



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



TRAMPEL- TIERE



Clomping Creatures • Animal Mystère
Trappeldieren • Estampida de animales
Animali in marcia

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2015



Trampeltiere



Ein witziges Tier-Ratespiel für 3 - 5 Spieler von 6 - 99 Jahren.
Mit kooperativer Variante ab 2 Spielern.

Autorin: Emely Brand
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Ausgerechnet zur Hauptverkehrszeit kriecht die Schlange über die große Kreuzung. „He, aufpassen!“, ruft sie noch, aber schon watschelt ihr jemand – patsch, patsch, patsch – einfach über den Rücken. War das der Pinguin oder die dicke Robbe? Noch während die Schlange überlegt, ist – rums, rums, rums – schon das nächste Tier über sie hinweggestampft und weitere sind im Anmarsch ...

Erlebt hautnah, was die Schlange fühlt! Schaut euch geheim eine Ratekarte an und lasst dann mithilfe eurer Hände das abgebildete Tier über den Rücken eines Mitspielers laufen. Errät dieser, welches Tier ihr nachgeahmt habt, gibt es zur Belohnung eine Karte. Ziel des Spiels ist es, mit Fingerspitzengefühl und dem richtigen Gespür die meisten Karten zu sammeln.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 24 Wegekarten (dunkle Rückseiten)
- 24 Ratekarten (helle Rückseiten)
- 1 Schlange
- 1 Spielanleitung





Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan in der Tischmitte zusammen. Dreht die Wegekarten mit der Tierseite nach oben und sortiert sie entsprechend ihrer Hintergründe. Legt dann die Wegekarten jeweils in zwei Reihen an die passenden Spielplanseiten an. Die Abfolge der Tiere spielt dabei keine Rolle.



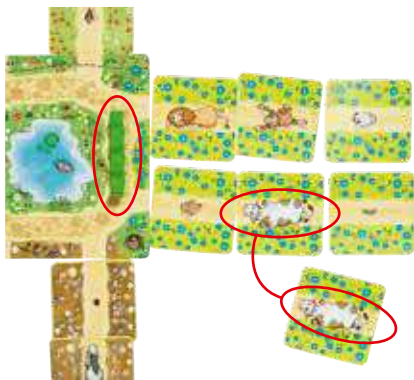
Mischt alle Ratekarten. Zählt pro Spieler drei ab und legt diese als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Die restlichen Ratekarten werden nicht benötigt und kommen unesehen in die Schachtel. Haltet die Schlange bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt und ist das erste Trampeltier.

Ziehe die oberste Ratekarte vom Stapel und schau sie dir geheim an. Auf den Ratekarten sind die gleichen Tiere abgebildet wie auf den ausliegenden Wegekarten.

Sieh nach, wo sich dein Tier befindet und lege die Schlange auf das Feld des Weges, das sich an dieser Spielplanseite befindet.



Nun ist für die anderen Spieler klar, dass sich das gesuchte Tier an dieser Spielplanseite befindet. Lege die Karte verdeckt vor dich. Jetzt musst du das Tier über den Rücken deines linken Mitspielers laufen lassen und nur dieser darf versuchen, das Tier zu erraten: Stelle dich hinter ihn und bewege deine Arme, Hände und/oder Finger über seinen Rücken. Ahme dabei den Gang des Tieres nach.

Tipp:

Um zu verdeutlichen, welches Tier du nachahmst, kannst du sein **Gewicht** imitieren (z.B. stampft ein Elefant viel schwerer auf als ein Eichhörnchen). Außerdem kannst du die **Art** und **Geschwindigkeit** seiner Fortbewegung nachmachen (z.B. kriecht eine Schnecke langsam, ein Hase hoppelt schnell). Oder du baust bestimmte **Merkmale** des Tieres ein (z.B. zwickt ein Krebs mit seinen Scheren, ein Huhn pickt mit seinem Schnabel).



Wichtig:

Du darfst dabei weder sprechen noch sonstige Geräusche oder Laute machen. Es ist auch nicht erlaubt, Zeichen zu geben, auf Fragen zu antworten oder das Tier auf den Rücken zu malen!

Dein linker Mitspieler muss nun laut das Tier nennen, von dem er glaubt, dass du es nachgeahmt hast.

- **Richtiger Tipp**

Super! Zur Belohnung erhält dein Mitspieler die Wegekarte und du darfst die Ratekarte behalten.

- **Falscher Tipp**

Schade. Versuche dein Glück beim folgenden Mitspieler und lass das Tier über dessen Rücken laufen. Errät auch er das Tier nicht, gehst du zum nächsten Spieler usw. Gibt kein Spieler den richtigen Tipp ab, kommen sowohl die Ratekarte als auch die entsprechende Wegekarte aus dem Spiel.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er ist das neue Trampeltier und zieht eine Ratekarte.

