

## GB Tell the Time

### Contents:

4 'time' boards, 24 picture cards

### Object

To cover your 'time' board with the small picture cards.

### To play

Remember to remind players that:

The big hand on the clock tells us how many minutes.

The small hand on the clock tells us the hour.

- Each player chooses a time board.
- The small cards are shuffled and placed in a central pile, face downwards, on the table.
- The youngest player begins by taking the top card from the central pile on the table and reading the time out loud.
- Players then look at the times on their time board to see if they can make a match. If they have an identical picture, the player shouts, "Time!" and covers the space on their time board with the card.
- Play then continues in a clockwise direction until one player has completed their time board.
- The player must shout, "Time out!" as they cover the last square on their time board.

### The winner

The winner is the first player to cover all of the time squares on their time board.

### Note

This game can also be adapted for use with the Orchard Toys Penguin Clock Face, which is sold separately. As a player turns over a card, the player could set the time on the clock. Players then try to find a match on their time board with the time set on the clock.

## F Quelle Heure est-il?

### Contenu :

4 plateaux « heure », 24 cartes illustrées

### But du jeu

Couvrir ton plateau « heure » avec les petites cartes illustrées.

### Règles du jeu

N'oublie pas de rappeler aux joueurs que:

La grande aiguille sur l'horloge indique les minutes.

La petite aiguille sur l'horloge indique les heures.

- Chaque joueur choisit un plateau de jeu.  
Les petites cartes sont battues et placées en pile au milieu de la table, face cachée.
- Le joueur le plus jeune commence en prenant la carte du dessus de la pile centrale et lit l'heure à haute voix.
- Les joueurs vérifient alors si l'une des heures de leur plateau correspond à celle de la carte. Le joueur qui a une image identique crie : « C'est l'heure ! » et couvre l'espace sur son plateau avec la carte correspondante.
- Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli son plateau.
- Le joueur doit crier : « Temps mort ! » au moment de couvrir le dernier carré sur son plateau.

### Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à couvrir tous les carrés sur son plateau.

### Remarque

Ce jeu peut aussi être utilisé avec le jeu Horloge pingouin d'Orchard Toys, vendu séparément. Quand un joueur retourne une carte, il peut régler l'heure sur l'horloge. Sur leur plateau, les joueurs essaient alors de trouver l'heure qui correspond à celle indiquée par l'horloge.

## D Die Uhrzeit Ablesen

### Inhalt:

4 Uhrzeitbretter, 24 Bildkarten

### Ziel

Das Uhrzeitbrett mit den kleinen Bildkarten zu bedecken.

### So wird gespielt

Die Spieler müssen daran erinnert werden, dass ...:

... der große Uhrzeiger die Minuten anzeigt.

... der kleine Uhrzeiger die Stunden anzeigt.

- Jeder Spieler nimmt sich ein Uhrzeitbrett.
- Die kleinen Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach unten in einem Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.
- Der jüngste Spieler hebt die oberste Karte vom Stapel in der Mitte des Tisches ab und sagt laut, welche Uhrzeit darauf angezeigt ist.
- Die Spieler sehen sich die Zeiten auf ihrem Spielbrett an, um festzustellen, ob diese Karte mit einer davon übereinstimmt. Wenn ein Spieler ein identisches Bild hat, ruft er "Zeit!" und legt die Karte auf die betreffende Stelle auf seinem Spielbrett.
- Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis ein Spieler sein Spielbrett gefüllt hat.
- Wenn ein Spieler eine Karte auf das letzte Feld seines Uhrzeitbretts legt, muss er "Zeit abgelaufen!" rufen.

### Der Sieger

Gewonnen hat der erste Spieler, der alle Zeitfelder auf seinem Spielbrett mit dazu passenden Karten bedeckt.

### Hinweis

Dieses Spiel kann auch zur Verwendung mit der Pinguinuhr von Orchard Toys, die separat verkauft wird, angepasst werden. Während ein Spieler eine Karte umdreht, stellt er die Zeit auf der Uhr ein. Die Spieler suchen dann auf ihrem Spielbrett eine Zeit, die mit der Zeit auf der Uhr übereinstimmt.



©2000 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 015 Made in England  
Please retain this information for future reference.



©2000 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Réf. : 015 Fabriqué en Angleterre  
Conservez cette notice pour information future.



©2000 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 015 In England hergestellt  
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

## NL Klokkijken

### Inhoud:

4 tijdborden, 24 beeldkaartjes

### Doel

Je tijdbord bedekken met beeldkaartjes.

