



SPIELREGEL

Spielidee und Spielziel Findet die Tiere und schlagt möglichst schnell auf die richtige Abklatschkarte. So gewinnt ihr weitere Tiere und am Ende das Spiel.

Material

Die Karten:



Scheune



Abklatschkarten
(6x)



Misthaufen
(5x)



Versteckkarten
(15x)



Suchkarten
(32x)

Spielvorbereitung

Jeder legt eine **Misthaufenkarte** vor sich ab.



Mischt die **15 Versteckkarten** und legt gleich viele von ihnen gut sichtbar neben die Scheune und jeden Misthaufen.

Legt 5 Suchkarten mit roter Rückseite unbesehen in die Spielschachtel zurück, mischt die übrigen und bildet daraus einen **Stapel** in der Tischmitte. Zu Spielbeginn muss die Rückseite der obersten Karte **rot** sein.

Die **Scheune** legt ihr zwischen zwei Mitspieler.

Spielt ihr zu dritt (wie im Beispiel oben), erhält jeder vier Versteckkarten und die Scheune drei. Im Spiel zu fünft bekommt jeder von euch drei Versteckkarten, aber die Scheune bleibt (zunächst) leer.

Ihr spielt alle gleichzeitig!

Wer zuletzt ein Huhn gesehen hat, deckt die oberste **Suchkarte** so auf, dass alle Spieler gleichzeitig die Vorderseite sehen.

Wo hat sich das aufgedeckte Tier versteckt? Wer es sieht, schlägt mit einer Hand auf die richtige **Abklatschkarte** – die der Farbe des Misthaufens (oder der Scheune) entspricht, neben der sich das gesuchte Tier tatsächlich versteckt hat.



Achtung: Jeder darf (pro aufgedecktem Tier) **nur einmal** zuschlagen!

Gut gemacht! Das Tier kommt zu dir!

Wer als Erster auf die richtige Abklatschkarte geschlagen hat, erhält die Versteckkarte des gesuchten Tieres (vom Misthaufen eines Mitspielers oder von der Scheune) und legt sie an seinen Misthaufen an. Besitzt er das gesuchte Tier bereits, behält er es einfach und das Spiel geht weiter...

Auweia! Das ging daneben!

Wer auf eine **falsche** Abklatschkarte schlägt, entfernt eine beliebige seiner Versteckkarten von seinem Misthaufen und legt sie **an die Scheune**. (Wer kein Tier hat, gibt natürlich auch keines ab.)

Damit alles klar ist: Es kann vorkommen, dass das gesuchte Tier an deinem Misthaufen liegt, du aber auf eine falsche Abklatschkarte geschlagen hast. Dann verlierst du zwei Tiere: Eines musst du an die Scheune legen, weil du falsch geschlagen hast. Das andere (gesuchte Tier) verlierst du an den Spieler, der (richtig) auf deine Abklatschkarte geschlagen hat. Hast du zu diesem Zeitpunkt nur ein einziges Tier, gibst du es dem Mitspieler, nicht der Scheune.



Beispiel: Die Raupe wird gesucht! Lizzy schlägt auf Udos (blaue) Abklatschkarte. Aber das ist falsch, denn die Raupe hat sich bei Jochen versteckt. Lizzy merkt das zwar, darf jetzt aber nicht mehr auf die richtige Karte schlagen. Nina schlägt als Erste auf Jochens Karte. Sie erhält die Raupe. Lizzy muss eines ihrer Tiere zur Scheune legen.

Au Backe... die Kackel!

Wird ein Kackehäufchen aufgedeckt, sucht ihr gleich noch einmal dasselbe Tier, das ihr zuletzt gesucht habt. (Aber aufgepasst: Dieses Tier kann ja inzwischen bei einem neuen Besitzer liegen...)



Die nächste Suche...

Alle nehmen ihre Hände wieder von den Abklatschkarten. Wer die Versteckkarte des gesuchten Tieres erhalten/behalten hat, deckt die nächste Suchkarte auf (und legt sie am besten so auf die Suchkarte der vorangegangenen Runde, dass nur die „neue“ Suchkarte zu sehen ist)...

