

Naturo Mondo

Author Djeco – Design Thierry Bedouet



Jeu de loto des animaux et de leur milieu naturel
A lotto game about animals and their natural habitats
Lottospiel mit tieren und ihrem natürlichen lebensraum
Un bingo de los animales y de su hábitat

5-99
ans
years



Naturo Mondo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x6



x49



x7



x1

Contenu du jeu : 6 planches-loto, 49 jetons, 7 cartes-milieu naturel et 1 sac en tissu.

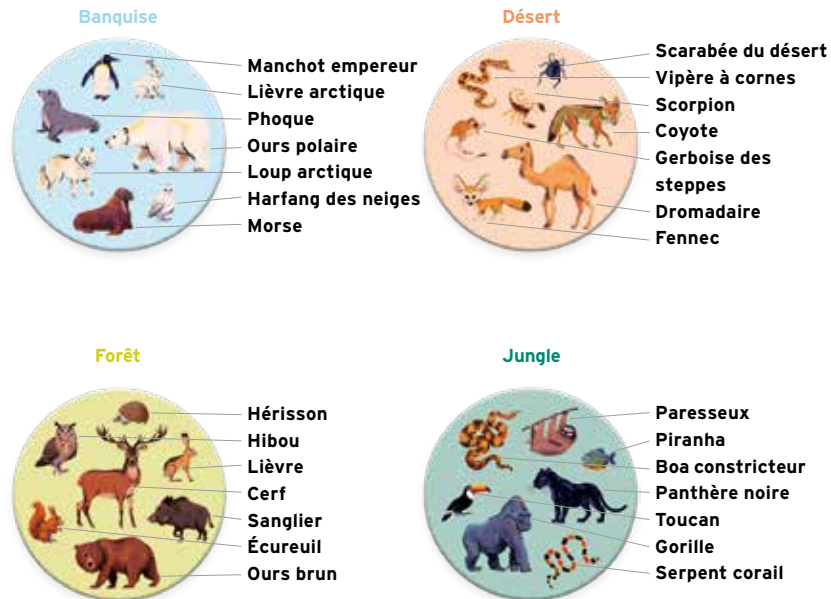
But du jeu : Compléter sa planche-loto en premier.

Mise en place :

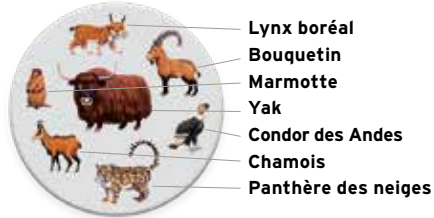
- Repérer la couleur correspondant à chaque milieu naturel :



- Retourner chaque carte-milieu naturel, pour repérer les animaux qui y vivent :



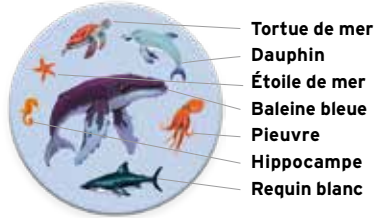
Montagne



Savane



Océan



- Repérer les 5 ronds colorés sur les planches-loto.
Chaque couleur correspond à un milieu naturel.



Préparer le jeu :

- Chaque joueur choisit une planche-loto et la pose devant lui.
- Placer les 7 cartes-milieu naturel, face écosystème visible, et le sac en tissu contenant les 49 jetons au centre de la table.



**Déroulement du jeu :**

- Le joueur le plus jeune commence. Il pioche un jeton du sac en tissu.
- Il cherche à quel milieu naturel correspond l'animal pioché.



- Le joueur retourne uniquement la carte-milieu naturel choisie.
- **Si la réponse est correcte**, l'animal pioché se trouve au verso de la carte. Le joueur place alors ce jeton sur sa planche-loto, sur l'emplacement de la couleur correspondante.
- **Si sa planche ne possède pas de rond de la couleur du milieu naturel correspondant à l'animal pioché**, le joueur replace le jeton dans le sac. C'est au joueur suivant de jouer.
- **Si la réponse est fausse**, l'animal pioché ne se trouve pas au verso de la carte choisie. Le joueur replace alors le jeton dans le sac. Et c'est au joueur suivant de jouer.

Le premier joueur avec une planche complète gagne la partie.



