



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 Gemaakt 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 indiqué 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.

NL Hoe laat is het, meneer De Wolf?

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 Spielfigurenfeld 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.



P Que horas são, Sr. Lobo?

Conteúdo:

Conteúdo: 1 tabuleiro de jogo tipo floresta de montar, 20 cartas quadradas de duas faces, 4 tabuleiros de recolha de montar de duas faces, 1 mostrador de relógio grande, 1 conjunto de mãos-ponteiros móveis, 1 Lobo em 3D de encaixar, 1 dado, 4 peças com animais para jogar, 4 suportes de personagem.

Como iniciar o jogo – Jogo 1

- Montar o tabuleiro de jogo tipo floresta e o Lobo 3D. Colocar as mãos-ponteiros no mostrador de relógio grande.
- Espalhar todas as cartas quadradas, com a parte do animal virada para cima, em cima da mesa.
- Cada jogador escolhe um tabuleiro de recolha e monta-o com o lado da floresta para cima.
- Cada jogador escolhe uma peça com animal para jogar que corresponda ao seu tabuleiro de recolha, encaixa-a num suporte e coloca-a no espaço da personagem correspondente no tabuleiro de jogo tipo floresta.

Objetivo

Ser o primeiro a preencher o tabuleiro de recolha, movendo corretamente as mãos-ponteiros no mostrador de relógio grande para indicar as horas das cartas quadradas.

Como jogar

- Cada jogador lança o dado na sua vez e move a respetiva peça, em sentido horário, pelo tabuleiro de jogo o número de espaços indicado no dado. Depois de um jogador mover o respetivo personagem, os restantes jogadores devem perguntar “Que horas são, Sr. Lobo?”
- Se o personagem do jogador parar num relógio com um ponto de interrogação**, o jogador deve selecionar uma carta quadrada da mesa e, sem a virar, deve dizer em voz alta as horas indicadas na carta. Em seguida, o jogador deve mover as mãos-ponteiros do mostrador de relógio grande para representar as mesmas horas. **Nota:** os jogadores mais novos poderão precisar de ajuda para ler as horas.
- Depois do jogador mover as mãos-ponteiros, vira a carta para verificar se a posição dos ponteiros do relógio corresponde.
- Caso haja correspondência, coloca a carta no tabuleiro de recolha com o lado do relógio virado para cima. Se não houver correspondência, recoloca-se a carta na mesa, com a parte do animal virada para cima. A vez passa para o jogador seguinte.
- Se o personagem do jogador parar num espaço do Sr. Lobo** deve-se dizer “Hora de jantar!” Se o jogador tiver uma ou mais cartas no seu tabuleiro de recolha, deve dar uma destas a comer ao Lobo em 3D. A vez passa para o jogador seguinte.
- Nota:** se um jogador parar num relógio com ponto de interrogação e se já não houver cartas quadradas na mesa, retiram-se as cartas que foram dadas a comer ao Sr. Lobo e colocam-se na mesa, com o lado do animal virado para cima.

O vencedor

O vencedor é o primeiro jogador a preencher o seu tabuleiro de recolha.

Como iniciar o jogo – Jogo 2 para jogadores mais velhos

- Os jogadores escolhem um tabuleiro de recolha e montam-no com o lado do relógio para cima.
- Colocar as cartas quadradas, com a parte do animal virada para cima, num monte em cima da mesa.

Nota: os restantes elementos não são utilizados neste jogo.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a preencher o tabuleiro de recolha fazendo corresponder as horas por escrito ou digitais das cartas de animal com as horas indicadas nos mostradores do tabuleiro de recolha.

