



ZooMero

Marleen van Hoornick



Spelregels • Game rules • Spielregeln
הוֹרָאֹת הַמִּשְׁחָק • Játékszabály •



ZooMeme

Coöperatief memory
1 tot 8 spelers • vanaf 5 jaar



Speelduur circa 15 minuten

Overzicht van de spelonderdelen

tweezijdig bord van de dierentuin
met 12 plekken voor de jonge dieren



1 directeur (klem deze in
het houten voetje)

spelbord met het pad van het
directeurshuis naar de dierentuin



7
24 dierkaarten:
12 paren van de jonge dieren



4 directeurkaarten,
2 brullende-leeuw-kaarten



2 panda's, 2 tijgers en 1 papegaai
(downloadbare uitbreiding)

Spelidee

Vandaag gaan de jonge dieren op avontuur in de dierentuin. Maar als ze terug willen naar hun eigen plek weten ze niet goed meer waar ze zijn en bovendien zijn ze hun broertjes en zusjes kwijt.

Wij helpen de broertjes en zusjes om elkaar te vinden en samen naar hun eigen vertrouwde plek te gaan. Maar soms brult de leeuw. Dan schrikken de jonge dieren die nog niet op hun plek zijn en ze rennen weer door elkaar!

Ondertussen is de directeur onderweg naar de dierentuin. Hij zal deze warboel niet leuk vinden! Lukt het om alle dieren weer naar hun plek te brengen voordat de directeur er is?



Voorbereiding

Leg het spel als volgt klaar (zie achterzijde spelregels):

- Leg eerst het grootste spelbord neer. Gebruik voor het eerste spel de kant zonder dieren.
- Leg het smalle spelbord ertegenaan zodat de tekening aansluit.
- Zet de directeur op zijn beginplek, bij het huis.
- Leg de panda-, tijger- en papegaaikaarten terug in de doos. Deze worden bij het basisspel niet gebruikt.
- Bekijk de broertjes en zusjes op de 24 dierkaarten.
- Doe de 4 directeur-kaarten en de 2 brullende-leeuw-kaarten erbij en draai dan alle kaarten om.
- Hussel deze 30 kaarten goed door elkaar. Leg ze vervolgens zo neer dat iedereen er goed bij kan.
- Bedenk samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kortst geleden naar de dierentuin is geweest.

Spelen

1. Draai een kaart om. Is het een dierkaart, draai dan nog een kaart om.
2. Zie je op de tweede kaart zijn broertje of zusje, dan leg je ze samen op één van de 12 plekken van het spelbord.
3. Heb je twee verschillende dierkaarten omgedraaid, dan zorg je ervoor dat iedereen ze goed kan zien. Daarna draai je ze weer terug.
4. Heb je een directeur-kaart omgedraaid? Zet de directeur één stap vooruit. Daarna draai je de directeur-kaart weer dicht. Leg hem op de plek waar hij lag en precies hetzelfde zoals hij lag!
5. Draai je een brullende-leeuw-kaart om, dan schrikken de dieren die nog niet op hun eigen plek zijn en ze lopen weer door elkaar! Leg de leeuw-kaart in de speldoos. Daarna husselen we alle kaarten die nog niet op het spelbord liggen en leggen ze opnieuw neer.



Einde van het spel

- Als we alle dieren naar hun plek gebracht hebben, komt de directeur de dierentuin binnen. Hij is blij dat alle dieren op hun eigen plek zijn!
- Soms komt de directeur voordat we alle dieren hebben gevonden. Hoeveel dieren hebben we gevonden? Hoe kan het een volgende keer wel lukken om alle dieren op tijd naar hun plek te brengen?



Tips

- Speel ook eens met de andere kant van het bord, waar de ouders van de jonge dieren op staan. Zorg er samen voor dat de jonge dieren bij hun ouders terugkomen!
- Om het spel spannender te maken laat je de directeur vertrekken vanaf het vakje met de steen.



- Is het spel te moeilijk, speel dan met maar één brullende-leeuw-kaart.

Gratis uitbreiding

Bij de uitbreiding komt er meer dynamiek in het spel. Er komt een tijger bij die ons op zijn manier tegenwerkt. Maar ook een panda en een papegaai die ons kunnen helpen.