Contents of the game: 6 lotto boards, 49 tokens, 7 natural-habitat cards and 1 cloth bag.

Aim of the game: Be the first to complete your lotto board.

Introducing the game:

- Identify the colour that is associated with each natural habitat:

Pack ice



The savannah



The ocean



The mountains



The jungle



The forest

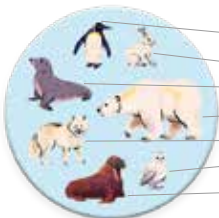


The desert



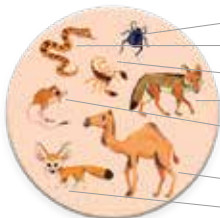
- Turn over each natural-habitat card to find out which animals live there:

Pack ice



Emperor penguin
Arctic hare
Seal
Polar bear
Arctic wolf
Snowy owl
Walrus

The desert



Desert beetle
Desert horned viper
Scorpion
Coyote
Lesser Egyptian jerboa
Dromedary
Fennec fox

The mountains



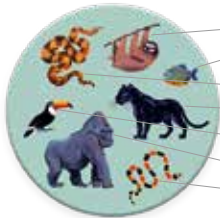
Eurasian lynx
Ibex
Marmot
Yak
Andean condor
Chamois
Snow leopard

The forest



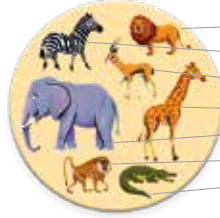
Hedgehog
Owl
Hare
Deer
Wild boar
Squirrel
Brown bear

The jungle



Sloth
Piranha
Boa constrictor
Black panther
Toucan
Gorilla
Coral snake

The savannah



Lion
Zebra
Gazelle
Giraffe
Elephant
Baboon
Crocodile

The ocean



Sea turtle
Dolphin
Starfish
Blue whale
Octopus
Seahorse
Great white shark

- Identify the 5 coloured circles on the lotto boards.
Each colour corresponds to one of the natural habitats.



Game set-up:

- Each player chooses a lotto board and places it in front of them.
- The 7 natural-habitat cards, ecosystem-side face up, and the cloth bag containing the 49 tokens are then placed in the centre of the table.



How to play:

- The youngest player goes first and picks a token out of the cloth bag.
- The player tries to identify the natural habitat that the animal drawn is associated with.



- The player turns over the chosen natural-habitat card only.
- If the player has picked correctly**, the animal drawn will be displayed on the back of the card. The player then places the token on their lotto board in the space in the corresponding colour.
- If there are no circles on the board in the colour of the natural habitat associated with the animal drawn**, the player puts the token back in the bag. It is the next player's turn to play.
- If the player has picked incorrectly**, the animal drawn will not be displayed on the back of the chosen card. The player then puts the token back in the bag. It is then the next player's turn to play.

The first player to complete their board wins the game.





Inhalt: 6 Lotto-Tafeln, 49 Spielsteine, 7 Lebensraum-Karten und 1 Stoffbeutel.

Ziel des Spiels: Die eigene Lotto-Tafel als Erster vervollständigen.

Vor dem Spiel:

- Die Farbe jedes natürlichen Lebensraums identifizieren:

Eisscholle

Savanne

Ozean

Gebirge



Dschungel

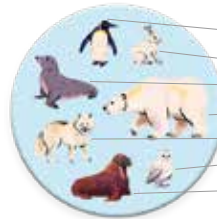
Wald

Wüste



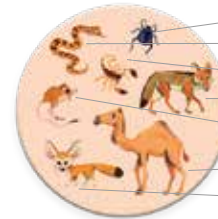
- Jede Lebensraum-Karte umdrehen, um die Tiere zu sehen, die dort leben:

Eisscholle



- Kaiserpinguin
- Polarhase
- Robbe
- Eisbär
- Polarwolf
- Schneeeule
- Walross

Wüste



- Schwarzkäfer
- Hornvipera
- Skorpion
- Kojote
- Kleine Wüsten-springmaus
- Dromedar
- Wüstenfuchs