Spielende:

Sobald die letzte Suchkarte des Stapels aufgedeckt wurde, findet die letzte Tiersuche statt. Dann endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Tiere an seinem Misthaufen liegen hat. Es kann mehrere Sieger geben.

Variante für fortgeschrittene Versteckfinder:

Wer eine (gesuchte) Versteckkarte erhält, darf anschließend die Abklatschkarte, auf die er geschlagen hat, mit einer anderen Abklatschkarte vertauschen.

Kleiner Tipp: Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, legt ihr eure Abklatschkarten so um den Stapel herum, dass jeder Spieler in der Nähe der eigenen Karte sitzt. In späteren Partien könnt ihr die „Verwirrung“ steigern, indem ihr die Karten beliebig anders anordnet.

©2011 Zoch GmbH
Autor: Marek Zoschl
Illustration: Doris Matthäus
Satz und Layout: Oliver Richtberg

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



www.zoch-verlag.com



RULES

Idea and Object of the Game Seek the animals, slap as quickly as possible on the correct slapping card and gain more animals than anyone else in order to win the game.

Material

The cards:



barn



slapping cards
(6x)



dung heap
(5x)



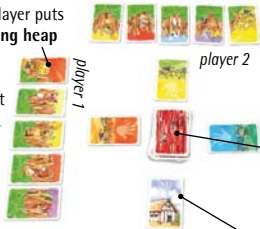
hiding cards
(15x)



seek cards
(32x)

Game Materials and Set-up

Each player puts one **dung heap** card down in front of him.



Put the **barn** between two of the players.

Shuffle the **15 hiding cards** and place the same number of them easily visible next to each dung heap and by the barn.

Put 5 of the **seek cards with a red back** into the game box without having a look at them. Shuffle the remaining and use them to form a **pile in the middle of the table**. At the beginning of the game, the **back of the top card must be red**.

Put the **slapping cards** around this pile. If you don't play with 5 players, there will be slapping cards left over that you don't need; put them back into the box.

In a **three-player game**, each of you gets 4 hiding cards; put 3 by the barn.

In a **five-player game**, each of you gets 3 hiding cards, but the barn remains empty (for now).

Everybody plays simultaneously!

The player who was the one to see a chicken most recently turns over the top card of the **seek card pile**—in a way that all players can see the front of the card at the same time.

Where is the revealed animal hiding? If you see it, you slap with one hand on the correct slapping card, which is the one that corresponds to the color of the dung heap (or the barn) next to which the sought animal is actually hiding.

Well observed! The goose is hiding next to the red dung heap.



Slap on the red slapping card in order to receive the hidden goose!

Attention: Everybody may slap **only once** per animal revealed!

Well done! The animal comes to you!

Whoever is **the first** to slap on the correct slapping card gets the hiding card of the sought animal (from another player's dung heap or from the barn) and puts it by his dung heap. If this player owns the sought animal already, he just keeps it and the game goes on.

Oops! That didn't go right!

If you slap on an **incorrect** slapping card, you remove any one of your hiding cards from your dung heap and put it by the **barn** (if you don't have any animal, you don't give up any, of course).

For clarification: It may occur that the sought animal lies at your dung heap but that you slapped on the wrong slapping card. In this case you lose two animals: You have to put one by the barn because you have slapped incorrectly. You lose the other (the sought) animal to the player who has (correctly) slapped on your slapping card. If you have only one animal at the moment, you give it to the other player, **not** to the barn.



Example: The caterpillar is sought! Lizzy slaps on Hugo's (blue) slapping card. But this is wrong, because the caterpillar is hiding with Gordon. Although Lizzy realizes this, she may not slap on the correct card anymore. Nina is the first to slap on Gordon's card. She gets the caterpillar. Lizzy has to put one of her animals by the barn.

Oh foop... the poop!

If a player reveals a seek card on which a small heap of poop is depicted, you simply seek **the same animal again** that was sought previously. (But watch out: This animal might have moved to a new owner since then.)



The next search ...

