

# PAPPSATT



## DE Inhalt

1 Spielplan (29 x 29 cm)  
4 Spielfiguren  
8 Tierkärtchen  
8 Stalltüren  
20 Futterkärtchen  
1 Würfel  
Spielanleitung

Autor: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra  
Illustration: Karoline Kehr

## SK Obsah

1 herný plán (29 x 29 cm)  
4 figúrky  
8 žetónov zvierat  
8 dvierok domčekov  
20 kartičiek s jedlom  
1 kocka  
Pravidlá

Autori: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra  
Ilustrácie: Karoline Kehr

## FR Contenu

1 plateau de jeu (29 x 29 cm)  
4 figurines  
8 cartes d'animaux  
8 portes d'habitation  
20 cartes de nourriture  
1 dé  
règle du jeu

Auteur : Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra  
Illustration : Karoline Kehr

## NL Inhoud

1 speelbord (29 x 29 cm)  
4 speelfiguren  
8 dierkaartjes  
8 staldeuren  
20 voerkaartjes  
1 dobbelsteen  
spelregels

Auteur: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra  
Illustratie: Karoline Kehr

## ES Contenido

1 tablero de juego (29 x 29 cm)  
4 fichas  
8 tarjetas con animales  
8 puertas de establo  
20 tarjetas con comida  
1 dado  
instrucciones de juego

Autor: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra  
Ilustración: Karoline Kehr

## IT Contenuto

1 tavoliere (29 x 29 cm)  
4 pedine  
8 carte di animali  
8 portoni di stalla  
20 carte con i mangimi  
1 dado  
istruzioni del gioco

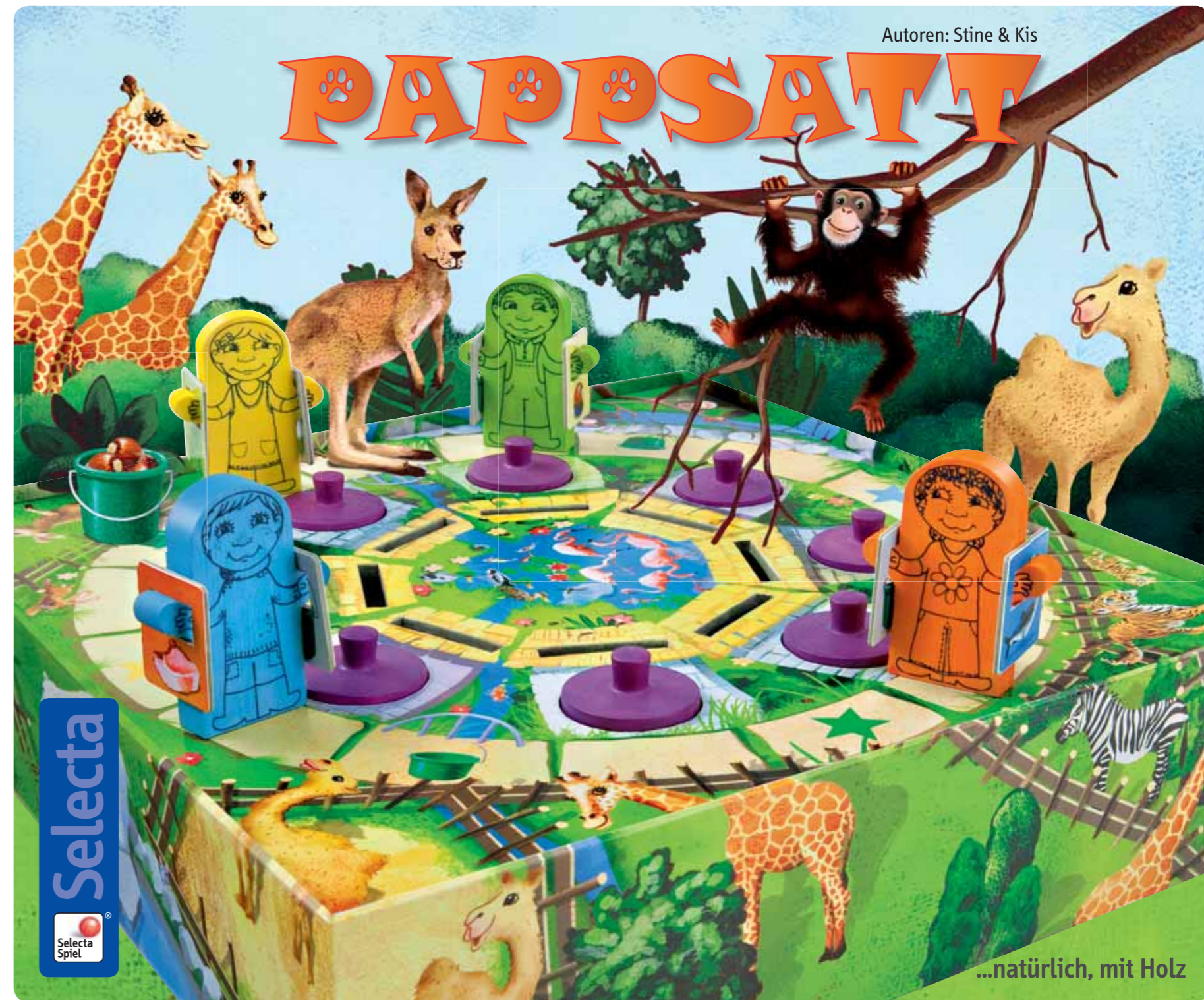
Autore: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra  
Illustrazione: Karoline Kehr



