

obtener los animales de la carta. Todos los jugadores lanzan sus dados al mismo tiempo. Cuando lanzas tu dado y obtienes uno de los animales, pónelo en la carta soporte. Una vez que el desafío está terminado, atrapa Meeka la suricata!

3. El jugador que termina el primer ET atrapa Meeka la suricata y gana la partida. El ganador de la partida conserva la carta de juego.
4. El jugador con el mayor número de cartas después de 10 partidas es declarado ganador!

Rasantas Würfelspiel | Jahre 4+ | 2-4 Spieler

Inhalt

- Quietschier Meeka Meerkatze
- 20 Aufgabenkarten
- 16 Tierwürfel
- 4 Würfelbretter
- Spielanleitung

Ziel des Spiels

Sammeln Sie die meisten Aufgabenkarten und gewinnen Sie das Spiel!

Spielaufbau

Jeder Spieler nimmt sich 4 Würfel (2 weiße Würfel und 2 grüne Würfel) und ein Würfelbrett in Form eines Safari-Geländewagens. Setzen Sie Meeka Meerkatze und den Kartenstapel mit dem Bild nach unten in die Spielmitte.

Nun kann es losgehen

1. Bestimmen Sie einen Spieler, der eine Aufgabenkarte umdrehen und Meeka Meerkatze daraufstellen darf.
2. Alle Spieler würfeln mit ihren Würfeln um die Wette, um die Aufgabe zu erledigen: Das auf der Karte abgebildete Muster auf ihrem Würfelbrett nachzulegen. Die Würfel dürfen beliebig oft gerollt werden, bis die Würfelaufgabe erledigt ist. Alle Spieler rollen ihre Würfel gleichzeitig. Wenn Sie ein Bild würfeln, das auf der Karte abgebildet ist, dürfen Sie diesen Würfel auf Ihr Würfelbrett setzen. Wer die Aufgabe als erster erfüllt, schnappt sich Meeka Meerkatze!
3. Der Spieler, der zuerst die Würfelaufgabe erledigt UND sich Meeka Meerkatze schnappt, gewinnt die Runde. Der Gewinner der Runde darf die Aufgabenkarte behalten.
4. Der Spieler, der nach 10 Runden die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

Tell us what you **THINK!**
REVIEW this product at
educationalinsights.com

More fun awaits!



#EducationalInsights

Game concept by Mary Jo Reutter, You+Betcha Interactive, LLC.
Package & card design © Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.).
All rights reserved. Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn,
Norfolk, PE30 2JG, UK. Please retain the package for future reference.
Made in China.

educationalinsights.com

Hecho en China. Conserve el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Made in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.



ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



2-4 Players

EI-1759

Ages 4+

Sunrise Safari™

A FAST-MATCHING
DICE GAME!



Contents

- Meeka Meerkat squeaker
- 20 Large, visual challenge cards
- 16 Animal dice
- 4 Safari cruiser dice holder cards
- Instructional guide

WARNING:
CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under three (3) years.

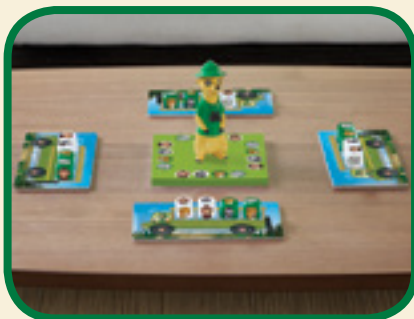


Object of the Game

First to collect the most challenge cards wins the game!

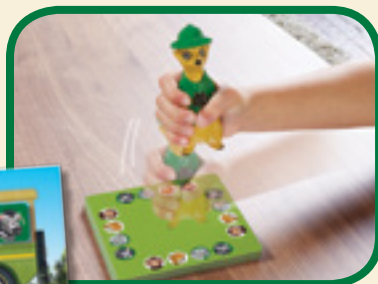
Setting Up

Each player takes 4 dice (2 white dice and 2 green dice) and a Safari cruiser dice holder. Place Meeka Meerkat and the stack of cards face down in the middle of the playing surface.



Let's Play

1. Choose one player to flip over a challenge card and place Meeka Meerkat on top.
2. All players race to complete the challenge by rolling their dice and placing the matching pattern into the dice holder. Continue rolling as many times as necessary to complete the dice challenge. Everyone will be rolling their dice at the same time. When you roll a die that matches the pattern, place it into your holder. Once you complete the challenge, grab Meeka Meerkat!
3. The player who completes the dice challenge first AND grabs Meeka Meerkat wins the round. The winner of the round keeps the challenge card.
4. The player who has the most cards after 10 rounds wins the game!



Winner!



Juego rápido de dados | Años 4+ | 2-4 Jugadores

Contenido

- La suricata Sira, que chilla al apretarla
- 4 tarjetas de soporte para dados
- 20 tarjetas de desafío
- Guía de instrucciones
- 16 dados de animales

Propósito del juego

¡Ser el primero en conseguir el mayor número de tarjetas de desafío para ganar el juego!

Preparación

Cada jugador toma 4 dados (2 dados blancos y 2 dados verdes) y un jeep de safari con el soporte para dados. Se coloca la suricata Sira y el montón de cartas boca abajo en el centro de la zona de juego.

Juguemos

1. Se elige a un jugador para que le dé la vuelta a una tarjeta de desafío y coloque a la suricata Sira encima.
2. Todos los jugadores compiten en completar el desafío: deben tirar los dados y colocar la combinación que coincida en el soporte para dados. Los jugadores siguen tirando los dados las veces que haga falta para completar el desafío de dados. Todos los jugadores tirarán sus dados a la vez. Cuando tires un dado que coincida con la combinación, colócalo en tu soporte. Cuando hayas completado el desafío, ¡atrapa a la suricata Sira!
3. El jugador que complete primero el desafío de dados Y atrape a la suricata Sira gana la ronda. El ganador de la ronda se queda con la tarjeta de desafío.
4. ¡El jugador que tenga más tarjetas después de 10 rondas ganará el juego!

Jeu de rapidité de lancer de dés | Ans 4+ | Pour 2-4 joueur

Comprend :

- 1 figurine Meeka la suricate qui couine
- 4 cartes supports de dés
- 20 cartes de jeu
- 1 mode d'emploi
- 16 dés d'animaux

Objectif du jeu

Être le premier à ramasser le plus de cartes de jeu pour remporter la partie.

Préparation

Chaque joueur prend 4 dés (2 dés blancs et 2 dés verts) et un support 4x4 de safari pour les dés. Placez Meeka la suricate et la pile de cartes, face cachée, au milieu de la surface de jeu.

C'est parti !

1. Désignez un joueur pour retourner une carte de jeu et placer Meeka la suricate dessus.
2. Tous les joueurs se dépêchent de lancer leurs dés et de placer les motifs correspondants dans la carte de support des dés. Ils lancent les dés autant de fois que nécessaire pour