De spelregels voor de uitbreiding zijn te downloaden op:
www.sunnygames.nl/zoomemo-uitbreiding



Samenwerkingspel

Dit spel kent geen competitie tussen de spelers. Bij coöperatieve spellen hebben de spelers een gezamenlijk doel. Tijdens dit spel kun je samen bedenken op welke manier jullie het spel kunnen winnen. De kinderen trainen hun geheugen, maar ook hun sociale vaardigheden.



ZooMeme

Cooperative Memory

1 to 8 players • ages 5 and up



Duration about 15 min

Game components

double sided board of the zoo
with 12 animal quarters



1 director (slide him
into the wooden stand)



game board with the road from
the director's home to the zoo



7
24 animal cards:
12 pairs of the young animals



4 director cards,
2 roaring lion cards

2 pandas, 2 tigers and 1 parrot
(downloadable expansion)

Game overview

Today the young animals are exploring the zoo. Now they want to go back to their own places, but they lost their way and they also lost their brothers and sisters.

We help the brothers and sisters to find each other and to reach their own quarters together. But sometimes the lion roars! Then the young animals that are not on their spots yet are startled and they are milling about.

Meanwhile, the director is on his way to the zoo. He will not like this mix-up! Will we succeed in bringing all the animals to their homes before the director arrives?



Preparation

Prepare the game as follows (see the example on the reverse of this booklet):

- First, put down the largest game board. For the first game, use the side without animals.
- Add the narrow board, creating a matching image.
- Put the director at his starting position near the house.
- Put the panda, tiger and parrot cards back into the box. They are not used in the basic game.
- Have a good look at the brothers and sisters on the 24 animal cards.
- Add the 4 director cards and the 2 roaring lion cards and then turn over all the cards.
- Shuffle these 30 cards really well. Now spread them out, face down, where they are easily accessible to all players.
- Decide together who may start the game, for example the player who visited the zoo most recently.

Playing

1. Turn over a card. If it's an animal card, turn over a second card.
2. If you see his brother or sister on the second card, put them together on one of the 12 animal quarters on the game board.
3. If you turned over two different animal cards, take care that everyone can see them well. Then turn them face down again.
4. Did you turn over a director card? Move the director one step ahead. Then turn the director card face down again. Leave it on the place where it was and in exactly the same way as it was before!
5. If you turned a roaring lion card, the animals that are not yet at their place are startled and now they are milling about. Put the lion card in the game box. Then we shuffle all the cards that are not yet on the game board and we spread them out anew.



Game end

- As soon as we have brought all 24 animals to their homes, the director enters the zoo. He is pleased to see all the animals at their own quarters!
- The director might enter the zoo before we found all the animals. How many animals did we find? How can we succeed next game to bring all the animals to their homes in time?



Suggestions

- Try playing with the other side of the game board, showing the parents of the young animals. Each time we find a brother and sister, we bring them back to their parents!
- For more challenge, let the director start from the space with a stone.



- If the game is too hard, then play with only one roaring lion card.

Free Expansion

Parrot will help us seeking. Mama panda cuddles the small animals, so they feel safe. Unfortunately, the tiger might scare us a bit...

Game rules for this mini-expansion can be downloaded from www.sunnygames.eu/zoomemo-expansion



Cooperative game

This is a game without competition between the players. In cooperative games, the players have a common goal. During play, you will find out together how to win the game. The game develops memory skills as well as social skills.



ZooMeme

Kooperatives Memory-Spiel
1 bis 8 Spieler • ab 5 Jahren



Spieldauer ca. 15 Minuten

Spielmaterial

doppelseitiges Spielbrett des Zoos
mit 12 Plätzen für die jungen Tiere



1 Direktor (schiebt ihn
in den Holzständer)

Spielbrett mit dem Weg des Direktors
von dessen Zuhause zum Zoo



24 Tierkarten:
12 Paare von jungen Tieren



4 Direktorkarten
2 Karten mit brüllenden Löwen



2 Pandas, 2 Tiger und 1 Papagei
(Erweiterung, download verfügbar)

Kurzbeschreibung

Die jungen Tiere erkunden heute den Zoo. Jetzt wollen sie zurück zu ihren eigenen Plätzen, aber sie haben sich verlaufen und auch ihre Brüder und Schwestern verloren.