Wald



- Igel
- Eule
- Hase
- Hirsch
- Wildschwein
- Eichhörnchen
- Braunbär

Dschungel

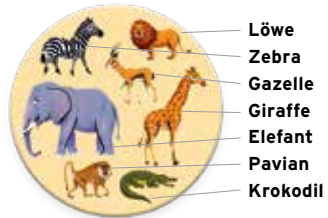


- Faultier
- Piranha
- Königsboa
- Schwarzer Panther
- Tukan
- Gorilla
- Korallenotter

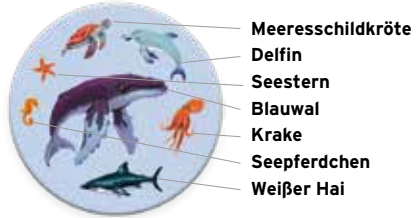
Gebirge



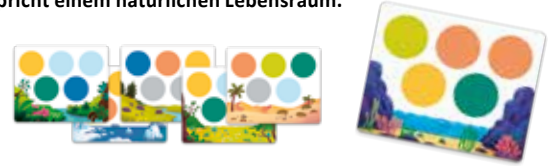
Savanne



Ozean



- Die 5 farbigen Kreise auf den Lotto-Tafeln identifizieren.
Jede Farbe entspricht einem natürlichen Lebensraum.



Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler wählt eine Lotto-Tafel aus und legt sie vor sich ab.
- Die 7 Lebensraum-Karten mit dem Ökosystem oben und der Stoffbeutel mit den 49 Spielsteinen werden in der Tischmitte platziert.



**Spielablauf:**

- Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht einen Spielstein aus dem Stoffbeutel.
- Er sucht den natürlichen Lebensraum, der zum gezogenen Tier passt.



- Der Spieler dreht nur die gewählte Lebensraum-Karte um.
- **Wenn die Antwort richtig ist**, findet sich das gezogene Tier auf der Rückseite der Karte. Der Spieler legt den Spielstein auf dem entsprechenden Farbkreis seiner Lotto-Tafel ab.
- **Hat seine Tafel keinen Kreis in der Farbe des natürlichen Lebensraums, der dem gezogenen Tier entspricht**, legt der Spieler den Spielstein zurück in den Beutel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Wenn die Antwort falsch ist**, findet sich das gezogene Tier nicht auf der Rückseite der Karte. Der Spieler legt den Spielstein zurück in den Beutel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der erste Spieler mit einer vollständigen Lotto-Tafel gewinnt das Spiel.



Inhoud van het spel: 6 lottokaarten, 49 fiches, 7 natuurlijke omgevingskaarten en 1 stoffen zakje.

Doel van het spel: Als eerste je lottokaart volmaken.

Vorbereitung:

- Benoem de kleur die bij elke natuurlijke omgeving hoort:

Het pakijs



De savanne



De oceaan



De bergen



De jungle



Het bos



De woestijn

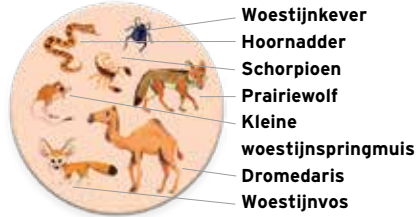


- Draai elke natuurlijke omgevingskaart om en bekijk de dieren die er leven:

Pakijs



Woestijn



Bergen



Bos



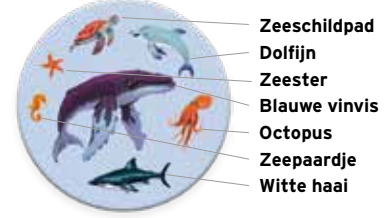
Jungle



Savanne



Oceaan



- Bekijk de 5 gekleurde rondjes op de lottokaarten.
Elke kleur komt overeen met een natuurlijke omgeving.



Het spel voorbereiden:

- Elke speler kiest een lottokaart en legt deze voor zich neer.
- Leg de 7 natuurlijke omgevingskaarten, met de ecosysteemkant naar boven, en het stoffen zakje met de 49 fiches in het midden van de tafel.



Spelverloop:

- De jongste speler begint. Hij pakt een fiche uit het stoffen zakje.
- Hij bedenkt bij welke natuurlijke omgeving het gepakte dier hoort.