Como jogar

- Cada jogador retira uma carta do cimo do monte e coloca-a na mesa, com o lado do animal para cima, verificando de seguida se alguma das cartas na mesa indica a mesma hora que qualquer um dos relógios no tabuleiro de recolha do jogador.
- Se o jogador vir uma carta que mostra a mesma hora de um dos relógios no tabuleiro de recolha, vira-a ao contrário para verificar se a posição dos ponteiros do relógio correspondem.
- Se corresponderem, a carta é colocada sobre o relógio que indica a mesma hora no tabuleiro de recolha do jogador. A vez passa para o jogador seguinte.
- Se não houver correspondência, a carta é recolocada na mesa com a parte do animal virada para cima. A vez passa para o jogador seguinte.
- Se não houver cartas na mesa que indiquem a mesma hora que os relógios no tabuleiro de recolha, a vez passa para o jogador seguinte.

O vencedor

O vencedor é o primeiro jogador a preencher o seu tabuleiro de recolha.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref.º 049 Fabricado em Inglaterra
Guarde estas informações para futura referência.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 Tilverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 İngiliz mali
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın

E ¿Qué hora es, señor Lobo?

Contenido: 1 tablero de juego con la imagen de un bosque, 20 cartas cuadradas de doble cara, 4 tableros de doble cara para recoger cartas, 1 reloj grande, 1 juego de manecillas móviles para el reloj, 1 lobo en 3D con ranuras para montarlo, 1 dado, 4 piezas de juego de animales, 4 peanas para personajes.

Preparación – Juego 1

- Montar el tablero de juego del bosque y el lobo en 3D. Enganchar las manecillas al reloj grande.
- Repartir todas las cartas cuadradas sobre la mesa con los animales hacia arriba.
- Cada jugador elige un tablero para recoger cartas y lo monta con el lado del bosque hacia arriba.
- Cada jugador coge la pieza de juego del animal que coincida con su tablero para recoger cartas, lo inserta en una peana y lo coloca en la casilla de su animal en el tablero de juego del bosque.

Objetivo

Ser el primer jugador en llenar su tablero para recoger cartas moviendo correctamente las manecillas del reloj grande para mostrar la hora que aparece en las cartas cuadradas.

Cómo jugar

- En turnos, los jugadores tiran el dado y mueven su pieza de juego hacia la derecha por el tablero el número de casillas que indique el dado. Cuando un jugador haya movido su personaje, los demás deben preguntar: “¿Qué hora es, señor Lobo?”
- Si el personaje cae en un reloj con un signo de interrogación**, el jugador coge una carta cuadrada de la mesa y, sin girarla, dice en voz alta la hora que aparece en la carta. Entonces el jugador mueve las manecillas del reloj grande para mostrar la hora representada en la carta. **N.B.** Es posible que los jugadores más jóvenes necesiten ayuda al decir la hora.
- Cuando el jugador haya movido las manecillas del reloj, gira la carta para ver si la posición de las manecillas coincide.
- Si coincide, coloca la carta, con el reloj boca arriba, en su tablero para recoger cartas. Si no coincide, devuelve la carta a la mesa, con el lado del animal boca arriba. El turno pasa al jugador siguiente.
- Si el personaje cae en el señor Lobo**, el jugador responde “¡Hora de cenar!” Si el jugador tiene una o más cartas en su tablero para recogerlas, debe darle una de comer al lobo en 3D. El turno pasa al jugador siguiente.
- N.B.** Si el jugador cae en una casilla de reloj con signo de interrogación y no quedan cartas cuadradas sobre la mesa, coge las cartas que se le han dado de comer al señor Lobo y las devuelve a la mesa, con el lado del animal boca arriba.

El ganador

El ganador es el primer jugador que llena su tablero para recoger cartas.

Preparación – Juego 2: jugadores más mayores

- Los jugadores eligen un tablero para recoger cartas y lo montan con el lado del reloj boca arriba.
- Se colocan las cartas cuadradas, con el lado del animal boca arriba, en un montón en la mesa.
- N.B.** Los otros componentes no se utilizan en este juego.

Objetivo

Ser el primer jugador en llenar su tablero para recoger cartas haciendo coincidir la hora escrita o digital de las cartas de animales con la hora que muestran los relojes de su propio tablero para recoger cartas.

