

3+



# ZOUUU !

Jeu de course

Race game - Rennspiel

Gioco di corsa - Juego de carreras

## Moulin Roty



FR · EN · DE · IT · ES · PT · NL · DK · SE · RU · CN

# ZOUUU! JEU DE COURSE

## Règles du jeu

3+



15 min



2 - 4

**Progresser sur un parcours ponctué d'obstacles et se familiariser avec le déplacement d'un pion.**

1 plateau de jeu à assembler  
4 pions Tortue - 1 dé  
4 jetons piège

Les joueurs prennent un moment tous ensemble pour découvrir le plateau de jeu et le chemin à parcourir.



Il fait chaud ! Zouuu, tous à la mare ! Fais avancer le plus rapidement possible ta tortue afin qu'elle rejoigne le crocodile.

### But du jeu

Être la première tortue à arriver à la mare pour se baigner avec le crocodile !

### Déroulement de la partie

Assembler le plateau de jeu au centre de la table et placer les 2 jetons piège Insecte et les 2 jetons piège Fruit sur les cases chemins multicolores de votre choix.



Puis chaque joueur choisit une tortue et la place sur la case départ.  
Le joueur le plus jeune lance le dé et avance sa tortue sur son chemin de couleur.

### **Cases spéciales :**

-Si la tortue arrive sur un des jetons piège Insecte : Ouille ! La tortue recule d'une case pour ne pas marcher sur l'insecte.

-Si la tortue arrive sur un des jetons piège Fruit : Miam ! La tortue passe le tour suivant pour se régaler.

-Si la tortue arrive sur une des deux cases de l'oiseau qui dort : La tortue baille et recule sur la case précédente de l'oiseau qui vole. Au prochain lancé de dé c'est reparti, la sieste est finie !

-Si la tortue arrive sur les premières cases des Serpents, de l'Éléphant ou de la Girafe : Zouuu ! Elle glisse sur les serpents, elle glisse sur la trompe de l'éléphant, elle glisse sur le cou de la girafe et avance donc d'une ou de deux cases.

Tous les joueurs jouent ainsi à tour de rôle.

Pour les plus petits, on peut jouer sur le plateau de jeu sans ajouter les jetons pièges.

### **Fin de la partie**

Le gagnant est le premier joueur à amener sa tortue à la case mare pour la baignade avec le crocodile !



# RACE GAME

Game's rules

3+



15 min



2 - 4

**Advance along a track interspersed with obstacles and become familiar with moving a piece.**

1 board to be assembled  
4 Tortoise pieces - 1 dice  
4 trap tokens

The players take a moment together to discover the board and the track they must cover.



It's hot! Let's go – everyone to the pond! Move the tortoise forward as fast as you can to catch up with the crocodile.

## Aim of the game

To be the first tortoise to arrive at the pond and swim with the crocodile!

## How to play

Set up the board at the centre of a table and place the two "Insect trap" tokens and the two 'Fruit trap' tokens on the multicoloured squares of your choice.



Each player then chooses a tortoise and places it on the “start” square. The youngest player throws the dice and moves their tortoise along the coloured track.

### **Special squares:**

-If the tortoise lands on one of the “Insect trap” tokens: Oops! The tortoise goes back one square to avoid walking on the insect.

-If the tortoise lands on one of the “Fruit trap” tokens: Yum! The tortoise sits out their next turn to enjoy a snack.

-If the tortoise lands on one of the “sleeping bird” squares: The tortoise yawns and goes back to the previous “flying bird” square. On the next throw of the dice the nap is over, it’s time to set off again!

-If the tortoise lands on the first “Snakes”, “Elephant” or “Giraffe” squares: Off it goes! It slides up the snakes, up the elephant’s trunk or up the giraffe’s neck and advances one or two squares.

All players take turns playing.

For younger players, the board can be used without adding the trap tokens. End of the game

### **End of the game**

The winner is the first player to bring their tortoise to the pond square and swim with the crocodile!