Achtung:

Bleibt an einer Spielplanseite nur noch eine Wegekarte übrig, nehmt ihr diese und legt sie an die Seite mit den wenigsten Wegekarten. Gibt es hier mehrere Möglichkeiten, dürft ihr euch für eine beliebige entscheiden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist und die letzte Ratekarte gespielt wurde. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.





Tipps für erfahrene Trampeltiere:

- Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr die Wegekarten nicht nach Hintergründen sortiert, sondern zufällig an die Spielplanseiten verteilt.
- Noch kniffliger wird es, wenn ihr die Wegekarten nur an drei oder zwei Spielplanseiten anlegt.
- Profis verzichten ganz auf Spielplan und Schlange!

„Tolle Trampeltier-Parade“ (kooperative Variante ab 2 Spielern):

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Unabhängig von der Spieleranzahl werden zehn Ratekarten als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Es darf immer nur der linke Mitspieler des Trampeltieres raten.
 - Ist sein Tipp richtig, legt das Trampeltier die Ratekarte verdeckt auf die passende Wegekarte.
 - Gibt er einen falschen Tipp ab, nennt das Trampeltier laut das gesuchte Tier. Danach kommt die Ratekarte aus dem Spiel. Danach ist gleich der nächste Spieler das neue Trampeltier.
- Ist die letzte Ratekarte gespielt, müsst ihr zählen, wie viele Wegekarten von Ratekarten verdeckt sind:
 - 0: Gemeinheit! Die Trampeltiere haben euch ganz schön an der Nase herumgeführt. Mit ein bisschen Übung klappt es sicher besser, spielt doch gleich noch einmal!
 - 1 - 3: Gar nicht schlecht getrampelt!
 - 4 - 6: Super, ihr seid prima Trampeltiere!
 - 7 - 9: Starke Leistung, ihr habt das richtige Gespür!
 - 10: Absolut spitzenmäßig, euch macht so schnell keiner was vor!

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Clomping Creatures



A fun animal guessing game for 3 to 5 players aged 6-99.
Includes a cooperative 2-player variation.

Author: Emely Brand
Illustrator: Thies Schwarz
Length of the game: approx. 10-15 minutes

ENGLISH

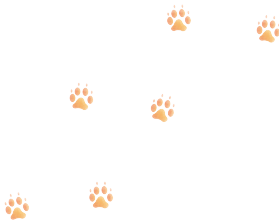


The snake starts creeping over the big intersection right at rush hour. "Hey, watch out!" she calls out, but somebody is already waddling, dub, dub, dub, right over her back. Was that the penguin or the chubby seal? Whilst the snake is thinking it over, rum, rum rum, another animal has already started trampling over her, and more are on the way!

Experience first hand what the snake feels! Secretly look at your guessing card and using your hands, imitate the animal's walk on the back of another player. If the player guesses which animal you were imitating correctly, they will receive a card as a reward. The aim of the game is to collect the most cards by combining flair and dexterity.

Spielinhalt

- 1 game board
- 24 path cards (dark backs)
- 24 guessing cards (light backs)
- 1 snake
- 1 set of game instructions



Preparation

Complete the game board jigsaw and place it in the middle of the table. Turn the path cards animal sides up and sort them according to their backgrounds. Then place the path cards in two rows on the appropriate sides of the game board. The order of the animals is irrelevant.



Shuffle the guessing cards. Deal three to each player and put the rest face down in a stack beside the board. The remaining guessing cards are not needed and should be put back into the box face down. Get the snake ready.

How to play

Play in a clockwise direction. The oldest player starts and will be the first Clomping Creature.

Draw the top guessing card from the deck and privately look at it. The same animals are on the guessing cards as the path cards.

Take a look where your animal is and place the snake on the part of the path that runs along the same side of the game board.



Now it is clear to the other players that the mystery animal is on this side of the game board. Place the card face down in front of you. Now you have to imitate the animal on the back of the player to your left and they have to try and guess the animal. Stand behind the other player and move your arms, hands and/or fingers over their back; and imitate the way the animal walks.

Hint:

In order to make it clear which animal you are imitating, you can imitate their **weight** (e.g. an elephant stomps much heavier than a squirrel does). You also also imitate the **way** it moves and **how quickly or slowly** (e.g. a snail crawls slowly, a rabbit hops quickly). Or you can imitate certain **features** of the animal (e.g. a crab pinches with its claws, a chicken pecks with its beak).

Important:

You can neither speak nor make any other noises or sounds. You are also not allowed to give any signs, answer any questions or draw the animal on the other player's back!

The player on your left now has to guess the animal that they think you have imitated by saying it out loud.

• Were they right?

Brilliant! The player receives a path card as a reward and you can keep the guessing card.