All players take their hands off the slapping cards. Whoever got / kept the hiding card of the sought animal turns over the next seek card (and it's best to put it on the seek card of the previous round so that only the „new“ seek card is visible).

End of the Game

As soon as the last seek card of the pile has been revealed, the final animal search takes place; then the game ends. The player with the most animals at his dung heap wins. There can be more than one winner.

Variant for advanced seekers:

If you get a (sought) hiding card, you may then **exchange** the slapping card on which you have slapped for another slapping card.

Small hint: When you play the game for the first time, you should place your slapping cards around the pile in such a way that each player is sitting near to his own card. In later games, you can make for „more confusion“ by arranging the cards in any other manner.

©2011 Zoch GmbH

Author: Marek Zoschl

Illustration: Doris Matthäus

Layout: Oliver Richtberg

Translation: Sybille and

Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Distribution in Switzerland:

Carletto AG

Moosacherstraße 14, Postfach

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch



www.zoch-verlag.com



RÈGLE DU JEU

Principe et but du jeu Les joueurs cherchent 15 animaux le plus vite possible et gagne ainsi le droit de cacher l'animal. Le joueur qui possède le plus d'animaux à la fin du jeu remporte la partie.

Matériel

Les cartes :



grange



cartes Buzzer
(6x)



Tas de fumier
(5x)



cartes Cachette
(15x)



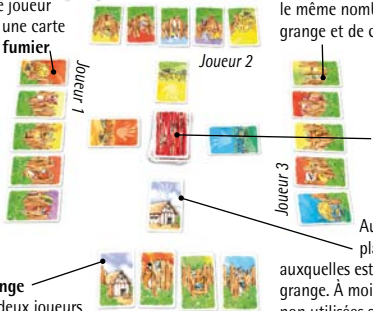
cartes Recherche
(32x)

Contenu et préparation

Chaque joueur choisit une carte

Tas de fumier

qu'il pose devant lui.



Placer la grange entre deux joueurs.

À 3 joueurs, chacun reçoit 4 cartes Cachette et 3 sont placées vers la grange. À 5 joueurs, chacun reçoit 3 cartes Cachette mais la grange reste vide (pour l'instant).

Mélanger les 15 cartes Cachette et en placer le même nombre, bien visibles, à côté de la grange et de chaque tas de fumier.

Remettre 5 cartes Recherche, avec un dos rouge sans les regarder dans la boîte. Mélanger les autres cartes Recherche. Empiler ces cartes au centre de la table. Au début de la partie, la carte supérieure de la pile doit avoir un dos rouge.

Autour de cette pile, chaque joueur place la carte Buzzer de sa couleur, auxquelles est ajoutée celle correspondant à la grange. À moins de 5 joueurs, les cartes Buzzer non utilisées sont remises dans la boîte.

Tous les joueurs jouent simultanément !

Le dernier à avoir vu une poule retourne la première carte de la pile le plus vite possible de manière à ce que tous les joueurs découvrent la carte **en même temps**.

Où s'est caché l'animal retourné ? Le joueur qui le voit tape sur la carte Buzzer correspondante. Bien entendu, la carte Buzzer est considérée comme « bonne » si sa couleur correspond à celle du tas de fumier (ou de la grange) à côté duquel s'est effectivement caché l'animal recherché.



Attention : Un joueur n'a le droit de ne taper qu'une seule fois (par animal recherché) !

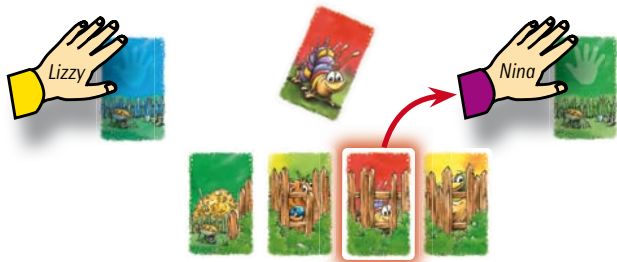
Bien joué ! À moi l'animal !

Le **premier** joueur qui tape sur la bonne carte Buzzer gagne la carte Cachette de l'animal recherché (du tas de fumier d'un adversaire ou de la grange) et le place près de son propre tas de fumier. Si le joueur possède déjà l'animal recherché, il le garde, tout simplement, et la partie continue...