# BRETTSPIEL

## Spielregeln

3+



15 min



2 - 4

**Auf einem Parcours mit Hindernissen versehen vorrücken und sich mit dem Bewegen einer Spielfigur vertraut machen.**

1 zusammensetzbares Spielbrett  
4 Schildkröten-Spielfiguren - 1 Würfel  
4 Fallen-Spielmarken

Die Spieler schauen sich zunächst gemeinsam das Spielbrett und den zu bewältigenden Parcours an.



Es ist heiß! Schnell, alle zum Tümpel! Treib deine Schildkröte so schnell wie möglich voran, damit sie sich dem Krokodil anschließt.

### Ziel des Spiels

Als erste Schildkröte am Tümpel ankommen, um mit dem Krokodil zu baden!

### Spielablauf

Das Spielbrett in der Tischmitte zusammenbauen und die beiden „Insektenfallen“- und „Fruchtfallen“-Spielmarken auf die bunten Wegfelder eurer Wahl legen.



Anschließend wählt jeder Spieler eine Schildkröte und stellt sie auf das Startfeld. Der jüngste Spieler würfelt und bewegt seine Schildkröte auf dem ihrer Farbe entsprechenden Weg vorwärts.

### **Spezialfelder:**

-Wenn die Schildkröte auf einer der „Insektenfallen“-Spielmarken landet: Aua! Die Schildkröte geht ein Feld zurück, um nicht auf das Insekt zu treten.

-Wenn die Schildkröte auf einer der „Fruchtfallen“-Spielmarken landet: Lecker! Die Schildkröte setzt die nächste Runde aus, um sich satt zu essen.

-Wenn die Schildkröte auf einem der beiden Felder des „schlafenden Vogels“ landet: Die Schildkröte gähnt und geht auf das davor liegende Feld des „fliegenden Vogels“ zurück. Beim nächsten Würfeln geht es weiter - das Nickerchen ist vorbei!

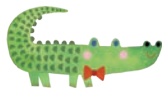
-Wenn die Schildkröte auf den ersten Feldern der „Schlangen“, des „Elefanten“ oder der „Giraffe“ landet: Schnell! Sie rutscht auf den Schlangen, sie rutscht auf dem Rüssel des Elefanten, sie rutscht auf dem Hals der Giraffe und zieht somit ein oder zwei Felder vor.

Alle Spieler spielen der Reihe nach.

Mit den kleinsten Kindern kann auch ohne Fallen-Spielmarken auf dem Spielbrett gespielt werden.

### **Ende des Spiels**

Der Gewinner ist derjenige, der seine Schildkröte als Erster zum Feld des Tümpels bringt, um mit dem Krokodil zu baden!



# GIOCO DI CORSA

Regole  
del gioco

3+



15 min



2 - 4

**Avanzare in un percorso costellato di ostacoli con una pedina e familiarizzare con le regole.**

1 tabellone da gioco da assemblare  
4 pedine Tartaruga - 1 dado  
4 gettoni trappola

I giocatori si prendono un momento tutti insieme per scoprire il tabellone da gioco e il percorso da seguire.



Fa caldo! Ciaff, tutti in acqua! Fai avanzare la tua tartaruga il più velocemente possibile perché raggiunga il cocodrillo.

## Scopo del gioco

Essere la prima tartaruga ad arrivare allo stagno per fare il bagno insieme al cocodrillo!

## Svolgimento della partita

Assemblare il tabellone da gioco al centro del tavolo e collocare i 2 gettoni "trappola Insetto" e i due gettoni "trappola Frutto" sulle caselle multicolori di vostra scelta.





Poi ogni giocatore sceglie una tartaruga e la colloca sulla casella di partenza. Il giocatore più giovane lancia il dado e avanza la sua tartaruga sul percorso con lo stesso colore.

### **Caselle speciali:**

-Se la tartaruga arriva su uno dei gettoni "trappola Insetto": Ahi! La tartaruga torna indietro di una casella per non calpestare l'insetto.

-Se la tartaruga arriva su uno dei gettoni "trappola Frutto": Gnam gnam! La tartaruga passa il turno per rimpinzarsi.