• Were they wrong?

Pity. Try your luck with the following players and let the animal run over their backs. If they did not guess the animal, then go to the next player and so on. If no players guesses the animal correctly, then both the guessing card and the corresponding path card are removed from the game.

Then the next player takes their turn. They are the new Clomping Creature and they draw a guessing card.

Warning:

If there is only one path card left one of the sides of the game board, then take it and place it on the side with the fewest path cards. If there are several possibilities, you can choose whichever you like.

End of the game

The game ends when the deck is depleted and the last guessing card has been played. The player with the most cards wins. There can be multiple winners in the event of a tie.

Tips for experienced Clomping Creatures:

- The game is more difficult if you do not sort the cards according to their background, but rather randomly distribute on the game board.

- It's even trickier when you place the path cards on only two or three sides of the game board.
- Professionals don't use the game board or snake at all!

„The Great Tumbling Treats Parade“ (cooperative 2-player variation):

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- Regardless of the number of players, ten guessing cards are drawn from the deck.
- Only the player to the left of the player taking their turn can guess the Tumbling Treat.
 - If they guess correctly, then the Tumbling Treat places the guessing card face down onto the matching path card.
 - If they didn't guess correctly, then the Tumbling Treat says the mystery animal out loud. Then the guessing card is removed from the game.

Then the next player becomes the new Tumbling Treat.

- Once the last guessing card has been played, you each have to count how many path cards are covered by guessing cards.
 - 0: Awful! The Tumbling Treats duped you! It'll be better with just a little practice, so play again!
 - 1 - 3: Not bad tumbling at all!
 - 4 - 6: Super, you are great Tumbling Treats!
 - 7 - 9: Great job, you have the knack for this!
 - 10: Absolutely top notch, you're faster than anything that's ever been seen!

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



Animal Mystère



Un jeu de devinettes amusant et tactile avec des animaux pour 3 à 5 joueurs de 6 à 99 ans. Avec une variante à jouer en groupe (à partir de 2 joueurs).

Auteure : Emely Brand
Illustration: Thies Schwarz
Durée du jeu : env. 10-15 minutes

FRANÇAIS

Le serpent veut traverser le grand carrefour en pleine heure de pointe. « Hé, attention ! », s'exclame-t-il. Trop tard ! Il se fait quand même piétiner le dos. Qui était-ce ? Le pingouin ou ce gros balourd de phoque ? Pendant qu'il réfléchit, voilà que le serpent se fait marcher à nouveau dessus par un autre animal. Et ce n'est pas le dernier... Mettez-vous dans la peau du serpent ! Regardez une carte devinette sans la montrer aux autres joueurs. Ensuite, avec vos mains, essayez de reproduire sur le dos de l'un des joueurs l'animal mystère de la carte. Si le joueur réussit à deviner de quel animal il s'agit, vous gagnez tous les deux une carte en récompense. Lequel d'entre vous collectionnera le plus de cartes possible en faisant preuve de doigté et de flair?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 24 cartes de chemin (verso foncé)
- 24 cartes devinettes (verso clair)
- 1 serpent
- 1 règle du jeu



Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu au milieu de la table. Tournez les cartes de chemin de manière à ce que le côté avec l'animal soit visible et triez-les en fonction de la couleur de leur fond. Disposez les cartes de chemin en deux rangées du bon côté du plateau de jeu. L'ordre des animaux n'a pas d'importance.



FRANÇAIS

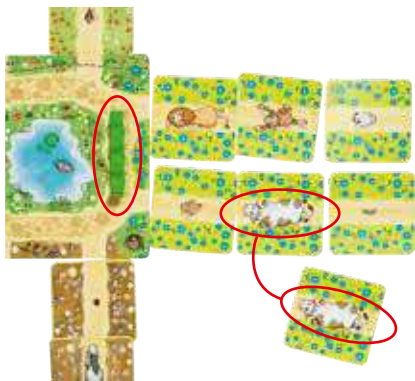
Mélangez toutes les cartes devinettes. Comptez trois cartes par joueur et déposez-les faces cachées près du plateau de jeu. Les autres cartes devinettes ne seront pas utilisées et retournent donc dans la boîte sans avoir été vues. Préparez le serpent.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence, il est le premier à imiter un animal.

Tire la première carte de la pile des cartes devinettes et regarde-la sans la montrer aux autres. Les cartes devinettes montrent les mêmes animaux que ceux représentés sur les cartes de chemin posées sur la table.

Regarde où se trouve l'animal à faire deviner et pose le serpent sur le chemin de ce côté-là du plateau de jeu.