Cómo jugar

- En turnos, los jugadores cogen la primera carta del montón y la colocan sobre la mesa, con el lado del animal boca arriba, y comprueban si alguna de las cartas de la mesa muestra la misma hora que alguno de los relojes de su tablero para recoger cartas.
- Si en alguna carta aparece la misma hora que en un reloj de su tablero para recoger cartas, el jugador debe girarla para ver si la posición de las manecillas coincide.
- Si coincide, coloca la carta sobre el reloj que muestre la misma hora en su tablero para recoger cartas. El turno pasa al jugador siguiente.
- Si no coincide, devuelve la carta a la mesa con el lado del animal boca arriba. El turno pasa al jugador siguiente.
- Si ninguna de las cartas de la mesa muestra la misma hora que los relojes del tablero para recoger cartas de algún jugador, el turno pasa al siguiente.

El ganador

El ganador es el primer jugador que llena su tablero para recoger cartas.

UAE كم الساعة سيدي الذئب؟

الحيوانات 1 لوحة لعب في الغاية مليئة بالألغاز 20 بطاقة مربعة ذات وجهين 4 لوحات جميع ذات وجهين للألغاز 1 وجه ساعة كبير 1 مجموعة من عقارب الساعة المتحركة. 1 ذئب ثلاثي الأبعاد للجميع. 1 برد 4 قطع للعب بشخصيات الحيوانات. 4 مصصات للشخصيات.

الإعداد – اللعبة 1

- قم بتجميع لوحة اللبب في الغاية والذئب ثلاثي الأبعاد قم بتجميع العقارب في وجه الساعة الكبيرة.
- قم بتوزيع كل البطاقات المربعة. بحيث يكون الجانب الختوي على الحيوان لأعلى. على الطاولة.
- بختار كل لاعب لوحة جميع ويقوم بتجميعها بحيث يكون جانب الغاية لأعلى.
- باخذ كل لاعب قطعة لعب محتوية على حيوان بحيث تكون مطابقة للوحة التجميع الخاصة به. ويدخلها في منصة. ثم يضعها على المساحة الختوية على الشخصية المطابقة في لوحة اللعب في الغاية

الهدف

أن تكون أول من يستطيع ملء لوحة التجميع الخاصة بك عن طريق تحريك العقارب بشكل صحيح على وجه الساعة الكبيرة بحيث يظهر عليها الوقت الموجود في البطاقات المربعة.

طريقة اللعب

- بنتاب اللاعبين رمي النرد وينقل كل لاعب شخصية اللعب الخاصة به في اتجاه عقارب الساعة. وذلك حول لوحة اللعب لعدد المسافات التي ظهرت للاعب على النرد. عندما تنتهي من نقل شخصية اللعب الخاصة بك يجب على اللاعبين الآخرين سؤالك "كم الساعة سيدي الذئب؟"
- إذا كانت الشخصية الخاصة بك رست على مكان به ساعة عليها علامة استفهام**. فعليك أن تختار بطاقة مربعة من على الطاولة. وبدون أن نقلها، فيم بصوت مرتفع بفرادة الوقت من على البطاقة. ثم يجب عليك تحريك العقارب على وجه الساعة الكبيرة بحيث يظهر عليها هذا الوقت. ملحوظة: قد يحتاج اللاعبين الأصغر سنا إلى المساعدة عند قراءة الوقت.
- بعيدا تنتهي من تحريك عقارب الساعة قم بقلب البطاقة لمعرفة ما إذا كان مكان عقارب الساعة مطابق.
- إذا لم تطابق قم بوضع البطاقة بحيث يكون جانب الساعة لأعلى في لوحة التجميع الخاصة بك. إذا لم يحدث المطابق قم بإعادة البطاقة. بحيث يكون الجانب الختوي على الحيوان لأعلى إلى الطاولة اللعب بعد ذلك ينتقل إلى اللاعب صاحب الدور.
- إذا رست الشخصية الخاصة بك على موضع يحتوي على السيد ذئب** يجب أن تقول "حان وقت العشاء!" إذا كان لديك بطاقة أو أكثر على لوحة التجميع الخاصة بك يجب أن تقدم واحدة منها كطعام للذئب ثلاثي الأبعاد. ينتقل اللعب بعد ذلك إلى اللاعب التالي. ملحوظة: إذا رست شخصيتك على ساعة محتوية على علامة استفهام ولم يكن منفي أي بطاقات مربعة على الطاولة. قم بأخذ البطاقات التي سبق نقلها لإطعام السيد ذئب وإعادتها بحيث يكون جانب الحيوان لأعلى إلى الطاولة.