-Se la tartaruga arriva su una delle due caselle «l'uccello che dorme»: la tartaruga sbadiglia e torna indietro sulla casella precedente dell'"uccello che vola". Al successivo lancio di dado riprende il percorso, il sonnellino è finito!

-Se la tartaruga arriva sulle prime caselle dei "Serpenti", dell'"Elefante" o della "Giraffa": Viaaaaa! Scivola sui serpenti, scivola sulla proboscide dell'elefante, scivola sul collo della giraffa e avanza di una o due caselle.

Tutti i giocatori giocano a turno.

Per i più piccini, è possibile giocare sul tabellone senza aggiungere i gettoni trappola.

### **Fine della partita**

Vince chi riesce per primo a portare la propria tartaruga allo stagno per farsi il bagno con il cocodrillo!



# JUEGO DE CARRERAS

Reglas  
del juego

3+



15 min



2 - 4

**Avanzar por un recorrido con obstáculos y familiarizarse con el movimiento de una ficha**

1 tablero de juego para montar  
4 fichas Tortuga - 1 dado  
4 fichas trampa

Los jugadores dedican un tiempo todos juntos a familiarizarse con el tablero de juego y el recorrido.



¡Hace calor! ¡Hala, todos al estanque! Mueve tu tortuga lo más rápido posible para que llegue hasta el cocodrilo.

## Objetivo del juego

Ser la primera tortuga en llegar al estanque para bañarse con el cocodrilo!

## Desarrollo de la partida

Montar el tablero de juego en el centro de la mesa y colocar las 2 fichas «trampa Insecto» y las 2 fichas «trampa Fruta» en las casillas multicolor de los caminos de vuestra elección.



A continuación, cada jugador elige una tortuga y la coloca en la casilla de salida. El jugador más joven tira el dado y mueve su tortuga por el camino de su color.

### **Casillas especiales:**

-Si la tortuga cae sobre una de las fichas «trampa Insecto»: ¡Ay! La tortuga retrocede una casilla para evitar pisar al insecto.

-Si la tortuga cae sobre una de las fichas «trampa Fruta»: ¡Ñam! La tortuga pasa el siguiente turno dándose un festín.

-Si la tortuga cae en una de las dos casillas del «pájaro durmiente»: La tortuga bosteza y se retira a la casilla anterior del «pájaro volador». La próxima vez que se tiren los dados, ¡se acabó la siesta!

-Si la tortuga cae en las primeras casillas de «Serpientes», «Elefante» o «Jirafa»: ¡Hala! Se desliza sobre las serpientes, se desliza sobre la trompa del elefante, se desliza sobre el cuello de la jirafa y avanza una o dos casillas.

Todos los jugadores irán por turnos.

Para los niños más pequeños, se puede jugar en el tablero sin las fichas trampa.

### **Final de la partida**

Gana el primer jugador que lleve a su tortuga al estanque para nadar con el cocodrilo.



# JOGO DE CORRIDA

Regras do jogo

3+



15 min



2 - 4

**Avançar ao longo de um percurso com obstáculos e familiarizar-se com a deslocação de um peão.**

1 tabuleiro de jogo para montar  
4 peões de tartaruga - 1 dado  
4 fichas de armadilhas

Os jogadores passam um momento juntos para conhecerem o tabuleiro de jogo e o caminho a percorrer.



Está calor! Zouuu, vamos para o lago! Faz avançar o mais rapidamente possível a tua tartaruga para se juntar ao crocodilo.

## Objetivo do jogo

Ser a primeira tartaruga a chegar ao lago para tomar banho com o crocodilo!

## Desenrolar do jogo

Montar o tabuleiro de jogo no centro da mesa e colocar as 2 fichas «Armadilha de insetos» e as 2 fichas «Armadilha de frutas» nas casas de caminhos multicoloridos à sua escolha



Depois, cada jogador escolhe uma tartaruga e coloca-a na casa de partida. O jogador mais novo lança o dado e move a sua tartaruga ao longo do caminho colorido.