FRANÇAIS

Ainsi, les autres joueurs savent que l'animal recherché se trouve de ce côté du plateau de jeu. Pose la carte face cachée devant toi. Tu dois maintenant faire passer l'animal en question sur le dos du joueur à ta gauche. C'est le seul joueur à avoir le droit d'essayer de deviner de quel animal il s'agit. Place-toi derrière lui et utilise tes bras, tes mains et/ou tes doigts sur son dos pour imiter la démarche de l'animal.

Conseils :

pour faire deviner plus facilement l'animal mystère, tu peux imiter son **poids** (un éléphant a le pas plus lourd qu'un écureuil, par exemple). Tu peux également reproduire sa **manière de marcher** et sa **vitesse** (un escargot se déplace lentement alors qu'un lièvre bondit rapidement, par exemple). Sinon, tu peux ajouter certaines **caractéristiques** de l'animal (un crabe pince avec ses pinces et la poule pique avec son bec, par exemple).

**Important :**

tu n'as pas le droit ni de parler, ni d'émettre un bruit ou un son.
Tu n'as pas le droit de faire des signes, de répondre à des questions ou de dessiner l'animal en question du bout des doigts sur le dos de l'autre joueur !

Le joueur à ta gauche doit annoncer à voix haute un animal :

• Bien deviné

Bravo ! Le joueur en question reçoit la carte de chemin correspondante en récompense et tu peux garder ta carte devinette.

• Mauvaise réponse

Quel dommage ! Essaie sur le dos du joueur suivant en imitant la démarche de l'animal mystère recherché. S'il ne devine pas non plus, tu continues avec le joueur suivant, etc. Si aucun des joueurs ne donne la bonne réponse, la carte devinette et la carte de chemin correspondante sont retirées du jeu.

C'est au tour du prochain joueur. C'est à lui d'imiter la démarche de l'animal mystère suivant. Il tire donc une carte devinette.

Attention :

lorsqu'il ne reste plus qu'une carte de chemin sur un côté du plateau de jeu, déplacez-la et posez-la sur le côté où il y a le moins de cartes. S'il y a plusieurs possibilités, choisissez celle que vous voulez.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque la pile de cartes est épuisée et que la dernière carte devinette a été jouée. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Astuces pour les joueurs expérimentés :

- Pour corser le jeu, ne trie pas les cartes de chemin en fonction de leur fond mais disposez-les au hasard sur les côtés du plateau de jeu.

- Pour une version encore plus difficile, répartissez les cartes de chemin sur deux ou trois côtés du plateau de jeu au lieu des quatre.
- Les experts peuvent même jouer sans plateau de jeu ni serpent !

« Le super défilé des animaux mystère » (variante coopérative à partir de 2 joueurs) :

Le jeu se joue avec les règles de base et les consignes suivantes :

- quel que soit le nombre de joueurs, une pile de dix cartes devinettes faces cachées est déposée au centre.
- Seul le joueur situé à la gauche du joueur dont c'est le tour a le droit de deviner l'animal mystère.
 - S'il réussit à le deviner, le joueur qui fait deviner dépose la carte devinette face cachée sur la carte de chemin correspondante.
 - S'il donne une mauvaise réponse, le joueur qui fait deviner donne le nom de l'animal mystère à voix haute. La carte devinette est alors retirée du jeu.

C'est ensuite au joueur suivant d'imiter la démarche de l'animal mystère suivant.

- Lorsque la dernière carte devinette a été jouée, on compte le nombre de cartes de chemin couvertes par la carte devinette correspondante:
 - 0 : Quel dommage ! Les animaux vous ont bien bernés...
Allez, avec un peu d'entraînement, ça ira mieux. Qu'attendez-vous pour rejouer ?
 - 1 - 3 : Pas mal deviné !
 - 4 - 6 : Bien joué, vous avez beaucoup de talent !
 - 7 - 9 : Quelle performance, vous êtes rusés comme des renards !
 - 10 : Génial ! Vous êtes vraiment doués pour deviner la démarche des animaux !

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Trappeldieren



Een grappig raadspel over dieren voor 3 tot 5 spelers van 6 tot 99 jaar.
Met coöperatieve variant (vanaf 2 spelers).

Auteur: Emely Brand
Illustraties: Thies Schwarz
Duur van het spel: ca. 10 - 15 minuten

Net in het spitsuur kruipt de slang over het grote kruispunt. ‚Hé, let op!‘, roept hij nog, maar er waggelt al iemand – pats, pats, pats – gewoonweg over zijn rug. Was het de pinguïn of de dikke zeehond? Nog terwijl de slang erover nadenkt, stampt – boem, boem, boem – al het volgende dier over hem en er komen er nog aan...