- De speler draait alleen de gekozen natuurlijke omgevingskaart om.
- Als het antwoord juist is**, staat het plaatje van het gepakte dier op de achterkant van de kaart. De speler plaatst dan deze fiche op het bijbehorende gekleurde rondje op zijn lottokaart.
- Als er op zijn lottokaart geen rondje staat in de kleur van de natuurlijke omgeving die bij het gepakte dier hoort**, stopt de speler de fiche terug in het zakje. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Als het antwoord fout is**, staat het plaatje van het gepakte dier niet op de achterkant van de gekozen kaart. De speler stopt dan de fiche terug in het zakje. Nu is de volgende speler aan de beurt.

De eerste speler met een volle lottokaart wint het spel.



Contenido del juego: 6 cartones de bingo, 49 fichas, 7 cartas-hábitat natural y 1 bolsa de tela.

Objetivo del juego: Ser el primero en completar el cartón de bingo.

Preparación:

- Identificar el color correspondiente a cada hábitat natural:

El hielo marino

La sabana

El océano

La montaña



La jungla

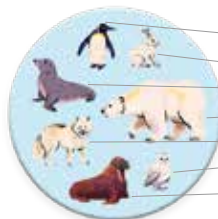
El bosque

El desierto



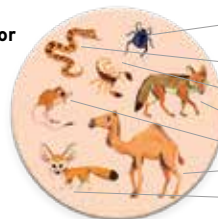
- Dar la vuelta a cada carta-hábitat natural para identificar los animales que viven allí:

Hielo marino



- Pingüino emperador
- Liebre ártica
- Foca
- Oso polar
- Lobo ártico
- Búho nival
- Morsa

Desierto



- Escarabajo del desierto
- Víbora cornuda
- Escorpión
- Coyote
- Jerbo de Egipto
- Dromedario
- Feneco

Bosque



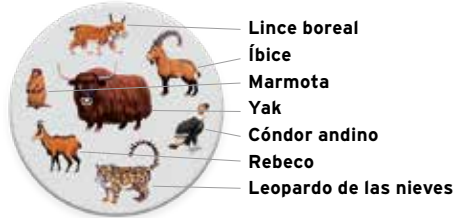
- Erizo
- Búho
- Liebre
- Ciervo
- Jabalí
- Ardilla
- Oso pardo

Jungla

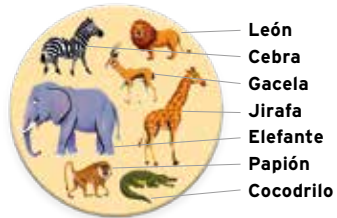


- Oso perezoso
- Piraña
- Boa constrictor
- Pantera negra
- Tucán
- Gorila
- Serpiente coral

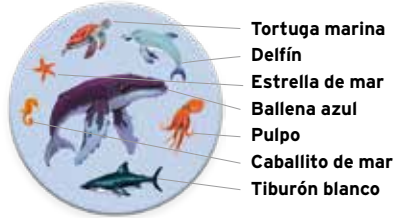
Montaña



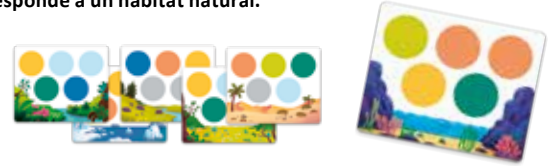
Sabana



Océano



- Identificar los 5 círculos de color de los cartones de bingo.
Cada color corresponde a un hábitat natural.



Preparación del juego:

- Cada jugador elige un cartón de bingo y se lo coloca en frente.
- Colocar las 7 cartas-hábitat natural con la cara del ecosistema hacia arriba y la bolsa de tela con las 49 fichas en el centro de la mesa.



**Desarrollo del juego:**

- Empieza el jugador más joven. Este saca una ficha de la bolsa de tela.
- Busca a qué hábitat natural corresponde el animal que ha salido.



- El jugador da la vuelta únicamente a la carta-hábitat natural que ha elegido.
- **Si la respuesta es correcta**, el animal que ha salido figurará en el reverso de la carta. A continuación, el jugador coloca esta ficha encima del círculo de color correspondiente del cartón.
- **Si en el cartón no hay ningún círculo del color del hábitat natural correspondiente a la ficha que ha salido**, el jugador vuelve a introducir la ficha en la bolsa. El turno pasa al siguiente jugador.
- **Si la respuesta es incorrecta**, el animal que ha salido no figurará en el reverso de la carta seleccionada. En ese caso, el jugador deberá volver a introducir la ficha en la bolsa. El turno pasa al siguiente jugador.