Wir helfen ihnen dabei, ihre Brüder und Schwestern wiederzufinden und sie zusammen zu ihren eigenen Plätzen zu bringen. Aber manchmal brüllt der Löwe und dann erschrecken sich die Tiere und wirbeln durcheinander.

In der Zwischenzeit hat sich der Zoodirektor auf den Weg in den Zoo gemacht. Er mag kein Durcheinander! Werden alle Tiere rechtzeitig auf ihren Plätzen sein, bevor der Direktor im Zoo ankommt?



Vorbereitung

Bereitet das Spiel wie folgt vor (seht euch dazu das Beispiel auf der Rückseite der Spielanleitung an):

- Legt das große Spielbrett bereit. Benutzt für das erste Spiel die Seite ohne Tiere.
- Legt das Direktor-Spielbrett passend neben das Zoo-Spielbrett.
- Stellt den Direktor auf die Startposition in der Nähe des Hauses.
- Legt die Panda-, Tiger- und Papagei-Karten zurück in die Schachtel. Sie werden für das Grundspiel nicht benötigt.
- Seht euch die tierischen Brüder und Schwestern auf den 24 Tierplättchen gut an.
- Fügt die 4 Direktorkarten und die 2 "brüllender Löwe"-Karten hinzu und dreht alle Karten auf die Rückseite.
- Mischt alle 30 Karten verdeckt durch. Verteilt die Karten, sodass sie für alle leicht erreichbar sind.
- Entscheidet, wer anfangen soll, z.B. derjenige, der zuletzt im Zoo gewesen ist.

Spielregeln

1. Wenn du am Zug bist, dreh eine Karte um. Wenn es ein Tier ist, kannst du eine zweite Karte umdrehen.
2. Wenn die zweite Karte ein Bruder oder eine Schwester ist, legt beide auf ihren Platz dem Spielplan.
3. Wenn es ein anderes Tier ist, dreh die Karten wieder um. Achte darauf, dass vorher alle gesehen haben, welche Tiere es waren.
4. Wenn du eine Direktorkarte umgedreht hast, setze die Direktorspielfigur in Zoo-Richtung einen Schritt vorwärts. Drehe dann die Direktorkarte wieder um und lege sie exakt so an die gleiche Stelle ins Spiel wie sie zuvor lag.
5. Wenn du einen brüllenden Löwen aufdeckst, erschrecken alle Tiere und wirbeln durcheinander. Lege die Karte mit dem brüllenden Löwen in die Spielbox. Sie ist aus dem Spiel. Danach mische alle Karten, die noch verdeckt sind, auf der Spielfläche durcheinander, ohne sie umzudrehen oder aufzunehmen.



Spielende

- Sobald alle 24 Tiere auf ihren Plätzen sind, kommt der Direktor in den Zoo und ist erfreut darüber, dass alles seine Ordnung hat.
- Wenn der Direktor in den Zoo kommt, bevor alle Tiere auf ihren Plätzen sind, zählt die Tiere, die ihr bis dahin gefunden habt. Wie viele sind es? Versucht beim nächsten Mal, mehr Tiere zu finden.



Empfehlungen

- Versucht mit der anderen Seite des Spielbretts zu spielen, auf dem die Eltern der kleinen Tierkinder abgebildet sind. Jedes mal, wenn ihr Bruder und Schwester findet, bringt sie zu ihren Eltern zurück.
- Für eine größere Herausforderung lasst den Zoodirektor von dem Feld mit dem Stein starten.



- Wenn das Spiel zu schwierig ist, spielt nur mit einem brüllenden Löwen.

Gratis Erweiterung

Der Papagei hilft uns suchen. Mama Panda bekuschelt die kleinen Tiere, so fühlen sie sich sicher.

Unglücklicherweise macht uns der Tiger ein wenig Angst...

Die Spielregel für diese Mini-Erweiterung findet ihr auf
www.sunnygames.eu/zoomemo-expansion



Kooperatives Spiel

Es ist ein Spiel ohne Konkurrenz zwischen den Spielern. In kooperativen Spielen haben die Spieler ein gemeinsames Ziel. Während des Spiels finden sie gemeinsam den Weg zum Sieg. Das Spiel fördert die Merkfähigkeit sowie soziales Denken.



