



Animal 2x2

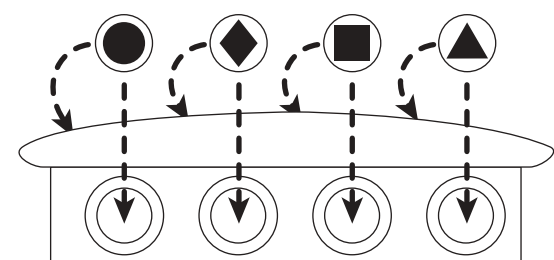
AGES: 3+
PLAYERS: 2-4

CONTENTS:

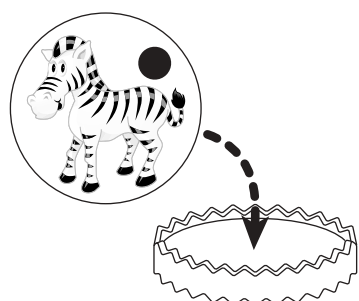
1-Ark
24-Animal Tokens
4-Label Sheets
Instructions
Please remove all contents from the package and compare them to the above list.

GAME SET UP:

1. Remove the diamond, triangle, square and circle labels then place them in the area above the rows on both sides of the ark. Note: Make sure to put the labels in the same order on both sides.



2. Remove the animal labels and apply them to the tokens.



GAME ONE

OBJECT:

Be the first player to match up three pairs of animals and place them into the safety of your rows in the ark.

LET'S PLAY:

LEVEL ONE:

1. Place the ark at one end of the case.



2. Place the tokens face down (no animals showing) in rows and columns on the spaces inside the case.
3. Each player should choose one of the shapes: diamond, triangle, square, or circle, which marks their row.
4. The first player turns over two tokens and tries to find a matching pair of animals. If no match is found, leave both tokens turned animal side up and the next player takes his/her turn.
5. When a player finds a match, snap the tokens together with the animal sides showing on the outside. The player then drops the completed pair into his/her chosen row.

(Continued on back)

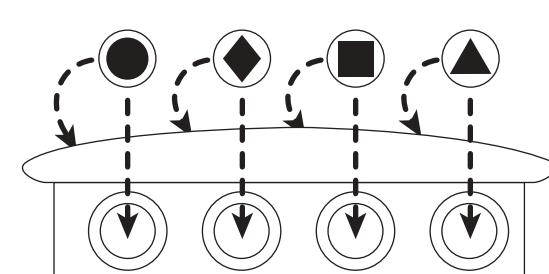
EDADES: 3+
JUGADORES: 2-4

CONTENIDO:

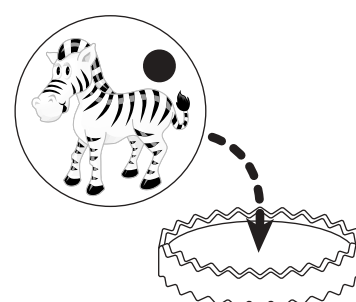
1 arca
24 fichas de animales
4 hojas de adhesivos
Instrucciones
Sacar todo el contenido del empaque y compararlo a la lista de arriba.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

1. Sacar los adhesivos del diamante, triángulo, cuadrado y círculo y pegarlos en el área arriba de las filas en ambos costados del arca. Nota: Pegar los adhesivos en el mismo orden en ambos costados.



2. Sacar los adhesivos de los animales y pegarlos en las fichas.



JUEGO UNO

OBJETIVO:

Ser el primer jugador en juntar tres pares de animales y meterlos en sus filas en el arca.

A JUGAR:

NIVEL UNO

1. Pon el arca en un extremo del estuche.



2. Pon las fichas cara abajo (sin que se vean los animales) en filas y columnas en los espacios dentro del estuche.
3. Cada jugador debe escoger una de las formas (diamante, triángulo, cuadrado o círculo) que marcan cada fila.
4. El primer jugador voltea dos fichas y trata de encontrar un par de animales que haga juego. Si no hay ningún par que hace juego, dejar las fichas volteadas con la cara del animal visible; ahora le toca al siguiente jugador.
5. Después de que un jugador encuentra un par que hace juego, juntar las fichas de modo que el costado de los animales quede hacia afuera. El jugador mete el par completo en su fila.