Selecta Spielzeug AG  
Römerstraße 1 · 83533 Edling  
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 8071 1006-0  
Telefax: +49 8071 1006-40  
Mail: info@selecta-spielzeug.de

© 2010 Selecta Spielzeug AG  
www.selecta-spielzeug.de



## FR Histoire

Oh là là ! La soigneuse du zoo est malade aujourd'hui. Qui va bien pouvoir donner à manger aux animaux ? Heureusement que vous êtes là ! Super ! Prenez vite les seaux de nourriture et en avant ! Mais, au fait, qui mange quoi ? Le pingouin mange-t-il une noisette et l'écureuil un poisson ? Et dans quelle habitation se trouve donc le lion ?

## NL Het verhaal

Oh help, de dierenverzorgster in de dierentuin is vandaag ziek. Wie voedert er nu de dieren? Wat goed, dat je er bent... grijp snel een voeremmer en aan de slag! Maar wie eet eigenlijk wat? De pinguïn een noot, en het eekhoortje een vis? En in welke stal woont eigenlijk de leeuw?

## DE Geschichte

Ohje, die Tierpflegerin im Zoo ist heute krank. Wer füttert denn jetzt bloß die Tiere? Wie gut dass ihr da seid, schnappt euch schnell die Futtereimer und los geht's! Aber wer frisst denn eigentlich was? Der Pinguin eine Nuss und das Eichhörnchen einen Fisch? Und in welchem Stall wohnt eigentlich der Löwe?

## SK PRÍBEH

Ach nie! Ošetrovatelka zvierat v ZOO je chorá. Kto teraz nakrmi všetky zvieratká? Dobré, že ste tu. Zoberte si rýchlo vedierka s krmivom a ide sa na to! Viete, čo žerú zvieratká? Tučniak má rád oriešok, veverička rybu? A v ktorom domčeku žije vlastne lev?

## ES Historia

¡Vaya por dónde! La cuidadora de animales del zoo está enferma hoy. ¿Quién se encargará ahora de alimentar a los animales? ¡Qué bien que estáis aquí! ¡Coged rápido el cubo con la comida y poneos en marcha! ¿Pero qué animal come qué? ¿Una nuez para el pingüino y pescado para la ardilla? ¿Y en qué establo vive el león?

## IT Storia

Accidenti, oggi l'allevatrice dello zoo è malata. Chi darà da mangiare agli animali? Meno male che ci siete voi! Presto, prendete un secchio con il mangime e mettetevi al lavoro! Ma chi mangia cosa? Il pinguino una noce e lo scoiattolo un pesce? E in quale recinto vive il leone?



