



## Vilda djur

Spelet går ut på att först få rätt huvud och bakdel till sin mittdel. Den som först har fått ett "helt" djur vinner!

1. Varje deltagare väljer en "mittdel" av ett djur. Alla spelare måste alltid ha en mittdel. Välj sedan en av miljöerna i hörnen av spelplanen och placera din mittdel där. Övriga djurdelar placeras i skogen, på spelplanens mitt.
2. Samtliga spelare snurrar på hjulet med pilen! Högst siffra får börja.
3. Turas om att flytta viltvårdaren lika många steg som pilen visar. (OBS! alla flyttar samma Viltvårdare.

## Symboler:



Välj en valfri djurdel från skogen i mitten. Om du redan har totalt 3 delar ska du byta ut en av delarna mot en ny. (OBS! ej mittdelen, den ska du behålla).



Lägg tillbaka en valfri del från din samling till skogen. (OBS! ej mittdelen, den ska du behålla) Om du bara har en mittdel behåller du den och nästa deltagare får fortsätta...



Byt en djurdel med en valfri motspelare. Du kan byta en huvud- eller bakdel mot vilken del hos din motspelare du önskar, dock ej mot en mittdel. (OBS! En mittdel kan endast bytas mot en annan mittdel).



Snurra pilen! Det djur som pilen pekar på är det djur från vilket du kan välja en del ifrån. (Denna del väljs från skogen i mitten). Om du redan har totalt 3 delar ska du byta ut en av delarna mot en ny.



## Vilde dyr

Spillet går ud på først at få sat rigtigt hoved og hale på sin midterdel. Den, der først har fået et "helt" dyr, vinder!

1. Hver deltager vælger en "midterdel" af et dyr. Alle spillere skal altid have en midterdel. Vælg derefter et af områderne i hjørnerne af spillepladen, og placer din midterdel der. De øvrige dyredele placeres i skoven, i midten af spillepladen.
2. Samtlige spillere snurrer på hjulet med pilen! Det højeste tal må begynde.
3. Efter tur flytter man skovfogeden lige så mange felter, som pilen viser. (OBS! Alle flytter samme skovfoged.

## Symboler:



Vælg en valgfri dyredel fra skoven i midten. Hvis du allerede har i alt 3 dele, skal du udskifte en af delene med en ny. (OBS! ikke midterdelen, den skal du beholde).



Læg en valgfri del fra din samling tilbage til skoven. (OBS! ikke midterdelen, den skal du beholde). Hvis du kun har en midterdel, beholder du den, og næste deltager fortsætter...



Byt en dyredel med en valgfri modspiller. Du kan bytte en hoved- eller bagdel med den del hos din modspiller, som du vil have, dog ikke med en midterdel. (OBS! En midterdel kan kun byttes med en anden midterdel).



Hjulet – Drej pilen! Det dyr, som pilen peger på, er det dyr, som du kan vælge en del fra. (Denne del vælges fra skoven i midten). Hvis du allerede har i alt 3 dele, skal du udskifte en af delene med en ny.



## Ville dyr

Spillet går ut på å være den som først får riktig hode og bakdel til den midtdelen man har. Den som først har fått et «helt» dyr vinner!

1. Hver deltaker velger «midtdelen» til et dyr. Alle spillere må alltid ha en midtdel. Velg deretter et av miljøene i hjørnene av spillebrettet og plasser midtdelen din der. Øvrige dyredeler plasseres i skogen, midt på spillebrettet.
2. Samtlige spillere snurrer på hjulet med pilen! Høyest tall begynner.
3. Man bytter på å flytte viltvokteren like mange steg som pilen viser. (OBS! Alle flytter den samme viltvokteren).

## Symboler:



Velg en valgfri dyredel fra skogen i midten. Hvis du allerede har tre deler, må du bytte ut en av delene mot en ny. (OBS! Ikke midtdelen, den beholder du).



Legg tilbake en valgfri del fra samlingen din til skogen. (OBS! Ikke midtdelen, den skal du beholde). Hvis du bare har en midtdel, beholder du den og neste deltaker får fortsette ...



Bytt en dyredel med en valgfri motspiller. Du kan bytte en hode- eller bakdel mot en hvilken som helst del hos motspilleren din som du ønsker, bare ikke en midtdel. (OBS! En midtdel kan kun byttes mot en annen midtdel).



Snurren – Snurre pilen! Det dyret som pilen peker på, er det dyret som du kan velge en del fra. (Denne delen velges fra skogen i midten). Hvis du allerede har totalt tre deler, skal du bytte ut en av delene mot en ny.



### Villieläimet

Pelin tarkoituksena on saada valitsemansa eläimen keskiosalle oikea etu- ja takaosa. Se voittaa, jolla on ensimmäisenä kokonainen eläin!