(Continúa espaldia)

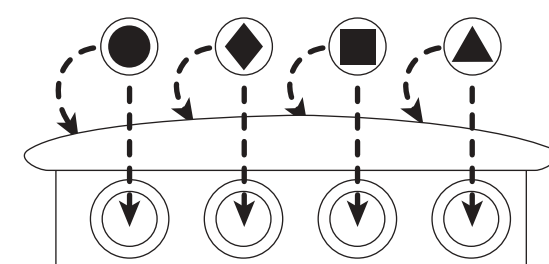
ÂGE: 3+
DE JOUEURS: 2-4

CONTENU

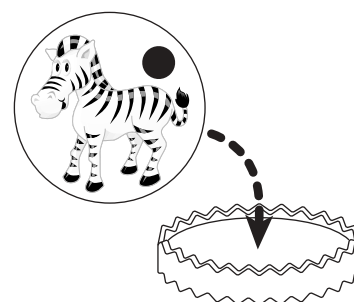
1 arche
24 jetons-animaux
4 feuille d'autocollants
Instructions
Veuillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu.

PRÉPARATION

1. Retirez les autocollants en forme de losange, de triangle, de carré et de cercle, et apposez-les sur les endroits prévus à cet effet au-dessus des rangées, des deux côtés de l'arche. Remarque : Assurez-vous d'apposer les étiquettes dans le même ordre des deux côtés.



2. Apposez les étiquettes d'animaux sur les jetons.



1re PARTIE

BUT DU JEU

Être le premier joueur à associer trois paires d'animaux et à les placer en sécurité dans ses rangées sur l'arche.

JOUONS!

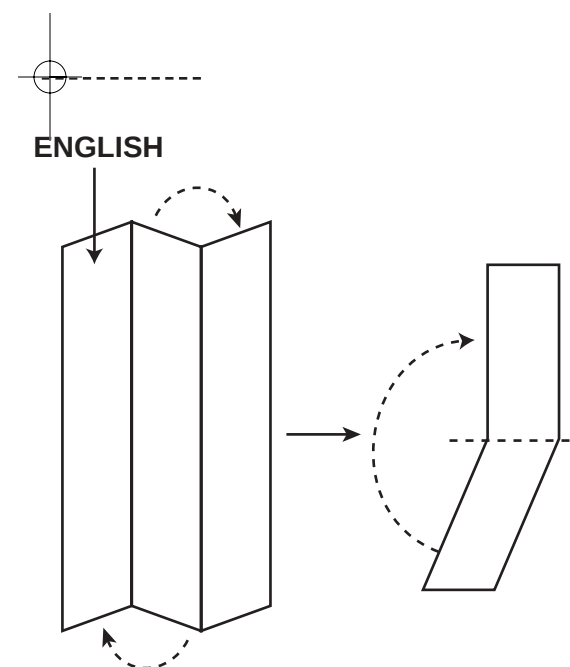
NIVEAU 1

1. Placez l'arche à l'une des extrémités de la mallette.



2. Placez les jetons face vers le bas (vous ne devez pas voir les animaux) en rangées et en colonnes sur les carrés au fond de la mallette.
3. Chaque joueur choisit une forme : le losange, le triangle, le carré ou le cercle. Ces formes identifient chacune des rangées.
4. Le premier joueur retourne deux jetons et essaie de trouver une paire d'animaux y correspondant. S'il n'y a pas d'association possible, laissez les deux jetons face vers le haut. C'est au tour du joueur suivant.
5. Quand vous faites une association, fixez les deux jetons ensemble, le côté de l'animal vers l'extérieur. Placez la paire dans votre rangée.

(Continué sur le dos)



WINNING THE GAME:

The first player to get 3 matched animal pairs into his/her row wins. This level is easiest because any three animals can be used to fill your row. When the game is over, turn the ark upside down to let the animal pairs out.

LEVEL TWO

For a more challenging game, return the tokens face down if a match is not found.

GAME TWO

Be the first player to match your animals and place them into the correct row designated by the corresponding colored shape.