ZooMémo

Memory coopératif

1 à 8 joueurs • 5 ans et plus



Durée: environ 15 minutes

Contenu du jeu

plateau à 2 faces représentant le zoo
avec 12 cases pour les jeunes animaux



1 directeur (insérer
dans le support en bois)

plateau avec la route menant
de la maison du directeur vers le zoo



24 cartes animal
soit 12 paires de jeunes animaux



4 cartes "directeur",
2 cartes indiquant
le rugissement du lion



2 panda, 2 tigre et une perroquet
(extension téléchargeable)

Présentation

Aujourd'hui, les jeunes animaux explorent le zoo. Ils voudraient maintenant revenir chez eux, mais ils ont perdu leur chemin, et aussi leurs frères et soeurs. Nous allons aider les frères et les soeurs à se retrouver et, ensemble, à rentrer chez eux. Mais parfois, le lion rugit. Les animaux qui ne sont pas encore rentrés sont effrayés et se mettent à errer.

Pendant ce temps, le directeur est en route vers le zoo. Il ne va pas apprécier cette confusion! Parviendrons-nous à ramener tous les animaux avant l'arrivée du directeur?



Préparation

Préparez le jeu comme suit (voir l'exemple au dos du livret):

- D'abord, posez le plus grand plateau. Lors de la première partie utilisez le côté où il n'y a pas d'animaux.
- Posez ensuite l'autre plateau, plus étroit, avec la route, créant ainsi la scène.
- Posez le directeur sur la case départ, près de la maison.
- Rangez les cartes panda, tigre et perroquet dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées dans la version de base.
- Repérez les frères et les soeurs sur les 24 cartes animal.
- Ajoutez les 4 cartes "directeur" et les 2 cartes "rugissement du lion" puis retournez les toutes.
- Mélangez bien les 30 cartes. Etalez-les ensuite près du plateau de sorte à ce qu'elles soient facilement accessibles à tous les joueurs.
- Decidez ensemble qui commencera. Par exemple, le dernier a avoir visité un zoo.

Le jeu

1. Retournez une carte. Si c'est un animal, retournez-en une seconde.
2. Si cette seconde carte est la soeur ou le frère de la première, mettez-les toutes les 2 sur l'une des 12 cases du plateau.
3. Si vous avez retourné 2 animaux différents, montrez-les bien aux autres joueurs, puis remettez-les en place, face cachée.
4. Avez-vous retourné une carte "directeur"? Avancez le directeur d'une case. Puis, retournez la carte de nouveau et replacez-la exactement au même endroit et dans la même position!
5. Si vous avez retourné le "rugissement du lion", les animaux qui ne sont pas encore à leur place, sont perturbés et se mettent à errer. Remettez la carte lion dans la boîte, puis mélangez toutes les cartes qui ne sont pas encore sur le plateau et étalez-les de nouveau.



Fin du jeu

- Dès que les 24 animaux ont retrouvé leur place, le directeur entre dans le zoo. Il est alors satisfait de voir que tout est en ordre!
- Le directeur a pu entrer dans le zoo avant que nous ayons retrouvé tous les animaux. Combien en avons nous retrouvé? Comment pouvons-nous faire pour tous les ramener à temps la prochaine fois?



Suggestions

- Essayez de jouer avec l'autre côté du plateau, où l'on voit les parents des jeunes animaux. Chaque fois que vous trouvez le frère et la soeur, ramenez-les à leurs parents.
- Pour plus de difficulté, faites démarrer le directeur de la case où l'on voit une pierre.



- Si le jeu est trop difficile, ne mettez qu'une seule carte "rugissement du lion".

Extension gratuite

Le perroquet va nous aider à chercher. Maman panda s'occupe des petits, pour qu'ils se sentent en sécurité. Malheureusement, il se pourrait que le tigre nous fasse un peu peur...

Les règles du jeu de cette mini-extension peut être téléchargées à partir de:

www.sunnygames.eu/zoomemo-expansion



Jeu coopératif

C'est un jeu dans lequel les joueurs ne sont pas mis en compétition. Dans les jeux coopératifs, les joueurs ont un objectif commun. Vous allez vous entraider pendant la partie, pour arriver à gagner ensemble. Le jeu développe la mémoire et les aptitudes à la sociabilité.