### **Casos especiais:**

-Se a tartaruga parar numa das fichas «armadilha de insetos»: Ai! A tartaruga recua uma casa para evitar pisar o inseto.

-Se a tartaruga parar numa das fichas «armadilha de fruta»: Delicioso! A tartaruga passa para a volta seguinte para se banquetear.

-Se a tartaruga parar numa das duas casas do «pássaro adormecido»: A tartaruga boceja e volta para a casa anterior ao «pássaro voador».

-No próximo lançamento de dados continua a viagem, acabou-se a sesta! Se a tartaruga chegar às primeiras casas «Cobras», «Elefante» ou «Girafa»: Zouuu! Desliza sobre as cobras, desliza sobre a tromba do elefante, desliza sobre o pescoço da girafa, e avança uma ou duas casas.

Todos os jogadores jogam desta forma, cada um na sua vez.

Para as crianças mais pequenas, o jogo pode ser jogado no tabuleiro sem as fichas armadilha.

### **Fim do jogo**

O vencedor é o primeiro jogador a levar a sua tartaruga ao lago para tomar banho com o crocodilo!



# RACESPEL

## Regels van het spel

3+



15 min



2 - 4

**Voortgang op een parcours onderbroken met obstakels en vertrouwd raken met de beweging van een pion.**

- 1 speelbord om in elkaar te zetten
- 4 pionnen schildpad - 1 dobbelsteen
- 4 valstrik-fiches

De spelers nemen samen een moment de tijd om het spelbord en het te volgen pad te ontdekken.



Het is warm! Vooruit, op naar de vijver! Beweeg je schildpad zo snel mogelijk naar voren zodat hij zich bij de krokodil voegt.

### Doel van het spel

De eerste schildpad zijn die bij de vijver arriveert om met de krokodil te zwemmen!

### Spelverloop

Zet het speelbord in het midden van de tafel en plaats de 2 «Insectenval»-fiches en de 2 «Fruitval»-fiches op de veelkleurige padvakjes van je keuze.



Vervolgens kiest elke speler een schildpad en plaatst deze op het startveld. De jongste speler gooit de dobbelsteen en beweegt zijn schildpad langs het gekleurde pad.

### **Speciale vakken:**

-Als de schildpad op één van de «insectenval»-fiches terechtkomt: Oei! De schildpad gaat één vakje terug om niet op het insect te trappen.

-Als de schildpad op één van de «Fruitval»-fiches terechtkomt: Jummie! De schildpad neemt de volgende beurt om te smullen.

-Als de schildpad op één van de twee vakjes van de «slapende vogel» landt : De schildpad gaapt en gaat terug naar het vorige «vliegende vogel»-vakje. Bij de volgende worp van de dobbelsteen is het afgelopen: de siësta is voorbij!

-Als de schildpad bij de eerste vakjes «Slangen», «Olifant» of «Giraf» komt: Vooruit! Zij glijdt over de slangen, zij glijdt over de slurf van de olifant, zij glijdt over de nek van de giraf en gaat één of twee vakjes vooruit.

Alle spelers spelen zo om beurt.

Voor de kleinsten kan het spel op het bord worden gespeeld zonder de valstrik-fiches.

### **Einde van het spel**

De winnaar is de eerste speler die zijn schildpad naar de vijver brengt om met de krokodil te zwemmen!



# SPIL OM AT KOMME FØRST I MÅL

Spilleregler

3+



15 min



2 - 4

**Gå fremad på en bane med  
forhindringer og blive fortrolig  
med at flytte en brik.**

1 spilleplade til at samle  
4 skildpadde-brikker - 1 terning  
4 fælde-jetoner

Spillerne tager et øjeblik sammen for at opdage spillepladen og den vej, de skal følge.



Det er varmt! Hopla, alle afsted til dammen! Flyt din skildpadde så hurtigt som muligt for at slutte dig til krokodillen.

## Målet med spillet

Være den første skildpadde, der når dammen for at bade sammen med krokodillen!

