



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Tierisch versteckt



Wildly Hidden • Cache-cache à la ferme
Wie zoekt, die vindt! • Animalitos escondidos
Nascondino di animali

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018



Tierisch versteckt



Ein wuseliges Such- und Versteckspiel
für 2 - 4 Spieler ab 3 Jahren

Autoren: Judith & Norbert Proena
Illustration: Elke Broska
Redaktion: Tim Rogasch
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Was ist denn das für ein Trubel auf dem Bauernhof? Alle Tiere spielen verstecken und versuchen, den besten Unterschlupf zu finden! Möglichkeiten gibt es viele: Im Heuhaufen, auf dem Apfelbaum und sogar zwischen den Schweinen im Stall. Könnt ihr als Sucher und mit der Hilfe von Hofhund Waldi alle eure tierischen Freunde finden?

Spielinhalt

- 6 Verstecke
- 6 Versteckabdeckungen
- 4 Tierfreunde (Katze, Kuh, Hahn und Schaf)
- 17 Punktechips (Sterne)
- 1 Figur „Hofhund Waldi“
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung





Spielvorbereitung

Ordnet die 6 Verstecke kreisförmig in der Tischmitte an. Legt auf jedes Versteck und dessen Aussparung die jeweils passende Abdeckung (gleichfarbige Rückseiten). Stell Hofhund Waldi neben ein beliebiges Versteck. Die 17 Punktechips legt ihr in die Mitte des Kreises.

Jeder von euch wählt sich einen Tierfreund aus.

Bei zwei Spielern spielt jeder Spieler mit zwei Tierfreunden.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler darf mit der Suche beginnen und sich den Farbwürfel nehmen. Drehe dich mit dem Rücken zu deinen Mitspielern und verdecke mit den Händen deine Augen.

Alle anderen Spieler verstecken jetzt ihre Tierfreunde jeweils in einem der Verstecke.



Wichtig:

In jedem Versteck darf nur ein Tierfreund liegen.

Hebt die Abdeckungen an, legt euer Tier in die Aussparung und verdeckt es anschließend wieder mit der Abdeckung.

Erst wenn alle Spieler ihren Tierfreund versteckt haben (beim Spiel zu zweit sind es zwei Tierfreunde), darf der suchende Spieler sich umdrehen und seine Augen wieder öffnen.

Du darfst nun auf zwei Verstecke tippen, in denen du Tierfreunde vermutest. Hebe dazu die Abdeckungen der zwei Verstecke an. Für jeden Tierfreund, den du findest, darfst du dir einen Stern aus der Mitte nehmen und vor dir ablegen. Dann würfelst du noch mit dem Farbwürfel und setzt Waldi zum farblich passenden Versteck.

Hattest du hier vorher schon nach einem Tierfreund gesucht, dann hast du leider Pech gehabt. Ansonsten schaust du auch in diesem Versteck nach. Findest du hier einen Tierfreund, darfst du dir ebenfalls einen Stern nehmen.

Nun bekommt jeder seinen Tierfreund zurück und alle Verstecke werden wieder abgedeckt. Eine neue Runde beginnt: Der Würfel wandert an den nächsten Spieler weiter. Er ist nun der neue Sucher.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 Sterne sammeln konnte. Er gewinnt damit das Spiel.

Wildly Hidden



A lively hide and seek game for 2 - 4 players from 3 years and up.

Authors: Judith & Norbert Proena

Illustrator: Elke Broska

Editor: Tim Rogasch

Length of the game: 5 - 10 minutes

What kind of hustle and bustle is happening on the farm? All of the animals are playing hide-and-seek and are trying to find the best hiding place! The farm holds many great hiding places such as: in the haystack, on the apple tree, and even between the pigs in their stall. Can you as seekers and with the help of Waldi, the farm dog, find all of your animal friends?

Contents:

- 6 hiding places
- 6 hiding place covers
- 4 animal friends (cat, cow, rooster, and sheep)
- 17 point chips (stars)
- 1 Waldi farm dog figure
- 1 colored die
- 1 set of instructions



Preparation:

Arrange the 6 hiding places in a circle in the center of the table. Place the appropriate cover (reverse sides have the same color) on each hiding place and its opening. Place Waldi the farm dog next to any hiding place. Place the 17 point chips in the center of the circle.