El primer jugador en completar su cartón gana la partida.



Contenido del juego: 6 schede tombola, 49 gettoni, 7 carte habitat naturale e 1 sacchetto di tessuto.

Scopo del gioco: completare la propria scheda tombola per primi.

Preparazione:

- identificare il colore corrispondente a ogni habitat naturale:

La banchisa



La savana



L'oceano



La montagna



La giungla



La foresta



Il deserto

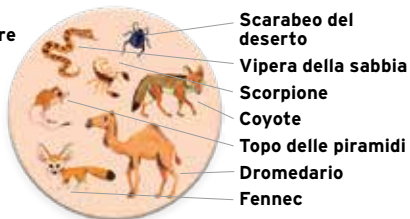


- Girare ogni carta habitat naturale per individuare gli animali che ci vivono:

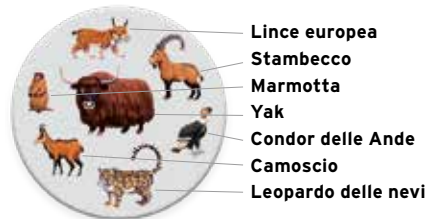
Banchisa



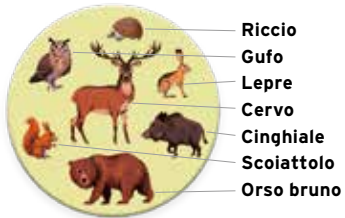
Deserto



Montagna



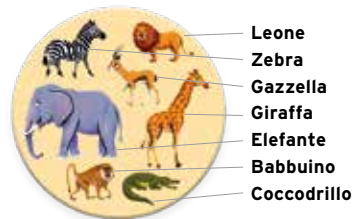
Foresta



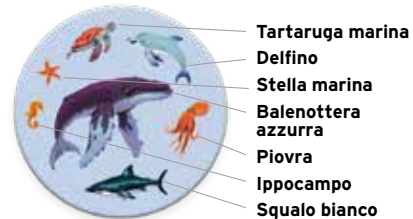
Giungla



Savana



Oceano



- Identificare i 5 toni colorati sulle schede tombola.
Ciascun colore corrisponde a un habitat naturale.



Preparare il gioco:

- ogni giocatore sceglie una scheda tombola che poggia davanti a sé.
- Posizionare le 7 carte habitat naturale, con il lato ecosistema visibile, e il sacchetto di tessuto contenente i 49 gettoni al centro del tavolo.



Svolgimento del gioco:

- comincia il giocatore più giovane. Pesca un gettone dal sacchetto di tessuto.
- Cerca l'habitat naturale a cui corrisponde l'animale pescato.



- Il giocatore gira solo la carta habitat naturale scelta.
- **Se la risposta è corretta**, l'animale pescato è sul retro della carta. Il giocatore posiziona quindi questo gettone sulla sua scheda tombola, nello spazio del colore corrispondente.
- **Se la sua scheda non possiede toni del colore dell'habitat naturale che corrisponde all'animale pescato**, allora rimette il gettone nel sacchetto. È ora il turno del giocatore seguente.
- **Se la risposta è sbagliata**, l'animale pescato non è sul retro della carta scelta. Il giocatore rimette quindi il gettone nel sacchetto. È ora il turno del giocatore seguente.

Il primo giocatore con una scheda completa vince la partita.





Conteúdo da embalagem: 6 tabuleiros de lotaria, 49 fichas, 7 cartões de habitats naturais e 1 saco de tecido.