الفائز

الفائز هو أول لاعب يتمكن من ملء لوحة التجميع الخاصة به.

الإعداد – اللعبة 2 اللاعبين الأكبر سنا

- بختار كل لاعب لوحة جميع ويقوم بتجميعها بحيث يكون جانب الساعة لأعلى.
- قم بوضع البطاقات المربعة بحيث يكون الجانب الختوي على الحيوان لأعلى. في كومة على الطاولة
- ملحوظة:** لا يتم استخدام الكروت الأخرى في هذه اللعبة.

الهدف

أن تكون أول لاعب يتمكن من ملء لوحة التجميع الخاصة بك عن طريق مطابقة الأوقات المكتوبة أو الأوقات الرقمية على بطاقات الحيوانات مع الأوقات الظاهرة على وجه الساعة في لوحة التجميع الخاصة بك.

طريقة اللعب

- بنتاب اللاعبين أخذ المطابقة العلوية من الكومة ووضعها بحيث يكون الجانب الختوي على الحيوان لأعلى. على الطاولة. ثم البحث لمعرفة ما إذا كان أي من هذه المطابقات الموجودة على الطاولة يظهر عليها نفس الوقت الموجود على أي من الساعات الموجودة على لوحة التجميع الخاصة بك.
- إذا وجدت موضع عقارب الساعة متطابق.
- إذا كانت موضع عقارب الساعة الخاص بك. إقلبها لنرى إذا كان موضع عقارب الساعة متطابق.
- إذا كانت تطابق. قم بوضع البطاقة على الساعة الذي يظهر فيها نفس الوقت على لوحة التجميع الخاصة بك.
- بنتقل اللعب بعد ذلك إلى اللاعب التالي.
- إذا كانت غير متطابقة. قم بإعادة البطاقة إلى للضدة بحيث يكون الجانب الختوي على الحيوان إلى الأعلى. ينتقل اللعب بعد ذلك إلى اللاعب التالي.
- إذا لم تكن هناك بطاقات على الطاولة يظهر فيها نفس الوقت مثل الساعات في لوحة التجميع الخاصة بك. ينتقل اللعب إلى اللاعب التالي.

الفائز

الفائز هو أول لاعب يتمكن من ملء لوحة التجميع الخاصة به.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
المرجع: 049 صنع في إنكلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلياً.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 Fabricado en Inglaterra
Conserva esta información para consultarla en el futuro.



©2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
商品番号: 049 英国製
この説明書は、後日参照できるように保管してください。

TR Kurt Bey, Saat Kaç?

İçindekiler: 1 adet bölmeli orman oyun platformu, 20 adet çift taraflı kare kart, 4 adet bölmeli çift taraflı toplama tahtası, 1 adet büyük saat resmi, 1 takım hareket ettirilebilir yelkovan ve akrep, 1 adet 3 boyutlu kurt figürlü yuva, 1 adet zar, 4 adet hayvan karakterli oyun piyonu, 4 adet piyon altlığı.

Oyuna hazırlık - 1. Oyun

- Orman oyun platformunun ve 3 boyutlu Kurdu parçalarını birleştirin. Büyük saat resminin akrep ve yelkovanını takın.
- Kare kartların hepsini hayvan tarafları üste gelecek şekilde masanın üzerine yayın.
- Her oyuncu bir toplama tahtası seçer ve bunun parçalarını orman yüzü üste gelecek şekilde birleştirir.
- Her oyuncu kendi toplama kartında olan hayvanı alır, bunu alttaki yuvasına yerleştirir ve bu piyonunu orman oyun platformu üzerindeki yerine koyar.