Each player selects an animal friend. With two players, each player plays with two animal friends.



How to play:

Play in a clockwise direction. The youngest player may begin the search and takes the colored die. Turn around so that your back is facing towards your fellow players and cover your eyes with your hands.

All of the other players now hide their animal friends in one of the hiding places.

**Important:**

Only one animal friend may be in each hiding place.

Lift the covers, place your animal in the opening and then hide it again with the cover.

Only when all players have hidden their animal friend (in a game with two players, there are two animal friends each), may the searching player turn around and open their eyes again.

The person guessing now taps on two hiding places to indicate where she thinks the animal friends are hiding. This player then lifts the covers of the two hiding places. For each animal that you find, you may take a star from the middle and place it in front of you. Then as an extra added bonus - roll the color die and place Waldi at the hiding place that matches in color.

Is the color you rolled a color of hiding place that you did not search this turn? Great! You are very lucky and can lift the card to see if any animals hide there. If the color rolled is a color hiding place that you already searched than you are unlucky and your turn is over.

Now each player takes their animal friend back, and all of the hiding places are covered again. A new round begins; the die moves on to the next player and this person is the new seeker.

End of the game:

The game ends when a player has collected 5 stars and as the winner is declared the best animal seeker on the farm!

Cache-cache à la ferme

Un jeu de cache-cache animé pour 2 à 4 joueurs
à partir de 3 ans.

Auteurs : Judith & Norbert Proena

Illustration : Elke Broska

Rédaction : Tim Rogasch

Durée de la partie : de 5 à 10 minutes

FRANÇAIS

Quel remue-ménage à la ferme ! Tous les animaux jouent à cache-cache et veulent trouver la meilleure cachette ! Il y a beaucoup d'endroits pour se cacher à la ferme : dans la meule de foin, dans le pommier et même au milieu des cochons dans la porcherie. Parviendrez-vous à trouver tous vos amis les animaux avec l'aide de Léo, le chien de la ferme ?

Contenu du jeu :

6 cachettes

6 couvercles de cachettes

4 amis animaux (chat, vache, coq et mouton)

17 jetons de score (étoiles)

1 figurine « chien de ferme Léo »

1 dé de couleur

1 règle du jeu



Préparation du jeu :

Disposez les 6 cachettes en formant un cercle au milieu de la table. Posez le couvercle qui convient par-dessus le renforcement de chaque cachette (versos de la même couleur). Placez le chien Léo à côté d'une des cachettes. Avec les 17 jetons de score, formez un tas au milieu du cercle.

Chacun d'entre vous choisit un animal. Si vous jouez à deux, chaque joueur joue avec deux animaux.



FRANÇAIS

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence sa recherche et prend le dé de couleur. Tourne le dos aux autres joueurs et cache tes yeux avec tes mains.

Les autres joueurs cachent maintenant leur animal dans l'une des cachettes.

Attention :

chaque cachette ne peut accueillir qu'un seul animal.

Soulevez le couvercle, placez votre animal dans le renforcement, puis refermez le couvercle.

Une fois que tous les joueurs ont caché leur animal (si vous jouez à deux, il y a deux animaux à cacher), le joueur qui cherche peut ouvrir les yeux et se retourner.

Tu peux maintenant parier sur deux cachettes où tu penses trouver des animaux : soulève les protections de deux cachettes. Pour chaque animal que tu trouves, tu prends une étoile au milieu, que tu poses devant toi. Ensuite, tu lances le dé de couleur et tu places Léo près de la cachette de la couleur correspondante. Si tu as déjà inspecté cette cachette, tu n'as pas de chance. Sinon, regarde aussi dans cette cachette. Si tu y trouves un animal, prends encore une étoile.

Maintenant, chacun reprend son animal et referme la cachette derrière lui. Une nouvelle manche commence : le joueur suivant prend le dé. C'est à son tour de chercher.

Fin de la partie :

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a réuni 5 étoiles.
Il gagne alors la partie !

Wie zoekt, die vindt



Een levendig zoek- en verstoppspel voor 2 - 4 spelers vanaf 3 jaar.