## FR Préparation

- A Sortez le matériel de jeu de la boîte et placez le fond de la boîte au centre, à la portée de tous les joueurs. Mettez le plateau de jeu dans le fond de la boîte.
- B Répartissez au choix les 8 cartes d'animaux dans les 8 découpes du plateau de jeu.
- C Recouvrez ensuite les animaux avec les 8 portes d'habitation en bois. Faites alors tourner plusieurs fois la boîte afin de brouiller les pistes.
- D Mélangez les cartes de nourriture, côté seau visible. Chacun d'entre vous reçoit 5 cartes de nourriture et les pose devant soi, sans les regarder. Vous n'aurez pas besoin des cartes de nourriture restantes.
- E Préparez le dé.
- F Choisissez chacun une figurine et accrochez l'une de vos cartes de nourriture au bras de votre figurine. La nourriture sur la carte doit être visible. Posez alors votre figurine sur la case étoile qui correspond à votre couleur sur le plateau de jeu.

## NL Voorbereiding

- A Neem het spelmateriaal uit de doos en plaats de bodem van de doos in het midden: goed bereikbaar voor iedereen. Leg het speelbord op de bodem van de doos.
- B Verdeel nu willekeurig de 8 dierkaartjes over de 8 uitsparingen op het speelbord.
- C Dek daarna de dieren af met de 8 houten staldeuren. Draai de doos met het speelbord een paar keer in het rond.
- D Schud de voerkaarten met de emmerzijde naar boven. Elke speler krijgt vijf voerkaartjes en legt ze dicht voor zich op tafel, zonder ze eerste bekijken. De overblijvende voerkaartjes zijn nu niet meer nodig.
- E Leg de dobbelsteen klaar.
- F Neem allemaal je spelfiguur en hang een van je voerkaartjes aan de arm van het spelfiguur. Het voer op het voerkaartje moet te zien zijn. Iedereen zet nu zijn speelfiguur op de ster in zijn kleur op het speelbord.

## ES Preparación

- A Sacad todo el material de juego de su caja y colocad la base de la caja en el centro de modo que todos puedan acceder bien a ella. Colocad el tablero de juego dentro de la base de la caja.
- B Repartid las 8 tarjetas con animales de forma aleatoria en los 8 troqueles del tablero de juego.
- C A continuación, cubrid los animales con las 8 puertas de madera. Ahora girad la caja con el tablero de juego un par de veces en forma circular.
- D Mezclad las tarjetas con comida con la cara con el cubo hacia arriba. Se reparten 5 tarjetas con comida a cada jugador, que se colocan boca abajo delante del jugador sin mirarlas antes. Las tarjetas sobrantes se apartan.
- E Preparad el dado.
- F Cada jugador debe coger una ficha y colgar una de las tarjetas con comida del brazo de la ficha. La comida que muestra la tarjeta debe ser visible. A continuación, colocad la ficha sobre la estrella del color correspondiente en el tablero de juego.

## IT Preparazione

- A Togliete il materiale dalla scatola e sistemate il fondo della scatola nel centro in modo che sia facilmente accessibile a tutti. Sistemate il tavoliere nel fondo della scatola.
- B Distribuite le 8 schede degli animali nelle 8 nicchie del tavoliere.
- C Coprite quindi gli animali con gli 8 portoni di legno delle stalle. Ora ruotate la scatola con il tavoliere un paio di volte in cerchio.
- D Mescolate le carte con i mangimi con il secchio rivolto verso l'alto. Ognuno di voi riceve quindi 5 carte con i mangimi che sistemerà coperte davanti a sé senza guardarle. Le carte con i mangimi che avanzeranno, non servono più.
- E Preparate il dado.
- F Ognuno prende a questo punto una pedina ed appende una delle proprie carte con il mangime al braccio della pedina. Il mangime sulla carta deve essere visibile. Sistemate poi la vostra pedina sul tavoliere posizionandola sulla stella del vostro colore.