Hedef

Kare kartlarda görünen saatleri, büyük saat resminin akrep ve yelkovanıyla tam olarak doğru göstererek kendi toplama tahtasını dolduran ilk oyuncu olmak.

Nasıl oynanır

- Sıranız gelince zar atın ve zarla kaç geldiyse oyun piyonunuzu oyun platformu üzerinde saat yönünde o kadar kare ilerletin. Siz piyonunuzu hareket ettirdikten sonra diğer oyuncular “Kurt Bey, Saat Kaç?” diye sormaldır.
- Piyonunuz soru işaretli bir saat üzerine denk gelirse**, masadan bir kare kart seçmeli ve bu kartı açıp göstermeden üzerindeki saati yüksek sesle okumalısınız. Daha sonra kart üstündeki bu saati, büyük saat resmi üzerindeki akrep ve yelkovanla aynen göstermelisiniz. **Dikkat:** Yaşı küçük oyuncuların saati okuyabilmek için yardım almalıan gerekebilir.
- Büyük saatin akrep ve yelkovanını kare kartta görünen saate ayarladıktan sonra, akrep ve yelkovani doğru ayarlayıp ayarlamadığınız kontrol edin.
- İki saatte anymsa kartı saat resmi üste gelecek şekilde toplama tahtanıza yerleştirin. Aynı değışle kartı yeniden hayvan taraflı üste gelecek şekilde masanın üzerine koyun. Bundan sonra sıra diğer oyuncuya geçer.
- Piyonunuz, Kurt Bey karesinin üzerine denk geldiğinde** "Yemek vakti!" diye yanıt vermelisiniz. Toplama tahtanızda en az bir tane kartınız varsa, bu kartlardan birisini vererek 3 boyutlu Kurdu beslemelisiniz. Bundan sonra sıra diğer oyuncuya geçer.
- Dikkat:** Soru işaretli bir saate denk geldiğinizizde masada hiçbir kare kart kalmamışsa, Kurt Bey'i beslemek için verilen kartları alın ve bunları yeniden hayvan tarafları üste gelecek şekilde masaya koyun.

Kim kazanır

Toplama tahtasını ilk dolduran oyuncu oyunu kazanır.

Oyuna Hazırlık - Daha büyük çocuklar için 2. Oyun

- Oyuncular birer toplama tahtası seçip bunun parçalarını saat yüzü üste gelecek şekilde birleştirirler.
- Kare kartları, hayvan yüzleri üste gelecek şekilde bir deste olarak masaya koyarlar.
- Dikkat:** Diğer parçalar bu oyunda kullanılmaz.

Hedef

Hayvan kartları üzerinde rakamla ve yazıyla belirtilen saatlerle, toplama tahtası üzerindeki saat resimlerinde görünen saatleri doğru olarak eşleştirerek kendi toplama tahtasını ilk dolduran oyuncu olmak.

Nasıl oynanır

- Sıranız gelince destenin üzerindeki kartı çekin ve bunu, hayvan taraflı üste gelecek şekilde masanın üzerine koyun. Sonra masanın üzerindeki herhangi bir kartın üzerinde olan saatin, kendi toplama tahtanızdaki saatlerden birisiyle aynı olup olmadığını kontrol edin.
- Eğer kendi toplama tahtanızdaki herhangi bir saate aynı saati gösteren bir kart görürseniz bunu, saatin akrep ve yelkovanının aynı pozisyonda olup olmadığını görmek için ters çevirin.
- İkisi de anymsa, bu kartı, toplama tahtasındaki kendisiyle aynı saatin üzerine yerleştirin. Bundan sonra sıra diğer oyuncuya geçer.
- Aynı değışle kartı yeniden hayvan taraflı üste gelecek şekilde masanın üzerine koyun. Bundan sonra sıra diğer oyuncuya geçer.
- Eğer masanın üzerinde toplama tahtanızdaki saatlerle aynı saati gösteren hiçbir kart yoksa sıra diğer oyuncuya geçer.

