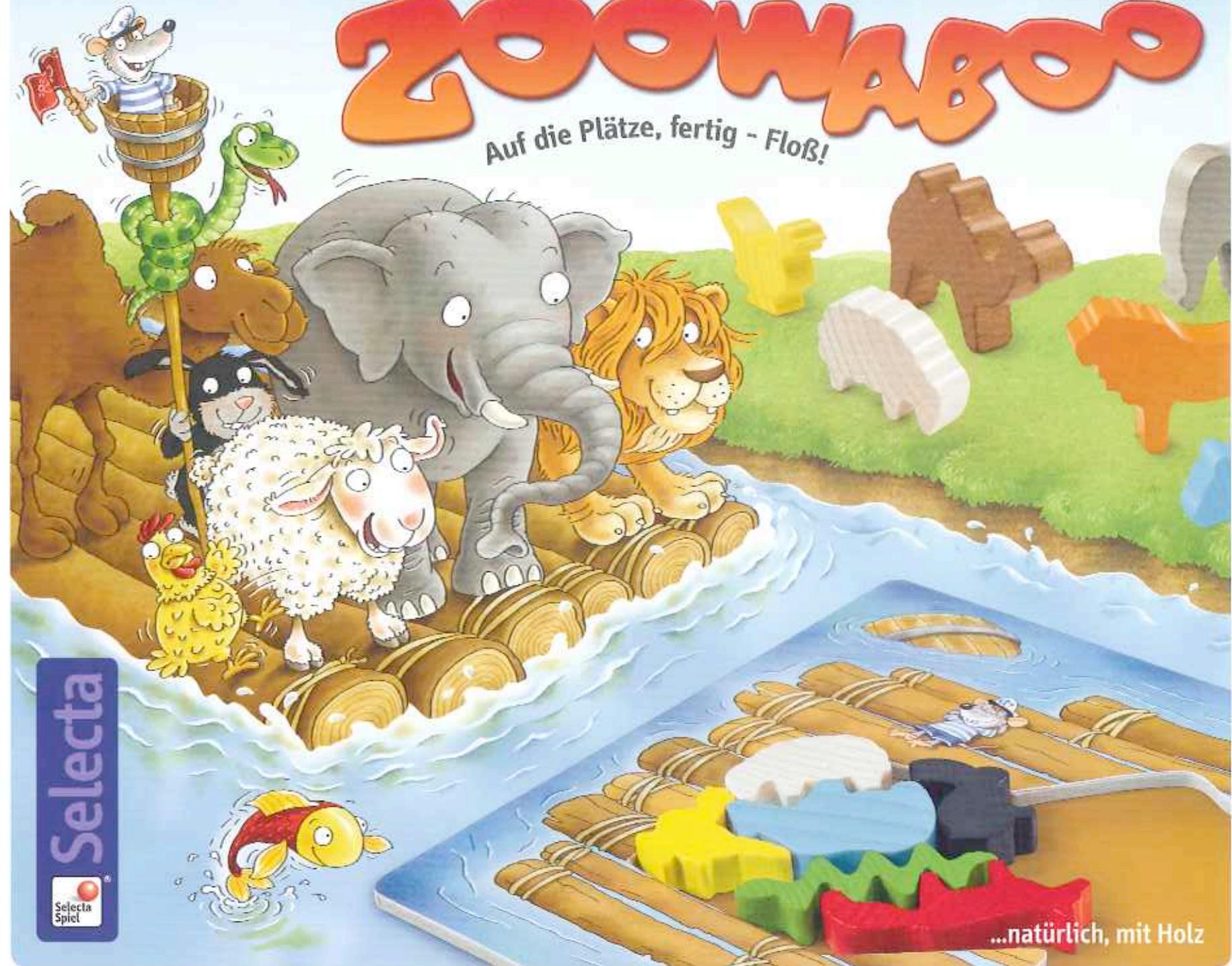


Autor: Carlo A. Rossi

# ZOO WABOO

Auf die Plätze, fertig - Floß!



Selecta



...natürlich, mit Holz

¡Zas! El elefante Eddi ya está en el agua. Los demás animales se parten de risa y sonríen. El ratoncito Manni se desternilla de risa. Él ya sabía que en la balsa no cabía nadie más. Como todos los años, los animales organizan un divertido viaje en balsa por el movido río y todos quieren participar. Pero, ¿habrá realmente sitio para todos?



- A Colocad sobre la mesa los animales y las balsas formando un montón.
- B A lado colocad los puntos de triunfo de modo que queden al alcance de la mano y así mismo el reloj de arena.
- C Mezclad bien las cartas de los animales y colocad el montón boca abajo sobre la mesa.
- D Ahora cada jugador coge una ficha del "Sí" y otra del "No".

## Objetivo del juego

El objetivo es calcular cuántos animales caben en una balsa.



**A**



**B**



**D**



## Desarrollo del juego

- 1 Colocad una balsa en el centro de modo que quede cerca de todos.
- 2 Destapad 10 tarjetas de animales y repartiđlas alrededor de la balsa.
- 3 Buscad los animales que correspondan a las tarjetas y colocadlos sobre ellas.
- 4 Ahora cada cual por su cuenta decide si todos los animales caben acostados sobre la balsa. Si pensáis que hay sitio suficiente, colocad una ficha del "Sí" boca abajo delante de vosotros. Si pensáis que no caben todos los animales, colocad la ficha del "No".
- 5 Cuando todos os hayáis decidido, destapad las fichas al mismo tiempo.



6 ¿Habéis apostado todos a que "Sí"? En este caso, colocad una nueva tarjeta de animal y continuad jugando desde el 4 .

¿Habéis apostado todos a que "No"? En este caso, cambiad una tarjeta de animal por otra nueva y continuad jugando desde 3 . ¿Habéis apostado todos a que "No" tres veces seguidas? En este caso recoged todos los animales y las tarjetas y volved a jugar desde el 2 .

¿Uno o varios han apostado a que "No"? En este caso, continuad jugando desde el 7 .

7 Los que hayan apostado a que "Sí" deberán voltear el reloj de arena y juntos intentarán meter a todos los animales en la balsa. En cuanto haya terminado el tiempo deberéis valorarlos. Importante: los animales han de colocarse tumbados sobre la balsa. No está permitido ni ponerlos de pie ni apilarlos.



¿Lo habéis logrado en el tiempo que se os daba? En este caso los puntos de triunfo serán para los que habían apostado a que "Sí". ¿Os ha faltado tiempo o había demasiados animales? En este caso los puntos de triunfo serán para los que habían apostado a que "No".

**Distribución de los puntos:**

- |                              |                              |
|------------------------------|------------------------------|
| 1. Ronda = 1 punto cada uno  | 4. Ronda = 4 puntos cada uno |
| 2. Ronda = 2 puntos cada uno | 5. Ronda = 5 puntos cada uno |
| 3. Ronda = 3 puntos cada uno | 6. Ronda = 6 puntos cada uno |

¡Siguiente ronda! Sacad la balsa del juego y colocad otra vez los animales junto a los otros. Volved a hacer un montón con las tarjetas de animales. Mezcladlas bien y repetid el juego empezando por el 1.

## Final del juego

El juego termina al cabo de seis rondas. Gana el jugador o los jugadores que hayan obtenido el mayor número de puntos de triunfo.

1.



2.



3.



4.



5.



6.



**ES**

## Contenido

6 balsas

30 animales de madera

30 tarjetas de animales

18 fichas de triunfo

4 fichas de "Sí"

4 fichas de "No"

1 reloj de arena

instrucciones de juego

Autor: Carlo A. Rossi

Ilustración: Gabriela Silveira