## DE Vorbereitung

- A Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel und stellt nun den Schachtelboden für alle gut erreichbar in die Mitte. Legt den Spielplan in den Schachtelboden.
- B Verteilt nun die 8 Tierkärtchen beliebig in die 8 Ausstanzungen des Spielplans.
- C Deckt danach die Tiere mit den 8 Stalltüren aus Holz zu. Dreht jetzt die Schachtel ein paar Mal im Kreis herum.
- D Mischt die Futterkärtchen mit der Eimerseite nach oben. Jeder von euch bekommt 5 Futterkärtchen und legt sie verdeckt vor sich ab ohne sie vorher anzuschauen. Übrige Futterkärtchen werden nun nicht mehr benötigt.
- E Legt den Würfel bereit.
- F Nehmt euch jeder eine Spielfigur und hängt eines eurer Futterkärtchen an den Arm der Spielfigur. Das Futter auf dem Futterkärtchen muss sichtbar sein. Stellt dann eure Spielfigur auf den Stern eurer Farbe auf den Spielplan.

## SK Príprava hry

- A Vyberte herný materiál z krabice a spodok krabice postavte dprostred stola tak, aby naň všetci dosiahli. Do spodku krabice vložte herný plán.
- B Uložte v ľubovoľnom poradí do ôsmych okrúhlych výrezov v pláne žetóny zvierat.
- C Všetkých 8 zvierat zakryte drevenými dvierkami. Teraz pootáčajte krabicu niekoľkokrát dokola.
- D Zamiešajte kartičky s jedlom vedierkovou stranou nahor. Každý hráč dostane 5 kartičiek a bez pozeranie ich uloží k sebe. Nikto teda nevie, aké jedlo je na jeho kartičkách. Zvyšné kartičky s jedlom už sa nebudú používať.
- E Pripravte kocku.
- F Každý hráč si vezme figúrku a na ruku jej zavesí jednu svoju kartičku s jedlom. Teraz je konečne jedlo na ruke figúrky viditeľné. Figúrku umiestnite na herný plán na políčko s hviezdičkou vo farbe vašej figúrky.



## FR But du jeu

Le but est d'être le premier à avoir donné toutes ses cartes de nourriture aux bons animaux.

### Quel animal mange quoi ?



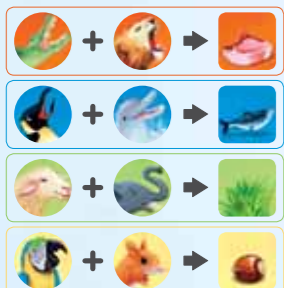
### Déroulement du jeu

Qui parmi vous est le dernier à être allé au zoo récemment ? Tu peux commencer ! Lance le dé et avance ta figurine du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé. Tu peux choisir dans quel sens aller mais tu n'auras le droit de changer de direction qu'au prochain tour.

## ES Objetivo del juego

El objetivo es ser el primero en alimentar a los animales correctos con las tarjetas con comida asignadas.

### ¿Qué animal come qué?



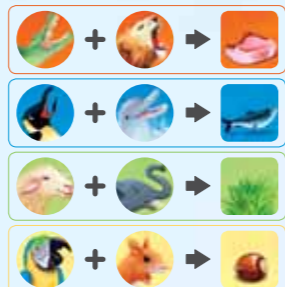
### Desarrollo del juego

¿Quién ha sido el último en ir al zoo? ¡Entonces, puedes ser el primero en jugar! Tira el dado y avanza tu ficha por las casillas según el número que hayas sacado. Puedes ir en ambas direcciones, pero nunca cambiar de sentido durante tu jugada.

## NL Doel van het spel

Het is de bedoeling om als eerste al je voerkaartjes aan de juiste dieren te voeren.