1. Pelaajat valitsevat itselleen jonkin eläimen keskiosan. Jokaisella on oltava eläimen keskiosa koko pelin ajan. Kaikki valitsevat pelilaudan nurkasta elinympäristön, jonne sijoittavat eläimensä keskiosan. Muut eläinten osat laitetaan metsään pelilaudan keskelle.
2. Kaikki pelaajat pyörittävät nuolta. Korkeimman numeron saanut aloittaa pelin.
3. Pelaajat siirtävät riistanvartijaa vuorotellen niin monta askelta kuin nuoli näyttää. (Huom! Kaikki pelaajat liikuttavat samaa riistanvartijaa.)

### Symbolit:



Valitse jokin eläimen osa metsästä pelilaudan keskeltä. Jos sinulla on jo yhteensä kolme osaa, saat vaihtaa yhden osistasi uuteen. (Huom! Ei keskiosaa, koska se pidetään itsellä.)



Palauta vapaavalintainen osa metsään laudan keskelle. (Huom! Ei keskiosaa, koska se pidetään itsellä.) Jos sinulla on vain keskiosa, vuoro vaihtuu seuraavalle pelaajalle.



Nuolet – Vaihda jokin eläimen osa valitsemasi toisen pelaajan kanssa. Voit vaihtaa etu- tai takaosan mihin tahansa haluamaasi osaan mutta et keskiosaan. (Huom! Keskiosan voi vaihtaa vain toiseen keskiosaan.)



Eläinpyörä – Pyöräytä nuolta! Valitse osa nuolen osoittamalta eläimeltä. (Osa valitaan metsästä pelilaudan keskeltä.) Jos sinulla on jo yhteensä kolme osaa, vaihda yksi osistasi uuteen.



### Wild animals

The aim of the game is to be the first to get the right head and tail sections for your animal's mid-section. The winner is the first person with a "whole" animal!

1. Each player starts by choosing an animal's mid-section. Each player must always have a mid-section. Then choose one of the environments in the corners of the board and place your mid-section there. Place the other animal sections in the forest in the middle of the board.
2. Each player spins the arrow on the wheel! The player who gets the highest number starts.
3. Take turns to move the game warden the number of steps shown by the arrow. (N.B. everyone moves the same Game Warden.)

### Symbols:



Choose an animal section from the forest in the middle. If you already have a total of 3 sections, you must swap one of your sections for a new one. (N.B. not your mid-section – you must keep that at all times.)



Choose any one of the sections from your collection and place it in the forest. (N.B. not the mid-section – you must keep that at all times.) If all you have is a mid-section, just keep it. The turn then passes to the next player.



Swap one animal section with a section from any other player. You can swap a head or tail section with any other section held by another player, but not a mid-section. (N.B. you can only swap a mid-section for another mid-section.)



The wheel – Spin the arrow! You can choose a section from the animal to which the arrow points. (Choose this section from the forest in the middle.) If you already have a total of 3 sections, you must swap one of your sections for a new one.



## Wilde Tiere

Ziel des Spiels ist es, als Erster das richtigen Kopf- und Hinterteil für sein Mittelteil zu erhalten. Wer als Erster ein vollständiges Tier hat gewinnt.

1. Jeder Teilnehmer wählt das Mittelteil eines Tieres. Alle Spieler müssen immer ein Mittelteil haben. Dann wählt man eine der Landschaften in den Ecken des Spielfeldes und platziert das Mittelteil dort. Die übrigen Tierteile werden in den Wald, in der Mitte des Spielfeldes, gelegt.
2. Alle Spieler drehen den Pfeil auf der Scheibe. Wer die höchste Ziffer hat fängt an.
3. Die Spieler bewegen reihum den Wildhüter um so viele Schritte nach vorn, wie der Pfeil anzeigt. Dabei bewegen alle Spieler denselben Wildhüter.

### Symbole:



Ein beliebiges Tierteil aus dem Wald in der Mitte nehmen. Hat man bereits 3 Teile, tauscht man eines davon gegen ein neues aus. Das Mittelteil darf jedoch nicht ausgetauscht werden.



Ein beliebiges Tierteil aus der eigenen Sammlung im Wald ablegen. Das Mittelteil darf jedoch nicht zurückgelegt werden. Hat man nur ein Mittelteil, behält man dieses und der nächste Spieler ist dran.



Pfeile – Ein Tierteil mit einem beliebigen anderen Spieler tauschen. Dabei gibt man einem anderen Spieler ein Kopf- oder Hinterteil und nimmt sich von diesem ein beliebiges anderes Kopf- oder Hinterteil. (Ein Mittelteil kann nur gegen ein anderes Mittelteil getauscht werden.)



Drehscheibe – Man dreht den Pfeil und kann dann von dem Tier, auf das der Pfeil zeigt, ein Teil aus dem Wald in der Mitte wählen. Hat man bereits 3 Teile, tauscht man eines davon gegen ein neues aus.