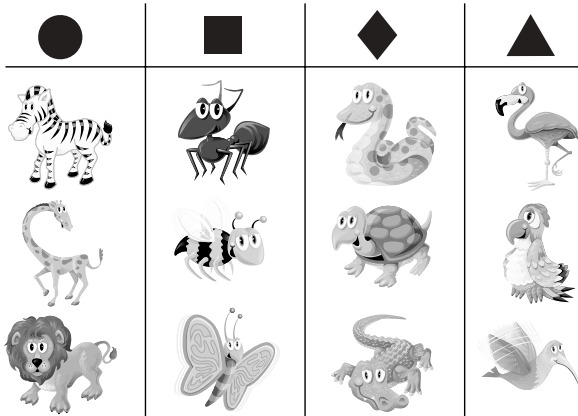
GAME SET UP:

Same as in Game One.

NOTE: If there are fewer than 4 players, you may want to decide which shapes will not be used and remove the corresponding animal tokens before play. If only two players are playing, each player can use two rows. The winner would then be the player who filled up **both** of his/her rows first.

LET'S PLAY:

- Each player should choose one of the shapes; diamond, triangle, square or circle, which mark each row.
- Players turn over the tokens and try to find the animals that match the shapes they have chosen. Example: If a player has chosen the red circle, that player must find the animals with the matching red circle.
- As in Game One, once a match is found snap the animals together and place them into the matching row.



WINNING THE GAME:

The first player to get all three pairs of animals with matching shapes into his/her row wins. When the game is over turn the ark upside down to let the animal pairs out.

EDUCATIONAL BENEFIT: This game features animals from different parts of the world for an added educational benefit. For more exploration, you can look for these animals in the dictionary, encyclopedia or the Internet to find more fun facts to share with your child.

- Furry Animals:** bear, giraffe and lion. Mammals are warm-blooded animals with hair on their skin. They feed their young with milk.
- Crawly Creatures:** ant, bee and butterfly. Insects have a hard external skeleton and six legs.
- Scaly Animals:** turtle, snake and lizard. Reptiles have scales on their skin. The temperature of their environment regulates their body temperature.
- Feathery Animals:** hummingbird, flamingo and parrot. Birds are warm-blooded, egg-laying animals with feathers on their skin.

Call us toll-free 1(800) 524-TOYS or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 9:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

Llámenos gratis al 1(800) 524-8697 o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 9:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel.

IN CANADA YOU MAY CALL US FREE AT 1-800-865-MATTEL (6289) Monday - Friday 9:00 a.m. - 6:00 p.m. EST. QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL (6289) du lundi au vendredi, de 9 h à 18 h (HNE).

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963. CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ. CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.

mattel.com
fisher-price.com

Fisher-Price
GAMES

© 2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
Mattel U.K. Ltd., Watlington Business Park, Watlington, Oxfordshire, OX16 2BQ, UK. Helpline: 016285500303.

GANAR EL JUEGO:

El primer jugador en meter 3 pares de animales en su fila es el ganador. Este es el nivel más fácil, ya que se pueden usar los tres animales de la elección del jugador. Después de acabar de jugar, colocar el arca al revés para sacar los pares de animales.

NIVEL DOS

Para un juego más desafiante, colocar las fichas cara abajo si no se encuentra un par de animales.

JUEGO DOS

Ser el primer jugador en juntar pares de animales y meterlos en la fila correspondiente a las formas de color.

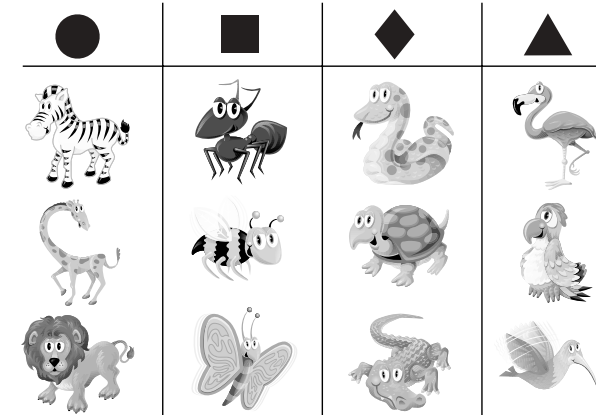
PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Igual que en el Juego Uno.