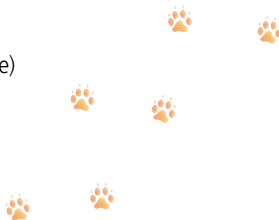
Beleef zelf wat de slang voelt! Bekijk in het geheim een raadkaart en laat dan met behulp van je handen het afgebeelde dier over de rug van een andere speler lopen. Als hij raadt welk dier je hebt nagebootst, krijgt hij als beloning een kaart. Het doel van het spel is, om door aandachtig te voelen, de meeste kaarten te verzamelen.

NEDERLANDS



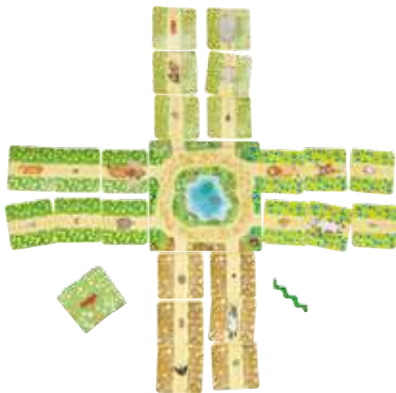
Inhoud van het spel

- 1 spelbord
- 24 wegkaarten (donkere achterzijde)
- 24 raadkaarten (lichte achterzijde)
- 1 slang
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Maak het spelbord in het midden van de tafel. Draai de wegkaarten met de dierenkant naar boven en sorteer deze volgens hun achtergrond. Leg dan de wegkaarten telkens in twee rijen aan de juiste kant van het spelbord. De volgorde van de dieren heeft daarbij geen belang.



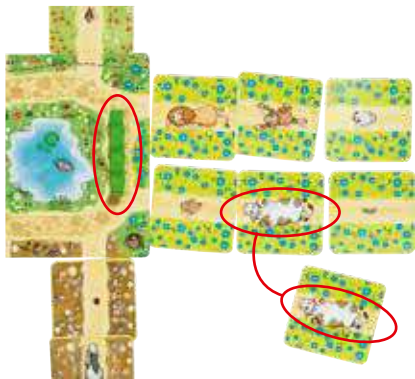
Meng alle raadkaarten. Voorzie voor elke speler drie raadkaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden op een stapel aan de zijde van het spelbord. De overige raadkaarten zijn niet nodig en leg je weer in de doos. Houd de slang bij de hand.

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De oudste speler begint en is het eerste trappeldier.

Neem de bovenste raadkaart van de stapel en bekijk deze in het geheim. Op de raadkaarten staan dezelfde dieren afgebeeld als op de wegkaarten.

Kijk waar jouw dier zich bevindt en leg de slang op dat stuk van het spelbord, waar deze weg naartoe leidt.



Nu weten de andere spelers dat het gezochte dier zich aan die kant van het spelbord bevindt. Leg de kaart met de afbeelding naar beneden voor jou.

Laat nu het dier over de rug van je linker medespeler lopen; alleen hij mag proberen om het dier te raden.

Ga daartoe achter hem staan en beweeg je armen, handen en/of vingers over zijn rug. Boots zo de manier van lopen van het dier na.

Tip:

Om te verduidelijken welk dier je nabootst, kun je zijn **gewicht** imiteren (een olifant is bij het stampen veel zwaarder dan bijv. een eekhoortje). Bovendien kan je de **soort** en **snelheid** van zijn beweging nabootsen (bijv. een slak kruipt langzaam, een haas huppelt snel). Je kunt ook bepaalde **kenmerken** van het dier nadoen (bijv. een krab knijpt met zijn scharen, een kip pikt met haar snavel).

Belangrijk:

Je mag bij het uitbeelden niet spreken en geen ander geluid of lawaai maken. Je mag ook geen tekens geven, vragen beantwoorden of het dier op de rug tekenen!

De linker speler moet hardop het dier noemen, waarvan hij denkt dat jij het nagebootst hebt.

- **Juist gegokt?**

Geweldig! Als beloning krijgt de speler de wegkaart en jij mag de raadkaart houden.

- **Verkeerd gegokt?**

Jammer! Probeer of je meer geluk hebt bij de volgende speler en laat het dier over zijn rug lopen. Als ook hij het dier niet raadt, ga je naar de volgende speler, enz. Als geen enkele speler het dier juist raadt, haal je zowel de raadkaart als de bijbehorende wegkaart uit het spel.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler. Hij is het nieuwe trapdier en neemt een raadkaart.

Opgelet:

Als aan één kant van het spelbord nog slechts één wegkaart ligt, neem je deze en leg je die aan de kant met de minste wegkaarten. Als er meerdere mogelijkheden zijn, mag je zelf een kant kiezen.

Einde van het spel

Het spel is gedaan van zodra de stapel met kaarten op is en met de laatste raadkaart werd gespeeld. De speler met de meeste kaarten wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



Tips voor ervaren trappeldieren:

- Het spel wordt moeilijker door de wegkaarten niet volgens de achtergrond te sorteren, maar willekeurig langs het spelbord te leggen.
- Het wordt nóg ingewikkelder door de wegkaarten slechts aan drie of twee kanten van het spelbord te leggen.
- Echte professionals doen het helemaal zonder spelbord en slang!