## Sådan spiller man

Saml spillepladen midt på bordet, og placer de 2 «Insektfælde»-jetoner og de 2 «Frugtfælde»-jetoner på de flerfarvede firkanter på banen efter eget valg.





Derefter vælger hver spiller en skildpadde og placerer den på startfeltet. Den yngste spiller slår med terningen og flytter sin skildpadde på sin farvede sti.

### **Specialfelter:**

-Hvis skildpadden lander på en af «Insektfælde»-jetonerne: Av! Skildpadden skal så rykke et felt tilbage for at undgå at træde på insektet.

-Hvis skildpadden lander på en af «Frugtfælde»-jetonerne: Mums! Skildpadden bruger den næste tur på at spise den dejlige frugt.

-Hvis skildpadden lander på et af de to felter med «sovende fugl»: Skildpadden gaber og trækker sig tilbage til det forrige felt med «flyvende fugl». Næste gang terningen kastes, vågner skildpadden op af sin lur!

-Hvis skildpadden lander på de første felter med «Slanger», «Elefant» eller «Giraf»: Hopla, hvor det går! Han glider over slangerne, han rutsjer på elefantens snabel, han rutsjer på giraffens hals og bevæger sig et eller to felter frem.

Alle spillerne spiller på denne måde efter hinanden.

For yngre spillere kan spillet spilles på spillepladen uden fælde-jetonerne.

### **Slutning af spillet**

Vinderen er den første spiller, der med sin skildpadde når ned i dammen for at svømme med krokodillen!



# TÄVLINGSSPEL

Spelregler

3+



15 min



2 - 4

**Ta sig fram längs en bana med hinder och bli bekant med hur du flyttar din spelpjäs.**

- 1 spelplan att montera
- 4 spelpjäser/sköldpaddor - 1 tärning
- 4 spelpjäser/fällor

Spelarna tar sig tid tillsammans för att upptäcka banan och spelbrädan.



Åh vad varmt det är! Låt oss hoppa i poolen! Flytta sköldpaddan framåt så snabbt som möjligt så att den når fram till krokodilen.

## Spelets syfte

Vara den första sköldpaddan som når fram till poolen för att bada tillsammans med krokodilen!

## Hur spelet går till

Montera ihop spelbrädan i mitten av ett bord och placera enligt önskemål 2 av spelpjäserna "insektsfälla" och 2 av spelpjäserna "fruktfälla" på de färgade banorna.



Sedan väljer varje spelare sin sköldpadda och placerar den på startfältet (départ). Den yngsta spelaren kastar tärningen och flyttar fram sin sköldpadda, enligt tärningens punkter, på sin bana.

### Särskilda spelrutor:

-Ifall sköldpaddan hamnar på en ruta med en spelpjäs "insektsfälla": Ajajaj! Då måste sköldpaddan backa ett steg för att in trampa på insekten.

-Ifall sköldpaddan hamnar på en ruta med en spelpjäs "fruktfälla": Mmmmh! Då måste sköldpaddan hoppa över nästa spelomgång för att kunna njuta av frukten.

-Ifall sköldpaddan hamnar på en ruta "fågeln som sover": Då måste sköldpaddan backa tillbaka till den föregående rutan "fågeln som flyger". Vid nästa spelomgång är middagstuppluren över och spelet går vidare!

-Ifall sköldpaddan befinner sig på de första rutorna av «ormar», eller «elefanten» eller av «giraffen»: Svischhh! Då halkar sköldpaddan på ormarna, eller glider nedför elefantens snabel, eller glider nedför giraffens hals och hamnar således en eller två rutor framåt.

Alla spelare spelar således i tur och ordning.

För de yngsta spelarna går det att spela med en spelbräda utan tillägg av "fällor".

### Slut på spelet

Vinnaren är den första spelaren som lyckas förflytta sin sköldpadda till pölens ruta för att bada där tillsammans med krokodilen!



# ИГРА-ХОДИЛКА

Правила игры

3+



15 min



2 - 4

**Продвигайтесь по маршруту с препятствиями и вместе достигайте цели.**

игровое поле для сборки  
фигурки черепашек - игральные кубики  
фишки-ловушки

Игроки вместе рассматривают игровое поле и маршрут, по которому им предстоит пройти.