ZooMeme

Kooperatív memória játék
1-8 játékos részére • 5 éves kortól



Játékidő kb 15 perc

Tartalom

1 kétoldalas tábla az állatkerttel
és 12 lakhellyel



1 igazgató (csúsztasd
bele a fa tartóba)

hosszú tábla az igazgató útjával
a házatól az állatkertig



24 állat kártya:
12 pár állat kölyök



4 igazgató kártya,
2 üvöltő oroszlán

2 pandák, 2 tigrisek és 1 papagáj
(letölthető kiegészítők)

Játék áttekintés

Ma az állatkölykök felfedezik az állatkertet. Most vissza akarnak térti a saját helyükre, de eltévedtek és a testvérüket is szem elől tévesztették.

Segítsetek a testvéreknek, hogy megtalálják egymást, és hogy visszajussanak a helyükre. De néha üvölt az oroszlán! Az állatkölykök megriadnak és szétszóródnak. Közben az igazgató úton van az állatkert felé és nem fog neki tetszeni ez a felfordulás! Vajon sikerül az összes állatot visszajuttatni a helyére, mielőtt az igazgató megérkezik?



Előkészületek

Így készítsétek elő a játékot:

- Először tegyétek le a legnagyobb játéktáblát. Az első játék alkalmával használjátok az állatok nélküli oldalt.
- Tegyétek mellé a hosszú táblát úgy, hogy illeszkedjen a kép.
- Tegyétek az igazgatót a kiinduló pontra a ház mellé.
- Rakd a panda, tigris és papagáj kártyákat vissza a dobozba. Ezeket a kártyákat az alapjáték során nem kell használni.
- Nézzétek meg jól a 24 állat kártyán lévő testvéreket.
- Tegyétek hozzá a 4 igazgató kártyát és a két 2 üvöltő oroszlán kártyát és forditsátok le valamennyi kártyát.
- Keverjétek jól össze ezt a 30 kártyát, aztán terítsétek szét lefelé fordítva úgy, hogy valamennyi játékosnak elérhető legyen.
- Döntsétek el együtt, hogy ki kezdje a játékot, például az, aki legutóbb járt állatkertben.

Játék

1. Fordíts meg egy kártyát. Ha az egy állat kártya, fordíts fel még egy kártyát.
2. Ha a második kártyán az elsőn lévő testvére van, tudd öket együtt a táblán lévő egyik lakhelyre.
3. Ha két különböző állatot fordítottál, figyelj rá, hogy mindenki jól lássa a kártyákat és fordítsd vissza őket.
4. Igazgató kártyát fordítottál? Léptesd eggyel előre az igazgatót. Utána fordítsd vissza az igazgató kártyát. Hagyd ugyanazon a helyen és ugyanúgy, ahol és ahogyan volt.
5. Ha üvöltő oroszlán kártyát fordítottál, akkor valamennyi állat, amelyik még nincs a helyén, megijed és elszalad. Tedd az oroszlán kártyát a dobozba. Ezután keverd össze az összes kártyát, amely még nem a játéktáblán van és terítsd szét őket újra.



Játék vége

- Amint valamennyi állatot visszajuttatták a lakhelyére, az igazgató belép az állatkertbe. Elégedett, hogy valamennyi állat a helyén van!
- Lehet, hogy az igazgató azelőtt ér az állatkertbe, hogy valamennyi állatot megtaláltatok volna. Hány állatot találtatok? Hogyan sikerülhetne legközelebb az összes állatot visszajuttatni?



Javaslatok

- Próbáljátok meg a játéktábla másik oldalával játszani a játékot. Amikor megtaláltok egy testvérpárt, tegyétek őket a szüleikhez!
- Nagyobb kihívásért tegyétek az igazgatót kiindulópontként a köhöz.



- Ha túl nehéz a játék, játsszátok csak egy oroszlánnal.

Ingyenes kiegészítő a játékhoz

A papagáj a keresés során lesz segítségünkre. Az anyuka panda megöleli a kisállatokat, hogy biztonságban legyenek. Sajnos a tigris megijeszthet minket egy kicsit...

A játékszabály ehhez a mini kiegészítőhöz letölthető innen:
www.sunnygames.eu/zoomemo-expansion



Kooperatív játék

A játék során nem versenyeznek a játékosok egymással. A kooperatív játékokban a játékosoknak közös a céljuk. A játék során közösen jöttök rá, hogyan lehet megnyerni a játékot. A játék fejleszti a memóriát és szociális kompetenciát.