‘Leuke trappeldierenparade’ (coöperatieve variant vanaf 2 spelers):

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Ongeacht het aantal spelers worden tien raadkaarten als verborgen stapel klaargelegd.
 - Enkel de linker speler mag het trappeldier raden.
 - Als hij juist geraden heeft, legt het trappeldier de raadkaart met de afbeelding naar beneden op de juiste wegkaart.
 - Als hij verkeerd geraden heeft, noemt het trappeldier het gezochte dier en wordt de raadkaart uit het spel gehaald.
- Daarna is meteen de volgende speler het nieuwe trappeldier.
- Als de laatste raadkaart werd gebruikt, tel je hoeveel raadkaarten er op wegkaarten liggen:
 - 0: Wat een gemene streek! De trappeldieren hebben jullie goed liggen. Oefening baart kunst... speel nog maar eens!
 - 1 - 3: Helemaal niet slecht getrappeld!
 - 4 - 6: Fantastisch, jullie zijn prima trappeldieren!
 - 7 - 9: Puik werk, jullie hebben een goed gevoel!
 - 10: Uitstekend, jullie laten je niet in de luren leggen!

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



Estampida de animales



Un divertido juego de adivinanza animal para 3 - 5 jugadores, con edades comprendidas entre los 6 y 99 años.
Con variante de cooperación a partir de 2 jugadores.

Autora:	Emely Brand
Ilustraciones:	Thies Schwarz
Duración del juego:	aprox. 10 - 15 minutos

Precisamente en hora punta repta la serpiente por la gran intersección. «¡Eh, cuidado!» grita alarmada, pero alguien pasa sin preocupación por encima de su columna: plac, plac, plac. ¿Quién ha sido, el pingüino o la gruesa foca? Mientras se encuentra sumida en sus pensamientos... pum pum pum, de nuevo es pisoteada por otro animal, y hay más acercándose...

¡Experimentad vosotros mismos lo que siente la serpiente! Mirad una carta sin que el resto la vea e imitad en la espalda de un jugador y con ayuda de vuestras manos el animal que aparece en la carta. Si el jugador adivina de qué animal se trata, obtendréis cartas como premio. El objetivo del juego es reunir, con tacto e intuición, el máximo número de cartas.

ESPAÑOL

Contenido del juego

- 1 tablero
- 24 cartas con camino (reverso oscuro)
- 24 cartas para adivinar (reverso claro)
- 1 serpiente y las
- 1 instrucciones del juego



Preparación del juego

Conformad el tablero en el centro de la mesa. Poned las cartas de camino con el animal hacia arriba y clasificadlas según su diseño de fondo. A continuación, colocad las cartas en el lado del tablero que corresponda formando dos filas, sin atender al orden de los animales.



Mezclad todas las cartas para adivinar, contad tres por cada jugador y situadlas apiladas al lado del tablero. Las demás cartas no serán necesarias, por lo que se meterán en la caja sin ser vistas. Preparad la serpiente.

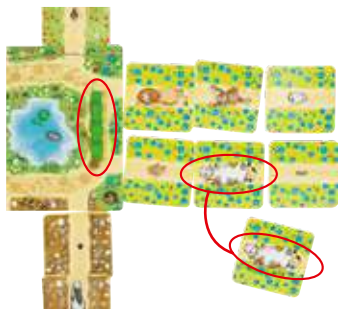
Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador con más edad, que será el primer animal arrollador.

Coge la primera carta para adivinar y mírala sin que el resto la vea. En estas cartas están representados los mismos animales que en las cartas con camino situadas en el tablero.



Mira dónde se encuentra tu animal y sitúa la serpiente en el cruce a ese lado del tablero.



De esta forma, los demás jugadores sabrán que el animal a adivinar está situado en ese lado. Pon la carta boca abajo delante de ti. A continuación, puedes imitar las pisadas de tu animal en la espalda del jugador de tu izquierda, el cual será el único que deberá intentar averiguar de qué animal se trata. Ponte detrás de él y realiza movimientos sobre su espalda con tus brazos, manos o dedos; intenta imitar la marcha de tu animal.

Consejo:

Para aclarar qué animal estás imitando, puedes representar su **peso**; un elefante pisa con más fuerza que una ardilla, por ejemplo. Asimismo, puedes representar la **forma** y la **velocidad** de sus movimientos; un caracol se desliza lentamente y una liebre salta rápido. También podrás incluir **características** del animal, como el movimiento de las tenazas del cangrejo o el olfateo del perro con su hocico.