Kim kazanır

Toplama tahtasını ilk dolduran oyuncu oyunu kazanır.

J なんじですか、おおかみさん？

内容: ジグ森のプレーボード 1枚、両面四角カード 20枚、ジグ両面収集カード 4枚、大時計文字盤 1枚、動かせる時計の針 1組、差し込み組み立て 立体おおかみ 1セット、さいころ 1個、動物キャラクター 4枚、キャラクター・スタンド 4個

設定 — **ゲーム 1**

- 森のプレーボードと立体おおかみを組み立てます。時計の針を大時計の文字盤に取り付けます。
- 四角のカード全部動物側を上にしてテーブルの上を広げます。
- 各プレーヤーは収集カードを選び、森側を上にして組み合わせます。
- 各プレーヤーは自分の収集カードとマッチする動物キャラクターを取り、スタンドに差し込みます。そして森のプレーボードの上のマッチするキャラクターのスペースにおきます。

目的

四角カードの時間を示すために、大時計文字盤の針を正しく動かし、自分の収集ボードが一番最初に埋め尽くすこと。

遊び方

- さいころを順番に振り、さいころに示された数のスペースだけキャラクターを、プレイボードのまわりを時計回りに動かします。キャラクターを動かしたら、他のプレーヤーは『何時ですか、おおかみさん?』と聞きます。
- キャラクターがクエスチョン・マークの書いてある時計の上に到着した場合は**、テーブルから四角カードを選びます。ひっくり返さないで、カードの上に書いてある時間を大きな声で読みます。そして、この時間を示すために大時計の文字盤の針を動かします。**注記:** 年少者は時間を読むときに手伝いが必要な場合があります。
- 時計の針を動かしたら、時計の針の位置がマッチするかどうか見るために、カードをひっくり返します。
- マッチする場合は、自分の収集ボードの上にカードを、時計側を上にしておきます。マッチしない場合は、動物側を上にし、カードをテーブルの上に戻します。そして順番を次の人に回します。
- キャラクターがおおかみの上に到着した場合は**、『ご飯の時間です!』と答えます。収集ボードの上に収集カードが 1枚かそれ以上ある場合は、そのうちの 1枚を立体おおかみに食べさせなければなりません。そして順番を次の人に回します。**注記:**クエスチョン・マークの時計にのった場合で、テーブルの上に四角カードがなくても残っていない場合は、おおかみに食べさせたカードを取り、動物側を上にしてテーブルの上に返します。

勝利者

勝利者は収集ボードを一番最初に埋め尽くしたプレーヤーです。

設定 — **ゲーム 2 年長者のプレーヤー**

- プレーヤーは収集ボードを選び、時計側を上にして組み合わせます。
- 動物側を上四角カードを積み重ねて、テーブルの上におきます。
- 注記:** このゲームではその他の構成部品は使用しません。

目的

収集ボードの時計文字盤に示す時間に動物カードに文字で書いてある又はデジタルの時間をマッチさせ、自分の収集ボードを一番最初に埋め尽くすこと。

遊び方

- カードの積み重ねから上のカードを順番に取り、動物側を上してテーブルの上におきます。そして、テーブルの上のカードどれかが、自分の収集ボードのどの時計とも同じ時間かどうかを見ます。
- 自分の収集ボードの時計と同じ時間を示すカードの場合は、時計の針の位置がマッチするから見るとひっくり返します。
- マッチする場合は、自分の収集ボードと同じ時間を示す時計の上にカードをおきます。そして順番を次の人に回します。
- マッチしない場合は、動物側を上にしてカードをテーブルの上に戻します。そして順番を次の人に回します。
- テーブルに自分の収集ボードと同じ時間を示すカードがない場合は、順番を次の人に回します。

勝利者

勝利者は収集ボードを一番最初に埋め尽くしたプレーヤーです。