Стало жарко! А ну-ка быстро, все на пруд! Как можно быстрее перемещайте черепашку вперед, чтобы присоединиться к крокодилу.

## Цель игры

Быть первой черепашкой, которая доберется до пруда и поплавает с крокодилом!

## Как играть

Соберите игровое поле в центре стола. Поместите 2 фишки «Ловушка для насекомых» и 2 фишки «Ловушка для фруктов» на любые разноцветные квадраты дорожек.



Затем каждый игрок выбирает фигурку черепашки и помещает ее на стартовую клетку.

Самый младший игрок бросает кубик и перемещает свою черепашку по цветной дорожке.

### **Особые клетки дорожки:**

- Если черепашка попадает на одну из фишек «Ловушки для насекомых»: Ой! Черепашка возвращается на одну клетку назад, чтобы не наступить на насекомое.

-Если черепашка попадает на одну из фишек «Ловушки для фруктов»: Няням! Черепашка пропускает следующий ход, чтобы приступить к пиршеству.

-Если черепашка попадает на одну из двух клеток «Спящей птицы»: Черепашка зевает и возвращается на предыдущую клетку с «Летающей птицей». Следующий бросок кубиков – и отдых окончен!

-Если черепашка попадает на клетки «Змейки», «Слона» или «Жирафа»: Уух! Она скользит по змейке, по хоботу слона, по шее жирафа и перемещается вперед на одну или две клетки.

Все игроки играют по очереди.

Для детей младшего возраста игра может проводиться на игровом поле без фишек-ловушек.

### **Конец игры**

Победителем становится тот, кто первым проведет свою черепашку к пруду поплавать с крокодилом!



# 乌龟赛跑

## 游戏规则

3+



15 min



2 - 4

沿着充满阻碍的赛道往前跑，  
逐渐熟悉走每一步棋子。

1块待组装的游戏棋盘  
4个乌龟棋子 - 1个骰子  
4个陷阱图标

玩家们一起花点时间了解棋盘和他们必须要走的赛道。



好热啊！出发 - 大家到池塘边去！以最快的速度向前移动乌龟，追赶上鳄鱼。

### 游戏目标

成为第一个抵达池塘的乌龟，和鳄鱼一起游泳！

### 怎么玩

将棋盘组装好放在桌子中央，将两个“昆虫陷阱”图标和两个“果陷阱”图标放在您选择的彩色方格上。



然后，每位玩家选择一只乌龟，放在“开始”方格上。  
由最年纪的玩家开始掷出骰子，让自己的乌龟沿着彩色轨道上移动。

特殊方格：

- 如果乌龟落在一个“昆虫陷阱”图标上：哎呀！乌龟要后退一格以免踩到昆虫。
- 如果乌龟落到一个“水果陷阱”图标上：美味！乌龟要在下一轮轮到他的时候停玩一次，坐下来享用水果。
- 如果乌龟落在一个“睡鸟”方格上：乌龟就会打哈欠并退回到前一个“飞鸟”方格。在下次掷骰子时，打盹结束，又可以出发了！
- 如果乌龟落在“蛇”、“大象”或“长颈鹿”的第一个方格上：那就要加速出发咯！它沿着蛇、大象鼻子或长颈鹿的脖子滑行，向前进一格或两格。

所有玩家轮流进行游戏。

对于年龄较小的玩家，棋盘上可以不添加陷阱图标。

游戏结束

第一个将乌龟带到池塘和鳄鱼一起游泳的玩家获胜！

CE UK  
CA

Moulin Roty

Z.I. de la Sangle  
44390 NORT S/ ERDRE

FRANCE

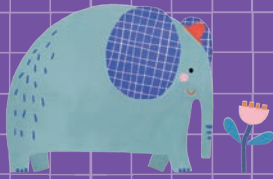
[www.moulinrotty.com](http://www.moulinrotty.com)

V1 : 11/09/2023



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)





les toupitis

Moulin Roty