Aie ! Raté !

Le joueur qui tape sur une mauvaise carte Buzzer, doit rendre l'un de ses animaux ! Il **enlève** un animal au choix **de son tas de fumier** et le place **près de la grange**. (Bien sûr, le joueur qui n'a pas d'animal n'en perd aucun.)

Pour être complet : Il peut aussi arriver qu'un animal se trouve près du tas de fumier d'un joueur mais que celui-ci tape sur la mauvaise carte Buzzer. Il perd alors 2 animaux : il doit en mettre 1 près de la grange pour avoir tapé sur la mauvaise carte. Il en perd aussi un autre (l'animal recherché) qu'il donne au joueur qui a tapé sur la bonne carte. Si le joueur ne possède qu'un seul animal à ce moment de la partie, il le donne à l'adversaire et n'en met pas devant la grange.



Exemple : Les joueurs cherchent la chenille. Lizzy tape sur la carte Buzzer (bleue) de Claude. Mais ça n'est pas la bonne carte parce que la chenille est cachée chez Jochen. Lizzy s'en aperçoit mais ne peut plus taper sur la bonne carte. Nina tape la première sur la carte de Jean. Elle gagne la chenille. Lizzy doit placer un de ses animaux près de la grange.

Oh ! là, là !... crotte !

Si la carte recherchée montre un tas de crottes, les joueurs doivent tout simplement chercher **de nouveau le même animal** qu'au coup précédent. (Mais attention : celui-ci a changé de propriétaire entre temps...)



Nouvelle recherche...

Tous les joueurs retirent leur main des cartes Buzzer. Celui qui a gagné/gardé la carte Cache de l'animal retourne la carte suivante (et recouvre de préférence la précédente pour que seule la « nouvelle » carte Recherche reste visible) ...

Fin de la partie :

Dès que la dernière carte a été retournée a lieu la dernière recherche. La partie est ensuite terminée. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus d'animaux près de son tas de fumier. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Variante pour les pros du cache-cache :

Celui qui gagne une carte Cache peut ensuite **intervertir** la carte Buzzer sur laquelle il a tapé avec une autre.

Petit conseil : À la première partie, placer les cartes Buzzer de manière à ce que chacun soit assis à proximité de sa propre carte. Par la suite, il sera possible de disposer les cartes n'importe où pour pimenter les parties.

© 2011 Zoch GmbH
Auteur: Marek Zosch
Illustrations: Doris Matthäus
Mise en page: Oliver Richtberg
Traduction: Eric Bouret

Distributeur en Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



www.zoch-verlag.com



REGOLA DEL GIOCO

Concetto e obiettivo I giocatori sono alla ricerca di 15 animali. Quando qualcuno ne trova uno, batte la mano sulla carta dal colore corrispondente che si trova. Così può tenersi l'animale e nasconderselo. Vince il giocatore che alla fine del gioco ha collezionato più animali.

Materiale

Le carte:



fienile



carte ritrovamento
(6x)



carte letamaio
(5x)



carte nascondiglio
(15x)



carte di ricerca
(32x)

Materiale e preparazione

Ogni giocatore
posa una **carta
letamaio**
davanti
a sé.



Giocatore 1



Giocatore 2

Mescolate le **15 carte nascondiglio** e distribuitene le stesse quantità, ben visibili, di fianco al fienile e di fianco ad ogni letamaio.

A questo punto rimettetevi nella scolata del gioco **5 carte di ricerca col dorso rosso, senza guardarle**. Mescolate le restanti carte. Con queste create **un mazzo che posate al centro del tavolo**. All'inizio del gioco il dorso della prima carta deve essere **rosso**.

Intorno a questo mazzo posate **le carte**

Giocatore 3

ritrovamento del vostro colore insieme alla carta ritrovamento del fienile. Se non state giocando in cinque vi avvanzeranno delle carte ritrovamento che non servono e che potete rimettere nella scatola.

Il **fienile**
va messo tra
due giocatore.



Se si gioca in **tre**, ognuno riceve 4 carte. Ne mettete 3 nel fienile. Giocando in **cinque** ogni giocatore riceve 3 carte. Il fienile rimane vuoto (per il momento).

Tutti giocano allo stesso tempo!

Chi per ultimo ha visto una gallina può girare la prima carta del mazzo di carte di ricerca. Dovrà assicurarsi di girare la carta molto velocemente, in modo che tutti i giocatori la vedano **contemporaneamente**.

Dove si è nascosto **l'animale che avete trovato girando la carta?** Chi lo vede batte la mano sulla carta ritrovamento **giusta**. La carta ritrovamento giusta è quella il cui colore corrisponde al letamaio (o al fienile) di fianco al quale si trova l'animale.



Ben fatto! La oca resta nel giocatore rosso.

Il giocatore che per primo batte su mano sulla carta ritrovamento rosso riceve la oca.

Attenzione: ogni giocatore può picchiare su una carta una sola volta (per animale)!

Ben fatto! L'animale è tuo!

Il giocatore che **per primo** batte su mano sulla carta ritrovamento giusta riceve la carta nascondiglio l'animale cercato. Lo prende dal fienile o dal letamaio del compagno di gioco e lo posa di fianco al suo letamaio. Se il giocatore già possiede l'animale, può semplicemente tenerlo e il gioco continua...

Oioi! Qualcosa è andato storto!

Se un giocatore batte la mano su una carta ritrovamento sbagliata deve cedere un animale. Deve scegliere una delle sue carte nascondiglio e **allontanarla dal proprio letamaio per metterla nel fienile.** (Chi non possiede animali non ne potrà nemmeno cedere.)

Casi particolari: può capitare che l'animale cercato si trova di fianco al tuo letamaio ma che hai battuto la mano sulla carta ritrovamento sbagliata. In questo caso perdi due animali. Uno devi metterlo nel fienile perché hai sbagliato carta ritrovamento. L'altro (l'animale cercato) devi darlo al giocatore che ha battuto la mano sulla tua carta ritrovamento (la carta giusta). Se a questo punto ti rimane un solo animale, lo dai al tuo compagno di gioco e non al fienile.



Esempio: i giocatori stanno cercando il bruco. Lisa batte la mano sulla carta ritrovamento blu di Davide. Però sta sbagliando perché il bruco si è nascosto da Marco. Lisa si accorge di aver sbagliato, ma ora non può più battere la mano sulla carta giusta. Nina picchia per prima la mano sulla carta di Marco e quindi riceve il bruco. Lisa deve mettere uno dei suoi animali nel fienile.

Attenzione alla caccia!

Se viene giocata una carta che rappresenta una caccia, bisogna **ricercare** una **seconda volta l'animale appena cercato**. (Ma attenzione: nel frattempo l'animale può aver cambiato padrone!)



La prossima ricerca...

I giocatori tolgono le mani dalle carte ritrovamento. Il giocatore che ha ricevuto l'ultima carta nascondiglio, o che ha potuto tenercela, gira la prossima carta di ricerca. (Si consiglia di appoggiarla sulla carta di ricerca dell'ultimo giro in modo tale che si veda soltanto la carta nuova)...

Fine del gioco

Quando viene girata l'ultima carta del mazzo di ricerca, comincia l'ultima ricerca di animale del gioco. In seguito il gioco finisce. Vince chi ha il maggior numero di animali di fianco al suo letamaio. Può esserci più di un vincitore.

Variante per ricercatori di animali di alto rango:

Chi riceve una carta nascondiglio può in seguito **invertire** la carta ritrovamento su cui ha battuto la mano con un'altra carta ritrovamento a scelta.

Consiglio: se state giocando per la prima volta è meglio distribuire le carte ritrovamento intorno al mazzo in modo tale che ogni giocatore sia vicino alla propria carta. Nelle partite seguenti, per creare un po' di confusione in più, potete distribuire le carte diversamente.

© 2011 Zoch GmbH
Autore: Marek Zoschl
Illustrazioni: Doris Matthäus
Impaginazione: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



www.zoch-verlag.com