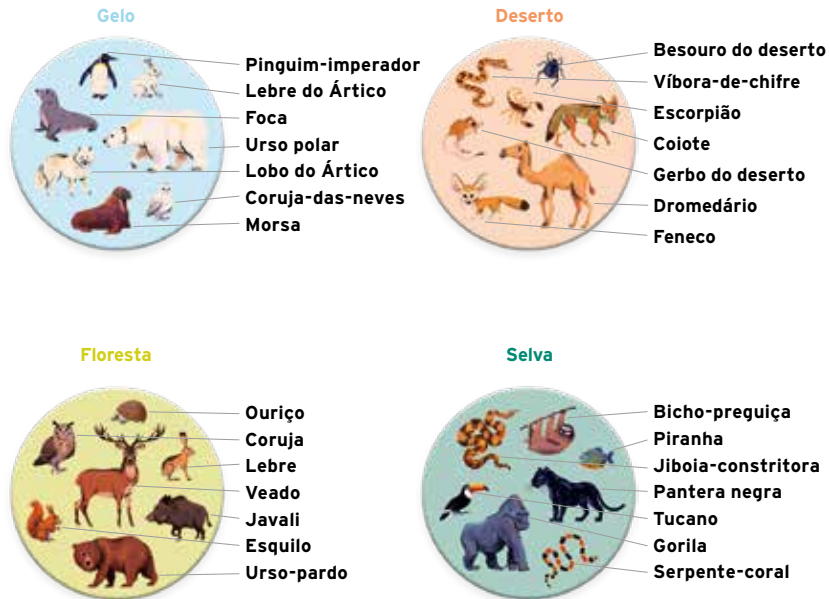
Objetivo do jogo: Ser o primeiro a completar o tabuleiro da lotaria.

Preparação do jogo:

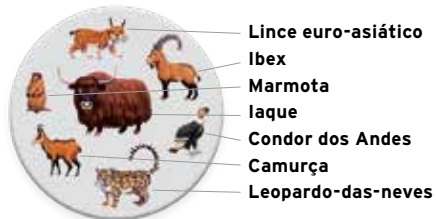
- Identificar a cor correspondente a cada habitat natural:



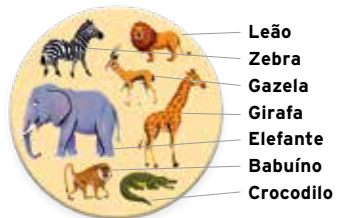
- Virar cada um dos cartões de habitat natural para identificar os animais que lá vivem:



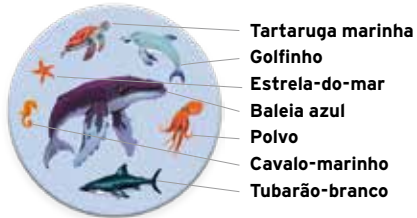
Montanha



Savana



Oceano



- Identificar os 5 círculos coloridos nos tabuleiros da lotaria.
Cada cor corresponde a um habitat natural.



Preparar o jogo:

- Cada jogador terá de escolher um tabuleiro de lotaria e posicioná-lo à sua frente.
- Deve-se colocar os 7 cartões do habitat natural com a face do ecossistema voltada para cima e o saco de tecido com as 49 fichas no centro da mesa.



**Como jogar:**

- O jogador mais novo é o primeiro a jogar. Começa por retirar uma das fichas do interior do saco de tecido.
- Verifica a que habitat natural corresponde o animal retirado.



- O jogador só pode virar o cartão do habitat natural que escolheu.
- **Se a resposta estiver correta**, o animal retirado constará no verso do cartão. O jogador deve então colocar essa ficha no seu tabuleiro da lotaria, no círculo da cor correspondente.
- **Se o tabuleiro não possuir círculos da mesma cor do habitat natural correspondente ao animal retirado**, o jogador terá de voltar a colocar a ficha no saco. E terá de passar a vez ao jogador seguinte.
- **Se a resposta estiver errada**, o animal retirado não constará no verso do cartão escolhido. O jogador terá de voltar a colocar a ficha no saco. E terá de passar a vez ao jogador seguinte.

O primeiro jogador a completar o seu tabuleiro ganha a partida.



Spelinnehåll: 6 bingobrickor, 49 spelbrickor, 7 livsmiljökort och 1 tygpåse.

Spelets mål: Att bli först med att fylla sin bingobricka.