ZooMeme

משחק זיכרון שיתופי
1-8 שחקנים • גילאי 5 ומעלה



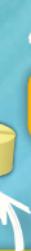
משך המשחק כ-15 דקות

תכולה

לוח משחק דו-צדדי של גן החיות עם 12 אזורי מגוריים



לוח משחק של הדרכם מביתו של מנהל גן
החיות ועד לגן החיות



מנהל גן החיות
(לפני המשחק הראשון, השחל
את דמות המנהל לתוך מעמד
(העץ))



24 כרטיסי חיות:
12 זוגות של חיות צערירות



2 כרטיסי אריות שוואנים
4 כרטיסי מנהל

2 כרטיסי דובי פנדת, 2 כרטיסי נמרים
וכרטיס אחד של תוכי (ניתן להוריד הרחבה
למשחק)

פרק המשחך

היום החיים הצערות יצאו לחקור את גן החיות. כעת הן רוצחות לחזור בחזרה למקוםן בגן החיות, אבל הן איבדו את הדרכן, והן איבדו גם את האחים והאחיות שלהם.

בוואו נעזר לאחים ול אחיות למצוא האחד את השני ולחזור למקום מגורייהם יחה. אבל לפעמים האריה שואג! החיים הצערות שלם הספיקו לחזור למקוםן נבהלות ומתרוצצויות לכל עבה בניתים, מנהל גן החיות נמצא בדרךם לגן החיות. הוא לא יאהב לראות את אי הסדר במקום! האם נצליח להחזיר את כל החיים לבתיהם לפני שהמנהל יגיע?



הכנות למשחק

הכינו את המשחק על פי ההוראות הבאות (ניתן לעין בדוגמה בסוף החוברת).

- תחיללה, הניחו את לוח המשחק הגדול. במשחק הראשון השתמשו בחלק עליון לא מציריות חיות.
- הוסיפו את לוח המשחק הארוך, כך שתיזכר תמונה רציפה.
- הניחו את מנהל גן החיים בנקודות התחילה ליד ביתו.
- החזר את דובי הפנדה, הנמרים והתוכי לקופסה, הם אינם משתמשים בגרסת המשחק הבסיסית.
- הביטו היטב על האחים והאחיות על 24 קרטיסי החיים. ואז הוסיפו את 4 קרטיסי המנהל ואת 2 קרטיסי האריה השואג, ואז היפכו את כל הקלפים.
- ערבו את 30 הקלפים היטב. כעת פזרו אותם, עם הפנים כלפי מטה, במקומות נגשים לכלל השחקנים.
- החליטו יחד מי יהיה הראשון במשחק, לדוגמא השחקן שביקר בגן החיים לאחרונה.

המשחק

1. היפכו כרטיס אחה, אם זה כרטיס חיה, היפכו כרטיס שני.

2. אם מצאתם זוג של אח וחותם, הניחו אותו יחד באחד מקומות המגורים על לוח המשחק הגדל.

3. אם הפקתם שני כרטיסי חיים שונים, בידקו שכולם רואו את הכרטיסים, ואז היפכו אותם חזרה עם הפנים כלפי מטה.

4. הפקתם כרטיס מנהל? היזו את המנהל צעד אחד קדימה, ואז היפכו את כרטיס המנהל חזרה. החיזרו את הכרטיס לאותו מקום בו היה מונה לפני!

5. אם הפקתם כרטיס אריה שואג, החיות שעדיין לא חזו לבתיהם נבהלות, ומתרוצצות לכל עבה החיזרו את כרטיס הארי השואג לקופסת המשחק. ערבבו את כל הכרטיסים של החיות ופזרו אותם מחדש.

סיום המשחק

• ברגע שהחזרנו את כל 24 החיות לבתיהם, המנהל נכנס לנגן החיות. הוא מרצה מאד לגלוות שכל החיות נמצאות במקומות המגורים שלו!

• המנהל עלול להיכנס לנגן החיות לפני שהצלחנו למצואו את כל החיות. כמה חיות הצלחנו למצואן? איך נצליח בפעם הבאה להחזיר את כל החיות לבתיהם בזמן?