Importante:

No puedes hablar ni emitir ningún sonido o hacer ruido. Del mismo modo, tampoco se permite hacer gestos, contestar a preguntas ni dibujar el animal en la espalda del jugador.

Ahora, el jugador de tu izquierda deberá nombrar en voz alta el animal que crea que has imitado.

- **Adivinanza acertada**

¡Estupendo! Como recompensa, el jugador de tu izquierda recibe la carta del camino y tú podrás quedarte con la carta para adivinar.

- **Adivinanza fallida**

Lástima. Prueba suerte con el siguiente jugador y haz correr al animal en su espalda. Si el jugador no acierta, tendrás que ir a por el siguiente jugador, y así sucesivamente. En caso de que ningún jugador acierte, tanto la carta para adivinar como la carta correspondiente del camino quedarán fuera de juego.

A continuación, será el turno del siguiente jugador. Él es el nuevo animal arrollador y tendrá que coger una carta para adivinar.

Atención:

Si en uno de los lados del tablero queda una sola carta, tendréis que cogerla y colocarla en el lado que menos cartas tenga. En caso de que haya varios lados con el mismo número de cartas, entonces podréis decidir vosotros mismos dónde situarla.

Finalización del juego

El juego termina en el momento en que la pila se haya agotado y se haya jugado la última carta. Ganará el jugador que más cartas haya conseguido. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Consejos para animales arrolladores con experiencia:

- La dificultad se podrá aumentar si no clasificáis las cartas con camino por su fondo y las distribuís simplemente de forma aleatoria por los lados del tablero.



- Asimismo, el juego se podrá hacer más complicado situando las cartas con camino en solo dos o tres lados.
- Los profesionales, incluso renuncian al tablero y la serpiente.

«Fantástica estampida de animales» (variante de cooperación a partir de 2 jugadores):

Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:

- Independientemente del número de jugadores, se apilarán boca abajo diez cartas para adivinar.
- El jugador de la izquierda será el único que pueda adivinar.
 - Si acierta, el jugador animal coloca la carta boca abajo sobre la carta con camino que le corresponda.
 - Si no acierta, el jugador desvela el nombre del animal al que ha imitado, y seguidamente, la carta para adivinar queda fuera de juego.

A continuación, es el turno del siguiente jugador

- Cuando se haya jugado la última carta para adivinar, podréis contar el número de cartas con camino que se encuentran tapadas por las otras cartas:
 - 0: ¡Qué fastidio! La estampida de animales os ha tomado bien el pelo, pero seguro que lo conseguís con un poco de práctica, ¡comenzad una nueva partida!
 - 1 - 3: ¡No está nada mal!
 - 4 - 6: Genial, ¡sois unos fantásticos imitadores!
 - 7 - 9: Muy buen trabajo, ¡tenéis una buena intuición!
 - 10: ¡Absolutamente formidable, no se os gana fácilmente!

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.



Animali in marcia



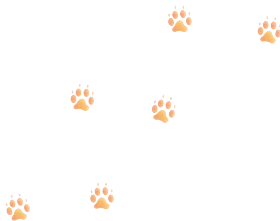
Un divertente gioco con animali da indovinare per 3-5 giocatori da 6 a 99 anni. Con una variante di gioco cooperativa a partire da 2 giocatori.

Autrice: Emely Brand
Illustrazioni: Thies Schwarz
Durata del gioco: 10-15 minuti circa

Il serpente attraversa strisciando il grande incrocio proprio durante l'ora di punta. "Ehi, attenzione!" esclama, ma ecco che qualcuno gli passa dritto sulla schiena ciondolando: pamf, pamf, pamf. È stato il pinguino o la foca ciociottella? Il serpente sta ancora riflettendo, quando sente dei passi pesanti: tump, tump tump, un altro animale gli è già sfrecciato sopra. E ce ne sono altri in marcia...
Provate a mettervi nei panni del serpente! Osservate di nascosto una carta indovinello e, con l'aiuto delle mani, riproducete l'andatura dell'animale raffigurato sulla schiena di un altro giocatore. Se quest'ultimo indovina l'animale che avete imitato, ottiene per ricompensa una carta. Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di carte affidandosi alla sensibilità dei polpastrelli e alla giusta intuizione.

Dotazione del gioco

- 1 tabellone di gioco
- 24 carte percorso (dorso scuro)
- 24 carte indovinello (dorso chiaro)
- 1 serpente
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Mettete insieme i pezzi del tabellone di gioco al centro del tavolo. Girate le carte percorso con il lato dell'animale rivolto verso l'alto e suddividetele in base allo sfondo. Distribuite quindi le carte percorso, rispettivamente su due file, sui lati corrispondenti del tabellone di gioco. Non ha importanza in che ordine disponete gli animali.