Auteurs: Judith & Norbert Proena

Illustraties: Elke Broska

Redactie: Tim Rogasch

Duur van het spel: 5 - 10 minuten

Wat een drukte is dat op de boerderij? Alle dieren spelen verstoppertje en proberen het beste verstoppkeje te vinden! Er zijn er een heleboel: in de hooiopper, in de appelboom en zelfs tussen de varkens in de stal. Kunnen jullie, samen met boerderijhond Waldi, helpen zoeken om al jullie dierenvriendjes terug te vinden?

Inhoud van het spel:

- 6 verstoppplaatsen
- 6 verstoppafdekkingen
- 4 dierenvrienden (kat, koe, haan en schaap)
- 17 puntenchips (sterren)
- 1 figuur „boerderijhond Waldi“
- 1 dobbelsteen met kleuren
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel:

Leg de 6 verstopplaatsen in een cirkel in het midden op tafel. Leg op elke verstopplaats en de opening erin, de gepaste afdekking (achterkant met dezelfde kleur). Zet boerderijhond Waldi naast een willekeurige verstopplaats. De 17 puntenchips leg je in het midden van de cirkel.

Iedereen kiest een dierenvriend. Als er twee spelers zijn, speelt elke speler met twee dierenvrienden.



Verloop van het spel:

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De jongste speler mag de zoektocht beginnen en de dobbelsteen met kleuren nemen. Draai je met je rug naar je medespelers en doe je handen voor je ogen.

Alle andere spelers verstoppen nu hun dierenvrienden in één van de verstopplaatsen.

Belangrijk:

In elke verstopplaats mag slechts één dierenvriend liggen.

Til de afdekking op, leg jullie dier in de opening en verberg het weer met de afdekking.

Pas als alle spelers hun dierenvriend verstopt hebben (twee dierenvrienden als je met twee speelt), mag de zoekende speler zich omdraaien en zijn ogen weer openen.

Je mag nu raden in welke twee verstopplaatsen je vermoedt dat er dierenvrienden zitten. Til de afdekkingen van de twee verstopplaatsen op. Voor elke dierenvriend die je vindt, mag je een ster uit het midden nemen en voor je leggen. Dan gooi je met de dobbelsteen met kleuren en zet je Waldi bij de verstopplaats met dezelfde kleur. Als je hier voordien al een dierenvriend gezocht hebt, heb je helaas pech. Anders mag je in deze verstopplaats kijken.

Als je hier een dierenvriend vindt, mag je nog een ster nemen.

Nu neemt iedereen weer zijn dierenvriend en worden alle verstopplaatsen opnieuw afgedekt. Een nieuwe ronde begint: de volgende speler neemt de dobbelsteen. Hij/zij moet nu op zoek gaan.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als een speler 5 sterren verzameld heeft. Hij/zij wint het spel.



Animalitos escondidos



Un animado juego de esconder y buscar para 2 - 4 jugadores a partir de 3 años

Autores: Judith & Norbert Proena

Ilustradora: Elke Broska

Redacción: Tim Rogasch

Duración del juego: 5 - 10 minutos

¿Qué es ese alboroto en la granja? Los animales juegan al escondite y tratan de buscar el mejor lugar para esconderse. Porque escondites hay muchos: en el montón de paja, sobre el manzano e incluso entre los cerditos de la pocilga. ¿Podréis encontrar a todos vuestros amigos animalitos con ayuda de Toby, el perro?

Contenido del juego:

6 escondites

6 tapas de escondites

4 animalitos (gato, vaca, gallo y oveja)

17 fichas de puntos (estrellas)

1 perro «Toby»

1 dado de colores

instrucciones del juego



Preparación del juego:

Colocad los 6 escondites en círculo en el centro de la mesa. Sobre cada escondite, colocad la tapa correspondiente (con los reversos del mismo color) y situad al perro Toby junto al escondite que preferiréis. Poned las 17 fichas en medio del círculo. Cada uno de vosotros elige un animalito. Si sois dos jugadores, jugáis con dos animales cada uno.