### Welk dier eet wat?



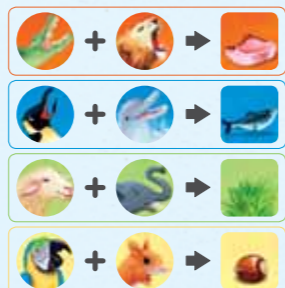
### Spelverloop

Wie van jullie was het laatst in de dierentuin? Die mag beginnen! Gooi de dobbelsteen en verplaats je figuur over het looppad naar gelang het aantal gegooide ogen. Je mag in beide richtingen lopen, maar nooit tijdens je beurt van richting omkeren.

## IT Scopo del gioco

Lo scopo è quello di nutrire per primi gli animali giusti con i mangimi della proprie carte.

### Quale animale mangia che cosa?



### Il gioco

Chi di voi è stato l'ultimo ad andare allo zoo? Tu puoi iniziare! Lancia il dado e poi muovi la tua pedina lungo il percorso per il numero di caselle indicate dal dado. Puoi andare in entrambe le direzioni ma non puoi cambiare direzione mentre ti muovi.

## DE Ziel des Spiels

Ziel ist es, als Erster alle seine Futterkärtchen an die richtigen Tiere zu verfüttern.



### So wird gespielt

Wer von Euch war zuletzt im Zoo? Du darfst anfangen! Würfle und bewege deine Figur um die gewürfelte Augenzahl auf dem Laufweg. Du darfst in beide Richtungen laufen, aber nie während deines Zuges die Richtung wechseln.

## SK Cieľ hry


Cieľom je ako prvý nkŕmiť správne zvieratá. Pritom sa hráč snaží rozdať zvieratám postupne všetky svoje kartičky jedla.



### Takto sa hrá


Kto z vás bol naposledy v ZOO? Ty? Tak budeš začínať! Hod' kockou a posuň svoju figúrku o hodený počet políčok po chodníčku. Smer si môžeš vybrať sám, ale nemôžeš ísť v jednom ťahu tam i naspäť. Dôležité je políčko, na ktorom skončíš.


## FR Déroulement du jeu

 Tu es arrivé devant une habitation ?  
Ouvre la porte de telle sorte que tous les joueurs puissent voir quel animal se trouve dans cette habitation. Est-ce que c'est la bonne nourriture pour cet animal qui est accrochée au bras de ta figurine ? Astuce : la couleur de fond sur la carte de l'animal doit être la même que celle sur la carte de nourriture. Cela signifie que tu apportes bien ce que cet animal a l'habitude de manger.

Bonne nourriture : super, tu peux donner à manger à l'animal ! Insère la carte de nourriture dans la fente au-dessus de la porte.


Mauvaise nourriture : dommage, tu dois malheureusement garder la carte de nourriture. Ta figurine ne porte plus de carte de nourriture à son bras ? Tu ne peux nourrir aucun animal pour l'instant.

 Tu es arrivé sur une case seau ?  
Ta figurine peut prendre à nouveau de la nourriture : tu peux prendre l'une de tes cartes de nourriture et l'accrocher au bras de ta figurine. Si les deux bras sont déjà occupés, tu n'as pas le droit de prendre une autre carte de nourriture.

 Tu es arrivé sur une case étoile ? Tu peux te rendre sur une case libre de ton choix. Cela peut être une case seau ou une case devant une habitation. Tu peux alors soit ouvrir la porte de l'habitation et nourrir l'animal si c'est possible, soit prendre une autre carte de nourriture et l'accrocher au bras de ta figurine si elle n'en porte pas déjà 2.

C'est alors au tour du joueur suivant.


## ES Desarrollo del juego


 ¿Estás delante de un establo?  
Abre la puerta de modo que todos los jugadores puedan ver qué animal vive en este establo. ¿La comida correcta para este animal cuelga del brazo de tu ficha? Atención: el color de fondo de la tarjeta con el animal y de la tarjeta con la comida deben coincidir; sólo entonces será la comida correcta para ese animal.

Comida correcta: ¡perfecto, puedes alimentar al animal! Coloca la tarjeta con la comida en la ranura encima de la puerta del establo.

Comida incorrecta: una pena, deberás conservar la tarjeta con la comida.