NOTA: Si hay menos de 4 jugadores, pueden decidir cuáles formas no se van a usar y sacar las fichas de animales correspondientes antes de empezar. Si sólo van a jugar dos jugadores, a cada jugador le tocan dos filas. El ganador será quien llene primero sus **dos** filas.

A JUGAR:

- Cada jugador debe escoger una de las formas (diamante, triángulo, cuadrado o círculo) que marcan cada fila.
- Los jugadores voltean las fichas y tratan de encontrar los animales que hacen juego con la forma que seleccionaron. Por ejemplo, si un jugador escogió el círculo rojo, dicho jugador tiene que encontrar los animales con el círculo rojo.
- Al igual que en el Juego Uno, después de encontrar un par, juntar las fichas de modo que el costado de los animales quede hacia afuera. El jugador mete el par completo en su fila.



GANAR EL JUEGO:

El primer jugador en meter 3 pares de animales con las formas correspondientes en su fila es el ganador. Después de acabar de jugar, colocar el arca al revés para sacar los pares de animales.

BENEFICIO EDUCATIVO: Para un beneficio educativo adicional, este juego incluye animales de diferentes partes del mundo. Para explorar incluso más, puede buscar información sobre estos animales en un diccionario, enciclopedia o en Internet para compartir datos divertidos con su hijo.

- Animales peludos:** oso, jirafa y león. Los mamíferos son animales de sangre caliente con pelo en la piel. Alimentan a sus crías con leche materna.
- Criaturas que gatean:** hormiga, abeja y mariposa. Los insectos tienen un esqueleto externo duro y tienen seis patas.
- Animales con escamas:** tortuga, víbora y lagartija. Los reptiles tienen escamas en la piel. La temperatura de su medio ambiente regula su temperatura corporal.
- Animales con plumas:** colibrí, flamenco y perico. Las aves son animales con plumas; son de sangre caliente y ponen huevos.

mattel.com
fisher-price.com

Fisher-Price
JUEGOS

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NBS. TEL: 54-49-41-100.
Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.
Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.
Mattel Colombia, S.A., calle 12397-07 P5, Bogotá.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui place trois paires d'animaux dans sa colonne gagne. Ce niveau est le plus facile puisque n'importe lequel des trois animaux peut occuper entièrement votre rangée. Quand la partie est terminée, retournez l'arche à l'envers pour faire tomber les paires d'animaux.

NIVEAU 2

Si aucune association n'est possible et que vous voulez jouer une partie plus difficile, placez les jetons face vers le bas.

2e PARTIE

Soyez le premier à associer vos animaux et à les placer dans la bonne rangée, c'est-à-dire dans celle correspondant à la forme de leur couleur.

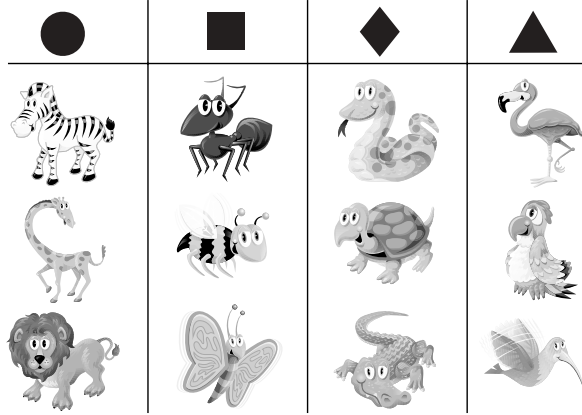
PRÉPARATION

Même que pour la 1re partie.

REMARQUE: S'il y a moins de quatre joueurs, vous pouvez décider de retirer des formes et les jetons animaux y correspondant avant de commencer. S'il y a seulement deux joueurs, chacun peut utiliser deux rangées. Le gagnant est celui qui remplit ses **deux** rangées le premier.

JOUEONS!