Desarrollo del juego:

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven puede empezar con la búsqueda y coge el dado. Date la vuelta dándole la espalda a tus compañeros y tápate los ojos. A continuación, el resto de jugadores esconde sus animalitos en uno de los escondites.

Importante:

En cada uno de los escondites, deberá haber únicamente un animal.

Levantad la tapa, colocad vuestro animal en el hueco y volved a cerrarla.

Solo cuando todos los jugadores hayan escondido sus animales, podrás darte la vuelta y volver a abrir los ojos.

Ahora, puedes tocar dos escondites donde creas que hay animales escondidos. Levanta las tapas de los dos escondites. Por cada animal que encuentres, podrás coger una estrella del centro y colocarla delante de ti. Seguidamente, lanzas el dado y sitúas a Toby en el escondite del color que corresponda. Si ya habías buscado en este escondite, has tenido mala suerte. De lo contrario, podrás mirar también en él y, si encuentras un animalito, puedes coger otra estrella.

Todos recogen sus animales y se cierran de nuevo las tapas. Empieza con ello una nueva ronda y el dado se pasa al siguiente jugador. Comienza la nueva búsqueda.

Finalización del juego:

El juego termina cuando un jugador haya conseguido 5 estrellas. Este jugador será el ganador.



Nascondino di animali



Un frenetico gioco alla ricerca di nascondigli, per 2 - 4 giocatori a partire da 3 anni.

Autori: Judith & Norbert Proena

Illustrazioni: Elke Broska

Testo: Tim Rogasch

Durata del gioco: 5-10 minuti

Ma cosa succede alla fattoria? Tutti gli animali giocano a nascondino e si mettono alla ricerca del nascondiglio migliore! Ma ci si può nascondere in tanti posti: nel covone di fieno, sull'albero di mele o addirittura tra i maiali della stalla. Riuscirete a ritrovare tutti gli animali vostri amici con l'aiuto del cane da guardia Waldi?

Dotazione del gioco:

- 6 nascondigli
- 6 protezioni dei nascondigli
- 4 animali (gatto, mucca, gallo e pecora)
- 17 gettoni dei punti (stelle)
- 1 figura "cane da guardia Waldi"
- 1 dado colorato
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Mettete i 6 nascondigli in cerchio al centro del tavolo. Posizionate la protezione corrispondente (dorso dello stesso colore) su ciascun nascondiglio e sul relativo incavo. Sistemate il cane da guardia Waldi accanto a un nascondiglio a piacere. Mettete i 17 gettoni dei punti al centro del cerchio.

Ognuno di voi sceglie un animale. Se giocate in due, sceglietene due ciascuno.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il giocatore più piccolo d'età inizia la ricerca e prende il dado colorato. Mettiti di spalle rispetto ai tuoi compagni e copri gli occhi con le mani.

Ora tutti gli altri giocatori nascondono i propri animali nei nascondigli.

Importante:

ogni nascondiglio può ospitare un solo animale.

Sollevate la protezione, mettete l'animale nell'incavo e rimetteteci sopra la protezione.

Quando tutti i giocatori hanno nascosto il proprio animale (o animali se giocate in due), il giocatore che li deve cercare può girarsi e riaprire gli occhi.

Ora puoi cercare di scoprire due nascondigli sotto i quali pensi che si trovino degli animali. Per farlo solleva le protezioni di due nascondigli. Per ciascun animale che riesci a trovare puoi prendere una stella dal centro del tavolo e metterla davanti a te. Tira poi il dado colorato e sposta Waldi verso il nascondiglio dello stesso colore. Se prima avevi cercato qui un animale, purtroppo hai avuto sfortuna. In caso contrario guarda in questo nascondiglio.

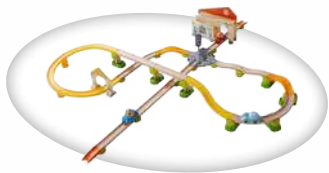
Se ci trovi un animale, puoi prendere un'altra stella.

Ora tutti i giocatori riprendono i propri animali e i nascondigli vengono nuovamente coperti. Ha inizio un nuovo turno: il dado passa al giocatore successivo, che deve ora cercare.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore riesce a ottenere 5 stelle e a vincere così il gioco.





Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr. 304248 TL A115853 1/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.