¿Tu ficha no tiene ninguna tarjeta con comida que le cuelgue del brazo? En tal caso, no puedes alimentar a ningún animal.

 ¿Has ido a parar a un cubo?  
Aquí tu ficha recibirá alimentos nuevos: puedes coger una de tus tarjetas con comida y colgarla de uno de los brazos de tu ficha. Si ambos brazos ya están ocupados, no puedes coger más tarjetas con comida.


 ¿Has ido a parar a una estrella? Puedes volver a cualquier casilla libre. Puede ser un cubo o una casilla delante de un establo. En función de lo que hayas elegido, puedes abrir la puerta del establo y, si es posible, alimentar a un animal; o coger otra tarjeta con comida y colgarla del brazo de tu ficha, siempre que no cuelguen ya 2 tarjetas con comida de los brazos de tu ficha.

Le toca al siguiente.

## NL





## IT Il gioco

 Sei arrivato davanti ad una stalla?  
Apri il portone della stalla affinché tutti i giocatori possano vedere quale animale vive in quella stalla. La tua pedina sta trasportando il giusto mangime per quell'animale? Attenzione: il colore di fondo della carta con l'animale deve corrispondere al colore di fondo della carta con il mangime. Se i due colori sono uguali significa che il mangime è quello giusto per quell'animale.

Mangime giusto: fantastico! Ora puoi dare da mangiare all'animale! Inserisci la carta con il mangime nella fessura del portone della stalla.

Mangime sbagliato: peccato. Dovrai conservare la carta con il mangime. La tua pedina non ha una carta con il mangime appesa al braccio? Allora non puoi nutrire alcun animale.

 Sei finito sopra un secchio? Qui la tua pedina può ricevere altro mangime: prendi una carta con il mangime ed appendila al braccio della tua pedina. Se la pedina ha già le braccia occupate, non potrai prendere un'altra carta.

 Sei finito sopra una stella? In questo caso puoi scegliere di spostarti su di una qualsiasi casella libera. Questa casella potrà essere un secchio oppure davanti ad una stalla. A secondo del caso, potrai aprire il portone della stalla e nutrire eventualmente l'animale oppure potrai prendere un'altra carta con un mangime ed appenderla alla pedina, se questa non ha già le braccia occupate da una carta con il mangime.

Ora tocca al prossimo giocatore.

## DE So wird gespielt



Du bist vor einem Stall gelandet?  
Öffne die Stalltür so, dass alle Spieler sehen können welches Tier in diesem Stall wohnt. Hängt das richtige Futter für dieses Tier am Arm deiner Spielfigur?

Achtung: die Hintergrundfarbe auf dem Tierkärtchen und dem Futterkärtchen müssen übereinstimmen, dann ist es das richtige Futter für dieses Tier.

Richtiges Futter: Prima, du darfst das Tier füttern! Stecke das Futterkärtchen in den Schlitz über der Stalltür.

Falsches Futter: Schade, du musst das Futterkärtchen leider behalten. Deine Spielfigur hat gerade kein Futterplättchen am Arm hängen? Du kannst jetzt kein Tier füttern.



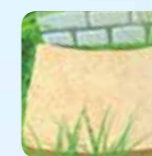
Du bist auf einem Eimer gelandet?  
Hier bekommt deine Spielfigur neues Futter: Du darfst eines deiner Futterkärtchen nehmen und an einen Arm deiner Spielfigur hängen. Sind beide Arme schon besetzt, darfst du kein Futterkärtchen mehr nehmen.



Du bist auf einem Stern gelandet?  
Du darfst auf ein beliebiges freies Feld rücken. Dies kann ein Eimer oder ein Feld vor einem Stall sein. Je nachdem darfst du nun die Stalltür öffnen und ggf. ein Tier füttern oder ein weiteres Futterkärtchen nehmen und an den Arm deiner Spielfigur hängen, sofern nicht bereits 2 Futterkärtchen an den Armen deiner Spielfigur hängen.

Nun ist der Nächste an der Reihe.