הצעות

- נסו לשחק עם הצד השני של לוח המשחק הגדול, שמראה את ההורים של החיים העזירות. בכל פעם שנמצא אח ואחות, נחזיר אותם חזרה להוריהם.
- לאתגר נסף, המנהל יכול להתחיל מהנקודה לאחר האבן.



- אם המשחק קשה מדי, שחקו עם כרטיס אריה שואג אחד בלבד.

הרחבת חינמית

התוכי ייעזר לנו בחיפוש. אמא פנדת מתכברלת עם החיים הקטנות כדי שיריגשו בטוחות. לרווע המזל, הנמר עלול להפחיד קצת...

הוראות המשחק עבורי הרחבבה ניתנות להורדה בקישור הבא:

www.sunnygames.eu/zoomemo-expansion



משחק שיתופי

והו משחק ללא תחרות בין המשתתפים. במשחקים שיתופיים לשחקנים יש מטרה משותפת. במהלך המשחק תגלו יחד כיצד לנצל במשחק. המשחק מפתח יכולות זכרון, כמו גם מיומנויות חברתיות.

เครดיטים • Colophon • Colofon • Impressum • Záradék •

© 2019 Sunny Games

ויזר המשחק / Author/Auteur/Autor/Szerző/

Marleen Van Hoornick
www.samenismeer.be

מאייר / Illustrator/Illustrateur/Illusztrátor/

Renske Harkema
www.hadar.nl

מעצב / Designer/Vormgever/Projektant/Tervező/

Jeroen van Dijk
www.2design.nl

מעצב

Cynthia Foekema
www.parrotfish.nl

Producer/Producent/ Produzent/

Nederlandse Spellen Fabriek
www.nsfgames.com

Producteur/Gyártó/ מפיק

Anne Mijke van Harten
www.earthgames.nl

Editorial advice/Redactieel advies/
Redaktionelle Beratung/Conseil de
rédaction/Kiadási tanácsadó/ עוזן ערך/העורך

Steven Michiel Rijstdijk
www.sunnygames.eu
assisted by Richard Parks
www.myriadonline.co.uk

English translation

Philippe Cappelle
www.jeux-de-traverse.com

Traduction français

Vágó Erika
www.okosjatek.hu

Magyar fordítás

ענבל כהן, קרן אורבך-ברוחלד - מכון לבי
machon.lavi@outlook.com

תרגום לעברית

Lars Kulik & Marc Schreiber
www.olduvai.eu

Deutsche Übersetzung

Steven Michiel Rijstdijk
www.sunnygames.eu

Final editing/Eindredactie/Endredaktion/
Correction/Végleges szerkesztés

Special thanks to our cooperative friend Robert Jan de Klein

Many thanks to all test players! • Veel dank aan alle testspelers! •
Vielen Dank an alle Testspieler! • Remerciements à tous ceux qui ont
testé le jeu! • Sok köszönet a tesztelő játékosoknak! •
תודה רבה לכל השחקנים שהשתנסו במשחק!



**Max de Kat • Max the Tomcat • Max der Kater
Max le Chat • Max a Macska • מקס החתול'**



**De Geheime Gang • The Secret Door
Der Geheimgang • Le Passage Secret
Titkos út • דלת סתרים**

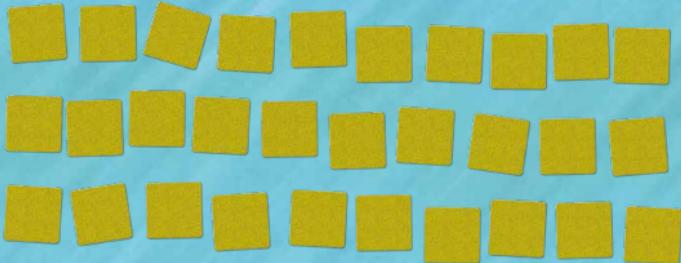


**Kleine Beer • Little Bear • Kleiner Bär
Petit Ours • Az Elveszett Kismackó • הדב הקטן**

ZooMemo



Beginopstelling • Game setup
Startaufstellung • Début de partie
Játék előkészület • הכנות למשחק



Sunny Games

Keizerfazant 50, 1704 WL Heerhugowaard

The Netherlands

+31 72 57 47 825 www.sunnygames.eu



'Cooperative games' is a trademark from Family Pastimes, Canada