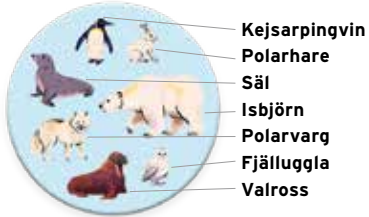
Förberedelse:

- Identifiera färgerna som motsvarar de olika livsmiljöerna:



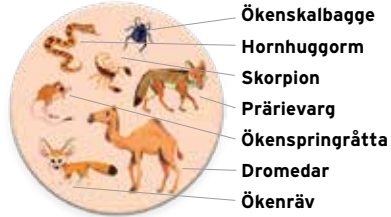
- Vänd på alla livsmiljökorten för att se vilka djur som bor var:

Packis



Kejsarpingvin
Polarhare
Säl
Isbjörn
Polarvarg
Fjälluggla
Valross

Öken



Ökenskäbagge
Hornhuggorm
Skorpion
Prärievarg
Ökenspringråtta
Dromedar
Ökenräv

Berg



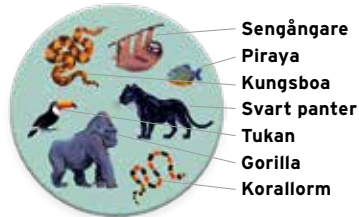
Lodjur
Stenbock
Murmeldjur
Yak
Kondor
Stenget
Snöleopard

Skog



Igelkott
Uggla
Hare
Hjort
Vildsvin
Ekorre
Brunbjörn

Djungel



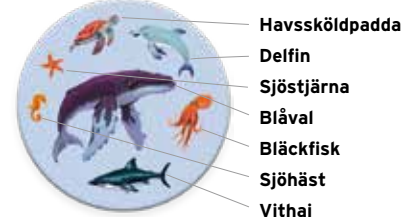
Sengångare
Piraya
Kungsboa
Svart panter
Tukan
Gorilla
Korallorm

Savann



Lejon
Zebra
Gasell
Giraff
Elefant
Babian
Krokodil

Hav



Havssköldpadda
Delfin
Sjöstjärna
Blåval
Bläckfisk
Sjöhäst
Vithaj

- Identifiera de 5 färgade rundlarna på bingobrickorna.
Varje färg motsvarar en livsmiljö.



Förberedelse av spelet:

- Varje spelare väljer en bingobricka och lägger den framför sig.
- De 7 livsmiljökortet placeras med ekosystemen synliga på bordets mitt tillsammans med tygpåsen innehållande de 49 spelbrickorna.



Spelets gång:

- Den yngsta spelaren börjar. Hen tar en spelbricka från tygpåsen.
- Spelaren försöker hitta i vilken livsmiljö det plockade djuret passar in.



- Spelaren vänder endast på det valda livsmiljökortet.
- **Om svaret är rätt**, finns djuret på kortets baksida. Spelaren lägger då spelbrickan på sin bingobricka, på rundeln med motsvarande färg.
- **Om bingobrickan inte har en rundel med den livsmiljöfärg som motsvarar det plockade djuret**, lägger spelaren tillbaka spelbrickan i tygpåsen. Sedan är det nästa spelares tur.
- **Om svaret är fel**, finns det plockade djuret inte på det valda kortets baksida. Spelaren lägger då tillbaka spelbrickan i tygpåsen. Och sedan är det nästa spelares tur.

Den första spelaren som får en full bingobricka har vunnit omgången.



Spillets indhold: 6 lotterioplader, 49 brikker, 7 naturmiljøbrikker og 1 stofpose.

Spillets formål: At få sin lotterioplade færdig først.

Klargørelse:

- Find den farve, der svarer til hvert naturmiljø:

Indlandsisen



Savannen



Havet



Bjergene



Junglen



Skoven

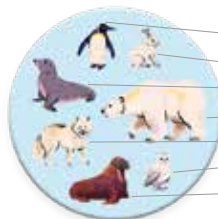


Ørkenen



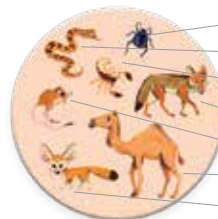
- Vend hvert enkelt naturmiljøkort for at se, hvilke dyr der lever der:

Indlandsisen



Kejserpingvin
Snehare
Sæl
Isbjørn
Arktisk ulv
Sneugle
Hvalros

Ørkenen



Ørkenbille
Hornslange
Skorpion
Prærieulv
Jerboa
Dromedar
Ørkenræv

Skoven



Pindsvin
Ugle
Hare
Hjort
Vildsvin
Egern
Brun bjørn

Junglen

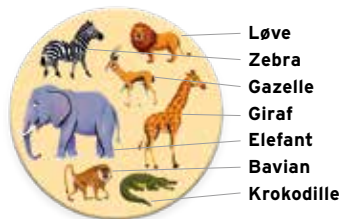


Dovendyr
Piratfisk
Boa
Sort panter
Tukan
Gorilla
Koralslange

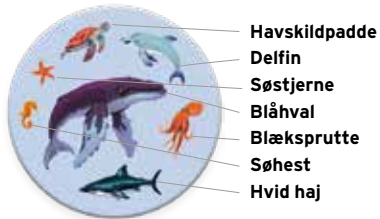
Bjergene



Savannen



Havet



- Find de 5 runde farvede former på lotteripladerne.
Hver farve svarer til et naturmiljø.