### Spelregels

Herinner spelers aan het volgende:

de grote wijzer op de klok geeft het aantal minuten aan.

De kleine wijzer geeft het aantal uren aan.

- Elke speler kiest een tijdbord.
- De kaartjes worden geschud en worden in het midden op een stapel gelegd, met de afbeelding naar beneden.
- De jongste speler begint door de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel te pakken en de tijd hardop voor te lezen.
- Alle spelers kijken vervolgens naar de tijden op hun tijdbord om te controleren of het plaatje op hun kaart staat. Als ze dezelfde afbeelding hebben, roepen de spelers: "Tijd!" en leggen ze het kaartje op het vakje op hun tijdbord.
- Het spel gaat door in de richting van de klok tot een speler zijn of haar of haar tijdbord vol heeft.
- Die speler moet "Time-out!" roepen op het moment dat hij of zij het laatste vakje op het bord bedekt.

### De winnaar

De winnaar is de eerste speler die alle tijdvakjes op zijn tijdbord bedekt.

### Let op

Dit spel kan ook worden gebruikt voor de pinguinklok van Orchard Toys die apart verkrijgbaar is. Zodra een speler een kaart omdraait, kan de tijd op de klok worden ingesteld. Spelers proberen vervolgens op hun tijdbord een plaatje te vinden met dezelfde tijd op de klok.

## I Che Ore Sono?

### Contiene:

4 cartelle "orario", 24 carte illustrate

### Obiettivo

Riempire la propria cartella "orario" con le carte illustrate.

### Come si gioca

I giocatori devono ricordarsi che:

La lancetta grande segna i minuti.

La lancetta piccola segna le ore.

- Ogni giocatore sceglie una cartella.
- Si mescola il mazzo delle carte e lo si pone a faccia in giù sul tavolo.
- Il giocatore più giovane prende la prima carta del mazzo e legge l'ora ad alta voce.
- Tutti cercano sulla propria cartella un orologio che segni la stessa ora. Se un giocatore ha un'illustrazione identica a quella della carta, grida: "Ora!" e copre con la carta il riquadro corrispondente.
- Il gioco procede in senso orario fino a che un giocatore ha completato l'intera cartella.
- Quando il giocatore copre l'ultimo riquadro della sua cartella deve gridare: "Tempo scaduto!"

### Il vincitore

Vince il primo giocatore che copre tutti i propri riquadri.

### Nota

Questo gioco si può anche fare utilizzando l'Orologio Pinguino della Orchard Toys, che viene venduto a parte. Quando un giocatore gira una carta, sistema le lancette dell'orologio. Tutti i giocatori allora cercano di trovare sulla propria cartella un orologio che segni la stessa ora.

## E Di la Hora

### Contenido:

4 cartulinas de horas, 24 tarjetas ilustradas

### Objetivo

Para cubrir tus cartulinas de horas, utiliza las tarjetitas ilustradas.

### Cómo jugar

Recuerda a los jugadores lo siguiente:

La manecilla grande del reloj nos indica los minutos.

La manecilla pequeña del reloj nos indica las horas.

- Los jugadores escogen una cartulina de horas.
- Las tarjetitas se barajan y se colocan en una pila en el centro, boca abajo, sobre la mesa.
- El jugador más joven comienza cogiendo la primera carta de la pila central y lee en alto la hora.
- A continuación, los jugadores miran las horas de su cartulina del tiempo para comprobar si corresponde. Si su dibujo es idéntico, el jugador grita "¡Hora!" y cubre con la tarjeta el espacio de su cartulina de horas.
- El juego continúa en la dirección de las agujas del reloj hasta que un jugador complete su cartulina de horas.
- El jugador debe gritar, "¡Gané!" cuando complete su cartulina de horas.

### Ganador

El ganador es el primer jugador que cubra todos los recuadros en su cartulina de horas.

### Nota

Este juego se puede adaptar para utilizarlo con Orchard Toys Penguin Clock, que se vende por separado. Cuando un jugador da la vuelta a una carta, éste puede poner en hora el reloj. Luego los jugadores intentan encontrar una correspondencia en su cartulina de horas con la hora fijada del reloj.



©2000 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 015 Gemaakt in Engeland  
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2000 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 015 Fabricato in Inghilterra  
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2000 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref.: 015 Fabricado en Inglaterra  
Conserve esta información para consultarla en el futuro.