## SK Takto sa hrá



Skončil si pred domčekom?  
Otvor dvere domčka tak, aby všetci videli, aké zvieratko tam býva. Máš preň správne jedlo na ruke svojej figúrky?

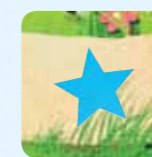
**Pozor: pozadie na žetóne zvieratka a kartičke jedla musia byť rovnakej farby. Podľa toho spoznáš to správne jedlo.**

**Správne jedlo: výborne, môžeš zvieratko nakrmiť. Prestrč kartičku jedla cez otvor nad domčekom zvieratka.**

**Nesprávne jedlo: škoda, kartičku s jedlom si musíš nechať. Nemáš jedlo: tvoja figúrka nenesie žiadnu kartičku jedla na ruke? Potom ani nemôžeš nakrmiť zvieratko.**



Dostal si sa na obrázok vedierka?  
Tu dostane tvoja figúrka ďalšiu kartičku jedla: vezmi jednu zo svojich kartičiek jedla a zaves ju figúrke na ruku. Ak má figúrka obe ruky plné, už si nemôžeš vziať ďalšie jedlo.



Dostal si sa na obrázok hviezdičky?  
Môžeš sa posunúť na hociktoré prázdne políčko. Môže to byť políčko s vedierkom, alebo políčko pred domčekom. Podľa toho, kam sa presunieš, buď otvoríš dvierka a možno

**nakrmiš zvieratko, alebo si vezmeš kartičku s jedlom a zavesíš ju svojej figúrke na ruku. Teda len ak nemá už dve kartičky jedla v rukách.**

Teraz je na ťahu ďalší hráč.

## FR Règles générales

Une seule figurine à la fois peut se trouver sur une case. Si une case est occupée, tu dois aller jusqu'à la prochaine case libre.

Tu peux passer par dessus les autres figurines. Tu dois juste inclure la case occupée dans ton décompte.

Quand tu arrives devant une habitation, tu n'es pas obligé d'ouvrir la porte (par exemple, si tu sais déjà quel animal se trouve à l'intérieur de cette habitation et que tu ne veux pas le montrer encore une fois aux autres joueurs).

### Fin du jeu

Le jeu se termine quand l'un d'entre vous donne sa dernière carte de nourriture. Félicitations ! Tu as été aujourd'hui le soigneur le plus appliqué et tu as gagné !

### Variantes simples pour les enfants à partir de 3 ans

Pour les plus jeunes joueurs, il est possible de simplifier le jeu en jouant „portes ouvertes“, c'est-à-dire sans utiliser les portes des habitations.

Il est également possible de convenir que les enfants pourront accrocher immédiatement une nouvelle carte de nourriture au bras de leur figurine après avoir nourri un animal.

## ES Reglas generales

Sólo puede haber una ficha en cada casilla. Si la casilla está ocupada, debes avanzar hasta la siguiente casilla libre.

Puedes adelantar a otras fichas. En tal caso, deberás contar la casilla ocupada.

Si acabas delante de un establo, no es obligatorio abrir la puerta (por ejemplo, si ya sabes qué animal vive dentro de ese establo y no se lo quieres volver a mostrar a los demás jugadores).

### Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los jugadores ha colocado su última tarjeta con comida. ¡Felicidades, hoy has sido el cuidador de animales más trabajador y has ganado!

### Variantes más simples para niños a partir de 3 años

El juego se puede simplificar para jugadores más pequeños renunciando a las puertas y jugando de forma “abierta”.

Alternativa o adicionalmente se puede acordar que los niños puedan colgar de inmediato una nueva tarjeta con comida del brazo de su ficha cuando hayan alimentado a un animal.

## NL Algemene instructies

Er mag maar een figuur op een veld staan. Als het veld bezet is, moet je doorgaan naar het volgende vrije veld.

Je mag dus over andere figuren heenspringen. Het bezette veld moet je dan meetellen. Als je voor een stal uitkomt, ben je niet verplicht de deur te openen (bijvoorbeeld als je al weet welk dier er in die stal huist en je dat niet nog eens aan de andere spelers wilt laten zien).