Mescolate tutte le carte indovinello. Contatene tre per ogni giocatore e sistematele vicino al tabellone di gioco, formando con esse un mazzo coperto. Le carte indovinello rimanenti non sono necessarie e vanno riposte nella scatola senza essere guardate. Tenete pronto il serpente.

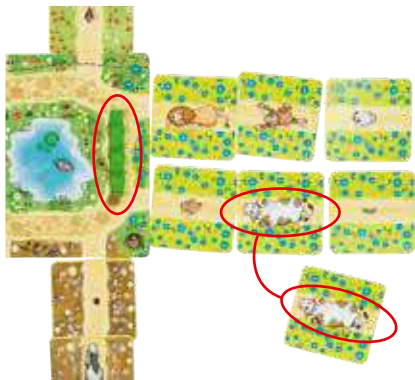
Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore più grande di età, che rappresenta il primo animale in marcia.

Pesca la prima carta indovinello dal mazzo e guardala di nascosto. Gli animali raffigurati sulle carte indovinello sono gli stessi delle carte percorso esposte.



Osserva dove si trova il tuo animale e metti il serpente sullo stesso lato del tabellone di gioco.



Ora gli altri giocatori hanno capito che l'animale da indovinare si trova su questo lato del tabellone di gioco. Metti la carta coperta davanti a te. Adesso devi far camminare l'animale sulla schiena del giocatore alla tua sinistra, che può provare a indovinarlo:

Mettiti alle sue spalle e toccagli la schiena con le braccia, le mani e/o le dita cercando di imitare l'andatura dell'animale.

Consiglio:

per far capire quale animale stai imitando, puoi riprodurre il **peso** (ad es., un elefante ha un incedere molto più pesante di quello di uno scoiattolo). Puoi imitare anche il **modo** e la **velocità** con cui procede (ad es., una lumaca striscia lentamente, mentre un coniglio saltella svelto). Puoi anche includere alcune **caratteristiche** dell'animale (ad es., il granchio pizzica con le chele, la gallina mangia becchettando).

Importante:

quando imiti l'animale non puoi né parlare né emettere alcun suono o rumore. È proibito anche fornire degli indizi, rispondere a domande o disegnare l'animale sulla schiena.

Il giocatore alla tua sinistra deve dire adesso ad alta voce qual è, secondo lui, l'animale che hai imitato.

- **Ha indovinato?**

Ottimo! Il tuo compagno di gioco ottiene come ricompensa la carta percorso e tu puoi conservare la carta indovinello..

- **Ha sbagliato?**

Peccato. Ritenta la sorte facendo camminare l'animale sulla schiena del compagno di gioco successivo. Se anche lui non indovina, prosegui con il giocatore successivo e così via. Se nessun giocatore indovina, sia la carta indovinello che la carta percorso corrispondente vengono tolte dal gioco.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che pesca una carta indovinello e interpreta il nuovo animale in marcia.

Attenzione:

quando su un lato del tabellone di gioco è rimasta una sola carta percorso, prendetela e spostatela sul lato con il minor numero di carte percorso. Se ci sono più possibilità, potete scegliere un lato a piacere.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena il mazzo di carte è finito ed è stata giocata l'ultima carta indovinello. Vince il giocatore che ha più carte. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.

Consigli per animali alla carica esperti:

- Per rendere più difficile il gioco, disponete le carte percorso sui lati del tabellone di gioco a caso, senza badare allo sfondo.



- Potete anche sistemarle solo su tre o due lati del tabellone: così il gioco si fa veramente duro.
- Gli esperti giocano addirittura senza tabellone di gioco e serpente!

“La fantastica parata degli animali in marcia” (variante di gioco cooperativa a partire da 2 giocatori):

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Indipendentemente dal numero dei giocatori, formate un mazzo di carte indovinello da dieci carte.
- Il giocatore che indovina deve essere sempre quello a sinistra dell'animale in marcia.
 - Se indovina, l'animale in marcia mette la carta indovinello coperta sulla carta percorso corrispondente.
 - Se non indovina, l'animale in marcia rivela ad alta voce l'animale raffigurato e la carta indovinello viene tolta dal gioco.
 Tocca quindi al giocatore successivo interpretare l'animale in marcia.
- Una volta giocata l'ultima carta indovinello, dovete contare quante carte percorso sono coperte da carte indovinello.
 - 0: peccato! Gli animali in marcia vi hanno proprio preso per il naso. Con un po' di esercizio andrà sicuramente meglio, giocate subito un'altra partita!
 - 1 - 3: non vi siete poi mossi così male!
 - 4 - 6: vi sapete muovere bene!
 - 7 - 9: bravi, siete molto sensibili!
 - 10: straordinario, non vi batte proprio nessuno!

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

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

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

Art. Nr.: 301299
1/15

TL 85471