mr. Wolf landet**, sollten Sie „Zeit zum Essen!“ sagen. Falls Sie eine oder mehrere Karten auf Ihrer Sammeltafel haben, müssen Sie eine davon dem 3D-Wolf zum Fressen geben. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Hinweis:** Falls Sie auf einer Uhr mit einem Fragezeichen landen und keine rechteckigen Karten auf dem Tisch übrig sind, nehmen Sie die Karten, die Mr. Wolf zum fressen gegeben wurden, und legen Sie sie mit der Tierseite nach oben zurück auf den Tisch.

Der Gewinner

Gewinner ist der Spieler, der als erster seine Sammeltafel füllt.

Vorbereitung - Spiel 2 ältere Spieler

- Jeder Spieler wählt eine Sammeltafel und setzt sie mit der Uhrseite nach oben zusammen.
- Legen Sie die rechteckigen Karten mit der Tierseite nach oben in einem Stapel auf den Tisch. **Hinweis:** Die anderen Teile werden nicht in diesem Spiel verwendet.

Ziel

Der Erste zu sein, der seine Sammeltafel füllt, indem die geschriebenen oder digitalen Zeiten auf den Tierkarten den auf den Ziffernblättern auf Ihrer Sammeltafel gezeigten Karten zugeordnet werden.

Spielverlauf

- Nehmen Sie abwechselnd die oberste Karte von dem Stapel und legen Sie sie mit der Tierseite nach oben auf den Tisch. Sehen Sie dann nach, ob eine der Karten auf dem Tisch die gleiche Zeit wie eine der Karten auf Ihrer Sammeltafel zeigt.
- Wenn Sie eine Karte sehen, die die gleiche Zeit wie eine Uhr auf Ihrer Sammelkarte anzeigt, drehen Sie sie um, um nachzusehen, ob die Position der Uhrzeiger übereinstimmt.
- Falls sie übereinstimmt, legen Sie die Karte auf die Uhr, die die gleiche Zeit auf Ihrer Sammelkarte anzeigt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Falls sie nicht übereinstimmt, legen Sie die Karte mit der Tierseite nach oben auf den Tisch. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Falls sich keine Karten auf dem Tisch befinden, die die gleiche Zeit wie die Uhren auf Ihrer Sammeltafel anzeigen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Gewinner

Gewinner ist der Spieler, der als erster seine Sammeltafel füllt.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