Forberedelse af spillet:

- Hver spiller vælger en lotteriplate, som man lægger foran sig.
- Læg de 7 naturmiljøkort med økosystemet opad og posen med de 49 brikker midt på bordet.



**Sådan foregår spillet:**

- Den yngste spiller begynder. Han eller hun trækker en brik fra stofposen.
- Han eller hun skal nu finde det naturmiljø, brikken svarer til.



- Spilleren vender kun det valgte naturmiljøkort.
- **Hvis svaret er rigtigt**, skal dyret befinde sig på bagsiden af kortet. Spilleren lægger så brikken på lotteriplate på den tilsvarende farve.
- **Hvis pladen ikke har en rund form i naturmiljøets farve, der svarer til det trukne dyr**, lægges brikken tilbage i posen. Det er næste spillers tur.
- **Hvis svaret er forkert**, befinder det trukne dyr sig ikke på bagsiden af det valgte kort. Spilleren lægger så brikken tilbage i posen. Det er næste spillers tur.

Den første spiller, som har en fuld lotteriplate, vinder spillet.



Игровой комплект: 6 игровых полей, 49 фишек, 7 карточек с изображением среды обитания и 1 мешочек.

Цель игры: Заполнить свое игровое поле раньше других игроков.

Подготовка:

- Определите, какой цвет соответствует каждой среде обитания:



- Переверните каждую карточку с изображением среды обитания и изучите, какие животные там живут:

Льды



- Императорский пингвин
- Арктический заяц
- Тюлень
- Белый медведь
- Арктический волк
- Белая сова
- Морж

Пустыня



- Жук-чернотелка
- Рогатая гадюка
- Скорпион
- Койот
- Степной тушканчик
- Одногорбый верблюд
- Фенек

Горы



- Рысь
- Альпийский козел
- Сурок
- Як
- Андский кондор
- Серна
- Снежный барс

Лес



- Ёж
- Сова
- Заяц
- Олень
- Кабан
- Белка
- Бурый медведь

Джунгли



- Ленивец
- Пирания
- Удав
- Черная пантера
- Тукан
- Горилла
- Коралловая змея

Саванна



- Лев
- Зебра
- Газель
- Жираф
- Слон
- Павиан
- Крокодил

Океан



- Морская черепаха
- Дельфин
- Морская звезда
- Синий кит
- Осьминог
- Морской конек
- Белая акула

- Найдите на игровых полях 5 кружков разных цветов.
Каждый цвет соответствует какой-то одной среде обитания.



Подготовка к игре:

- Каждый игрок выбирает одно игровое поле и кладет его перед собой.
- В центр стола положите мешочек с 49 фишками и 7 карточек так, чтобы вверху оказалось изображение среды обитания.



Ход игры:

- Первым ходит самый младший игрок. Он достает из мешочка фишку.
- Затем он ищет среду обитания, к которой относится животное, изображенное на фишке.



- После этого игрок выбирает только одну карточку с соответствующей средой обитания и переворачивает ее.
- Если игрок выбрал правильную карточку**, на ее обратной стороне будет картинка нужного животного. В таком случае он помещает фишку на кружок соответствующего цвета на своем игровом поле.
- Если на его игровом поле нет кружка, совпадающего по цвету со средой обитания этого животного**, игрок кладет фишку обратно в мешочек и ход переходит к следующему игроку.
- Если игрок выбрал неправильную карточку**, на ее обратной стороне не будет картинки нужного животного. В этом случае игрок кладет фишку обратно в мешочек, и ход переходит к следующему игроку.



Побеждает тот игрок, который первым заполнит все кружки на своей карточке.



DJ00810



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com

Made in China – Designed in France



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr