

GB Scaredy Cat

Contents:

40 bird cards, 6 scarecrow picture cards, 3 cat cards

Object

To collect the most birds before the scarecrow is pieced together.

To play

- Shuffle the cards and place them face downwards in a pile.
- The youngest player begins by taking a card from the top of the pile.
- If the player has taken a bird card, they place it in front of them.
- If the card shows part of the scarecrow, the player places it face upwards in the centre of the table. N.B. As the game progresses and other scarecrow cards are turned over, they should be placed together to form a picture of the scarecrow.
- If it is a cat card, the player must return all their bird cards, together with the cat card, to the pile. The pile is then re-shuffled and play continues.
- The game continues until the picture of the scarecrow is complete. Players then count the number of birds on their cards.

The winner

The winner is the player with the most birds at the end of the game.

F Le Chat Poule Mouillée

Contenu :

40 cartes oiseau, 6 cartes épouvantail, 3 cartes chat

But du jeu

Accumuler le plus grand nombre d'oiseaux avant que l'épouvantail soit assemblé.

Le jeu

- Bat les cartes et empile-les face cachée.
- Le joueur le plus jeune commence en prenant une carte sur le dessus de la pile.
- Si le joueur pige une carte oiseau, il la place en face de lui.
- Si la carte montre une partie de l'épouvantail, le joueur la place face visible au centre de la table. Remarque : au fur et à mesure que le jeu avance et que d'autres cartes épouvantail sont retournées, elles doivent être placées ensemble pour compléter l'image de l'épouvantail.
- Si le joueur prend une carte chat, il doit remettre sur la pile toutes ses cartes oiseau en plus de sa carte chat. La pile de cartes est alors rebattue et le jeu continue.
- Le jeu continue jusqu'à ce que l'image de l'épouvantail soit complète. Les joueurs comptent alors le nombre d'oiseaux sur leurs cartes.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus d'oiseaux à la fin du jeu.

D Scaredy Cat

Inhalt:

40 Vogelkarten, 6 Vogelscheuche-Bildkarten, 3 Katzenkarten

Ziel

Die meisten Vögel zu sammeln, bevor die Vogelscheuche zusammengesetzt ist.

So wird gespielt

- Mische die Karten und lege sie in einem Stapel mit der Bildseite nach unten auf den Tisch.
- Der jüngste Spieler hebt die oberste Karte vom Stapel ab.
- Wenn er eine Vogelkarte abgehoben hat, legt er sie vor sich hin.
- Wenn auf der Karte ein Teil der Vogelscheuche abgebildet ist, legt er sie mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Tisches. HINWEIS: Wenn im Laufe des Spiels weitere Vogelscheuchenkarten abgehoben werden, müssen diese so zusammen hingelegt werden, dass die Vogelscheuche sichtbar wird.
- Wenn der Spieler eine Katzenkarte abhebt, muss er sie zusammen mit all seinen Vogelkarten wieder in den Stapel zurücklegen. Der Stapel wird erneut gemischt und das Spiel geht weiter.
- Das Spiel ist beendet, wenn die ganze Vogelscheuche zusammengesetzt ist. Die Spieler zählen dann die Anzahl Vögel auf ihren Karten.

Der Sieger

Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss des Spiels die meisten Vögel hat.



©2005 Orchard Toys Ltd.
Wyndham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 010 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2005 Orchard Toys Ltd.
Wyndham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Réf. : 010 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2005 Orchard Toys Ltd.
Wyndham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 010 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

NL Pas op Voor de Kat

Inhoud:

40 vogelkaarten, 6 vogelverschrikkerkaarten,
3 kattenkaarten

Doel

Wie verzamelt de meeste vogels voordat de vogelverschrikker in elkaar is gelegd?

Spelregels

- Schud de kaarten en leg ze op een stapel met de afbeelding omlaag.
- De jongste speler begint door de bovenste kaart van de stapel te pakken.
- Als de speler een vogelkaart heeft gepakt, legt deze de kaart voor zich op tafel.
- Als de kaart een deel van de vogelverschrikker bevat, legt de speler dit deel midden op de tafel met de afbeelding naar boven. N.B. Naarmate het spel vordert en de andere vogelverschrikkerkaarten worden omgedraaid, wordt de vogelverschrikker gevormd door de stukken aan elkaar te leggen.
- Als een kattenkaart wordt gepakt, moet de speler al zijn vogelkaarten inleveren en deze samen met de kattenkaart terug op de stapel leggen. De stapel wordt dan opnieuw geschud en het spel gaat door.
- Het spel gaat door tot de afbeelding van de vogelverschrikker compleet is. Spelers tellen dan het aantal vogels op hun kaartjes.

De winnaar

De winnaar is de speler die aan het eind van het spel de meeste vogels heeft.

I Gatto Birbone

Contiene:

40 carte corvo, 6 carte spaventapasseri, 3 carte gatto

Obiettivo

Raccogliere il più alto numero di corvi prima che lo spaventapasseri sia completato.

Come si gioca

- Le carte vengono mescolate tutte insieme e sistemate in un mazzo a faccia in giù.
- Il giocatore più giovane prende una carta dalla cima del mazzo.
- Se il giocatore ha preso una carta corvo, la pone davanti a sé.
- Se la carta mostra una parte dello spaventapasseri, il giocatore la pone a faccia in su al centro del tavolo. N.B. Via via che si trovano altre carte spaventapasseri, vanno sistemate insieme per formare la figura dello spaventapasseri.
- Se prende una carta gatto, il giocatore deve rimettere nel mazzo tutte le sue carte corvo, insieme alla carta gatto. Il mazzo viene rimescolato e il gioco continua.
- Il gioco continua fino a che la figura dello spaventapasseri è completa. I giocatori allora contano il numero di corvi sulle loro carte.

Il vincitore

Vince il giocatore con il più alto numero di corvi.

E El Gato Miedica

Contenido:

40 tarjetas de pájaros, 6 piezas de un espantapájaros,
3 tarjetas de gatos

Objetivo

Conseguir el mayor número de pájaros antes de que las piezas del espantapájaros se unan.

Cómo jugar

- Se barajan las tarjetas y se colocan boca abajo en un montón.
- El jugador más joven coge una tarjeta de la parte superior del montón.
- Cuando el jugador coge una tarjeta de un pájaro, la coloca en frente de sí.
- Si la tarjeta forma parte del espantapájaros, el jugador la coloca boca arriba en el centro de la mesa. Nota: a medida que avanza el juego y se da la vuelta a las demás piezas del espantapájaros, éstas se deben colocar de modo que formen el dibujo del espantapájaros.
- Si se trata de una tarjeta de un gato, el jugador deberá devolver todas las tarjetas de pájaros junto con la tarjeta del gato al montón. El montón se vuelve a barajar y el juego continúa.
- El juego continúa hasta que se completa el dibujo del espantapájaros. Los jugadores cuentan el número de pájaros que aparecen en sus tarjetas.

Ganador

Ganará el jugador que haya obtenido más pájaros al final del juego.



©2005 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 010 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2005 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 010 Fabbriato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2005 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 010 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.