### Einde van het spel

Het spel eindigt als een van jullie zijn laatste voerkaartje heeft gevoederd. Van harte gefeliciteerd, je was vandaag de ijverigste dierenverzorger en je hebt gewonnen!

### Eenvoudige varianten voor kinderen vanaf 3 jaar oud

U kunt - voor jongere spelers - het spel eenvoudiger maken, door de staldeuren te vergeten en „open“ te spelen.

Als alternatief of als extra kun je afspreken dat kinderen direct een nieuw voerkaartje aan de arm van hun spelfiguur mogen hangen als ze een dier hebben gevoederd.

## IT Istruzioni generali

Su di una casella può stare una sola pedina. Se una casella è già occupata, dovrai proseguire verso la prossima casella libera.

Puoi superare altre pedine. Dovrai però conteggiare anche la casella occupata.

Quando ti fermi davanti ad una stalla, non sei obbligato ad aprire il portone (per esempio quando sai già quale animale vi abita e non vuoi mostrare nuovamente l'animale agli altri giocatori).

### Fine del gioco

Il gioco termina quando uno di voi avrà esaurito le sue carte con i mangimi. Congratulazioni! Tu sei stato l'allevatore migliore ed hai vinto!

### Variante semplice per bambini a partire da 3 anni

Per i giocatori più giovani è possibile semplificare il gioco rinunciando ai portoni delle stalle e giocando in modo “aperto”.

In alternativa o in aggiunta, è possibile stabilire che il giocatore che abbia nutrito un animale, possa riappendere subito un'altra carta con il mangime al braccio della sua pedina.

## DE Allgemeine Regeln

Es darf nur eine Figur auf einem Feld stehen. Ist das Feld besetzt, musst du auf das nächste freie Feld ziehen.

Du darfst andere Figuren überspringen. Das besetzte Feld musst du dann mitzählen.

Wenn du vor einem Stall landest, musst du die Tür nicht öffnen (Beispielsweise wenn du schon weißt welches Tier in diesem Stall wohnt und du es den anderen Spielern nicht noch einmal zeigen möchtest).

### Spielende

Das Spiel endet, wenn einer von euch sein letztes Futterkärtchen verfüttert hat. Herzlichen Glückwunsch, du bist heute der fleißigste Tierpfleger gewesen und hast gewonnen!

### Einfache Varianten für Kinder ab 3 Jahren

Für jüngere Mitspieler kann man das Spiel vereinfachen, indem man auf die Stalltüren verzichtet und „offen“ spielt.

Alternativ oder zusätzlich kann man vereinbaren, dass die Kinder sofort ein neues Futterkärtchen an den Arm ihrer Spielfigur hängen dürfen, wenn sie ein Tier gefüttert haben.

## SK Všeobecné pravidlá

Na každom políčku smie stáť iba jedna figúrka. Ak je políčko, na ktorom si mal skončiť, obsadené, musíš sa posunúť o políčko ďalej.

Cudzí figúrky preskakuješ, ale políčka pod nimi sa počítajú.

Ak sa zastaviš pred domčekom, nemusíš otvoriť dvierka. (Napríklad ak vieš, ktoré zvieratko býva v domčeku a nechceš to prezradiť ostatným.)

### Koniec hry

Hra končí v momente, keď jeden hráč prestrčí cez dieru nad domčekom svoju poslednú kartičku jedla. Gratulujeme, tento hráč bol najšikovnejší a najusilovnejší ošetrovatel' zvierat a vyhral!

### Jednoduchšia verzia pre deti od 3 rokov

S menšími deťmi môžeme hru zjednodušiť tým, že nezavrieme dvierka na domčekoch a zvieratká sú stále viditeľné.

K tomu sa prípadne môžete dohodnúť, že si deti môžu ihneď po prestrčení kartičky jedla zavesiť novú kartičku na ruku figúrky. Alebo použijete iba túto modifikáciu, ale dvierka ostanú zatvorené.