- Chaque joueur choisit une forme : le losange, le triangle, le carré ou le cercle. Ces formes identifient chacune des rangées.
- Les joueurs retournent les jetons et essaient de trouver les animaux qui correspondent à la forme qu'ils ont choisie. Par exemple, si un joueur a choisi le cercle rouge, il doit trouver les animaux avec le cercle rouge correspondant.
- Comme dans la 1re partie, une fois que vous faites une association, fixez les jetons ensemble et placez-les dans la rangée correspondante.



LE GAGNANT

Le premier joueur qui place les trois paires d'animaux portant une des formes correspondant à l'une de leurs rangées gagne. Quand la partie est terminée, retournez l'arche à l'envers pour faire tomber les paires d'animaux.

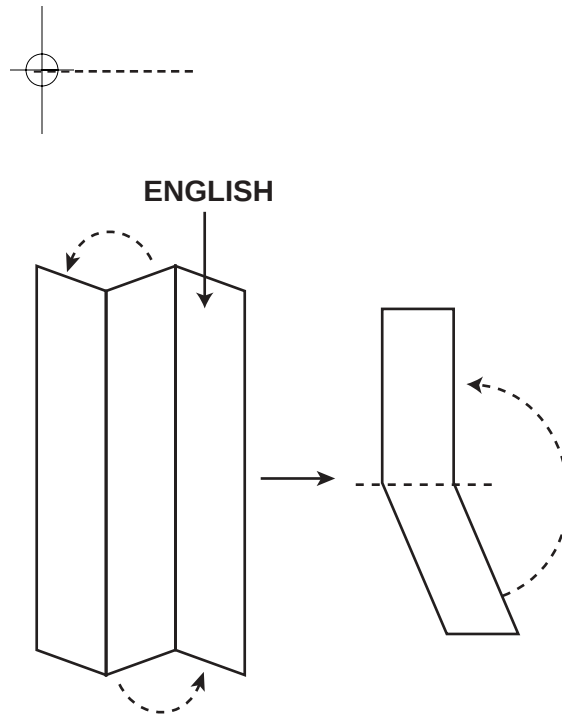
UN JEU ÉDUCATIF: Ce jeu met en vedette des animaux provenant de différentes régions du monde pour vous permettre d'acquérir un peu plus de connaissances. Consultez un dictionnaire ou une encyclopédie, ou encore allez sur Internet pour obtenir plus de renseignements, que vous pourrez partager avec votre enfant.

- Animaux couverts de fourrure:** l'ours, la girafe et le lion, par exemple. Les mammifères sont des animaux à sang chaud dont la peau est couverte de poils. Ils donnent du lait à leurs petits.
- Insecte:** la fourmi, l'abeille et le papillon, par exemple. Les insectes ont 6 pattes et un squelette externe dur.
- Animaux couverts d'écailles:** la tortue, le serpent et le lézard, par exemple. Les reptiles sont couverts d'écailles. La température de leur environnement régularise la température de leur corps.
- Animaux couverts de plumes:** le colibri, le flamant rose et le perroquet, par exemple. Les oiseaux sont des animaux à sang chaud, qui pondent des oeufs et dont la peau est couverte de plumes.

mattel.com
fisher-price.com

Fisher-Price
JEU

Les logos Mattel®, Matty Mattel™ sont des marques, des marques déposées ou des copyrights de Mattel, Inc. Tous droits réservés.



43463/I3L/Animal 2x2

FROM: REBECCA KRAUS (310) 252-6417

RE: Animal 2x2 RULES.

STATUS: Input: OK

DATE: 5/19/03

TOY # 43463

LAAM SPANISH

CANADIAN FRENCH

E-MAILED 5/27/03 LK

[Updated gameplay for Level One]

1. Place the ark at one end of the case.
1. Pon el arca en un extremo del estuche.
1. Placez l'arche à l'une des extrémités de la mallette.

[GRAPHICS-INSERT IMAGE LIKE THIS HERE]



Updated:

2. Place the tokens face down (no animals showing) in rows and columns on the spaces inside the case.

2. Pon las fichas cara abajo (sin que se vean los animales) en filas y columnas en los espacios dentro del estuche.

2. Placez les jetons face vers le bas (vous ne devez pas voir les animaux) en rangées et en colonnes sur les carrés au fond de la mallette.