



Ravensburger® Spiele Nr. **23 408 0**

Tierisches Geräusche-Quartett für **3–6** Spieler von **5–99** Jahren.

Autor: Sensalot/ Arthur Scholten

Illustration: Gabriela Silveira, handmade types

Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

52 Tierkarten (13 Sets à 4 Karten)

6 „Mein-Tier“-Karten

Das schrägste Quartett aller Zeiten! Ihr schlüpft in die Rolle eines Tieres und fragt mit Tierlauten nach Karten. Hier wird geblökt, gemuht und gegrunt, was das Zeug hält. Wer die gefragte Karte nicht hat, antwortet mit einem Pupsgeräusch. Ein zum Brüllen komischer Spielspaß!

Ziel des Spiels

Ihr sammelt im Spielverlauf Sets von gleichen Tieren. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Sets gewinnt.

Vor dem ersten Spiel

Schaut euch gemeinsam die unterschiedlichen Karten an und macht die entsprechenden Tierlaute, z. B. „Töröh!“ für den Elefanten, „Sssss!“ für die Schlange, „Blub, blub!“ für den Fisch, „Oi, oi, oi!“ für die Robbe. Wichtig ist, dass ihr das Tier später anhand seines Geräusches erkennt. Gern dürft ihr dies mit typischen Tier-Bewegungen unterstützen.

Grundregel mit 3-er Sets

Vorbereitung

Für das kürzere Einstiegsspiel sortiert ihr bei den **Tierkarten** von jeder Tierart eine Karte aus, so dass pro Tier **drei Karten** vorhanden sind. Die übrigen 13 Karten benötigt ihr nicht.



Jeder sucht sich eine der beidseitig bedruckten „Mein-Tier“-Karten aus und legt sie vor sich hin. Die übrigen kommen in die Schachtel zurück.



Mischt nun verdeckt alle **Tierkarten** und teilt an jeden Spieler **fünf Karten** aus, die ihr auf die Hand nehmt. Die restlichen Tierkarten legt ihr als **verdeckten Stapel** in die Mitte.

Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, erfragst du eine Tierkarte auf die folgende Weise:

Zuerst sprichst du einen **beliebigen Mitspieler** mit dessen Tierlaut an, danach machst du den **Tierlaut der Karte**, die du erfragen möchtest.

Beispiel: Möchtest du den Eulen-Spieler nach einer Kuhkarte fragen, machst du „Uhuu!“ – „Muuuh!“.

Hat der Eulen-Spieler diese Karte, gibt er sie dir. Danach bist du weiter am Zug und darfst erneut denselben oder einen anderen Mitspieler fragen.

Hat er keine Kuhkarte, sagt er dir dies, indem er ein Pupsgeräusch macht und dabei die Zunge herausstreckt.



In diesem Fall ziehst du eine Karte vom Stapel (solange welche vorhanden sind) und dein Zug endet.

Übrigens: Du darfst auch nach Tieren fragen, von denen du zunächst keines besitzt. Hast du gut aufgepasst? Dann weißt du vielleicht, wo sich welche Tiere verstecken.

Hast du **drei gleiche Tiere** gesammelt, ist dein Set komplett. Rufe vor Freude „Täterätä!“ und dann das Geräusch deines Tiersets. Lege es als Gewinn vor dir ab. Danach ist dein Zug zu Ende und dein linker Nachbar an der Reihe.

Wichtig: Du kannst auch durch das Nachziehen einer Tierkarte vom Stapel ein Set bekommen und dies gleich mit großem „Täterätä!“ ablegen. Auch gleich zu Beginn kann es passieren, dass du bereits ein Set ausgeteilt bekommen hast. Wenn du an der Reihe bist, darfst du es wie beschrieben vor dir ablegen.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, endet das Spiel sofort. Es gewinnt, wer bis dahin die meisten Sets gesammelt hat.

Quartett-Regel mit 4-er Sets

Ihr spielt mit allen Tierkarten. Zu Beginn verteilt ihr jedoch **sieben Karten** pro Spieler. Um ein Set zu gewinnen, braucht ihr immer **vier Karten**. Der Spielverlauf funktioniert ansonsten wie in der Grundregel.





Jeux Ravensburger® n° 23 408 0

Un jeu des familles à coups de cris d'animaux pour **3 à 6** joueurs de **5 à 99** ans.

Auteur : Sensalot / Arthur Scholten

Illustrations : Gabriela Silveira, handmade types

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

52 cartes Animal (13 familles de 4 cartes)

6 cartes « Mon animal »

Le jeu des familles le plus farfelu de tous les temps ! Dans la peau d'un animal, vous demandez des cartes à vos adversaires en poussant les cris correspondants. Et voilà que ça bêle, que ça meugle et que ça grogne de tous les côtés. Le joueur qui n'a pas la carte demandée répond par un bruit de prout en tirant la langue. Un jeu délirant à hurler de rire !

But du jeu

Au cours de la partie, chacun essaye de reconstituer le maximum de familles d'animaux identiques. Le jeu prend fin dès que l'un des joueurs n'a plus de cartes. Celui qui possède le plus de familles remporte alors la partie.

Avant la première partie

Découvrez ensemble les différentes cartes en imitant à chaque fois le cri de l'animal : « Groinnk ! » pour le cochon, « Sssss ! » pour le serpent, « Bloup bloup » pour le poisson, « Croa ! » pour la grenouille, par exemple. L'important est que vous puissiez reconnaître l'animal à son cri pendant le jeu. Il est permis d'accompagner ces cris de mimiques caractéristiques.

Règle de base avec des familles de 3 cartes

Mise en place

Pour une partie de découverte, plus courte, laissez de côté **une carte de chaque animal**, de manière à ce qu'il n'en reste plus que **3** par famille. Les 13 cartes mises de côté ne seront pas utilisées.



Chaque joueur choisit une **carte « Mon animal »** illustrée recto-verso et la pose devant lui. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.



Mélangez ensuite toutes les **cartes Animal** et distribuez-en **5** à chacun. Les cartes Animal restantes sont empilées, **face cachée**, au milieu de la table et forment la **pioche**.

C'est parti !

Le plus jeune joueur commence ; le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur demande une carte Animal de la façon suivante :

Il commence par appeler **un joueur au choix** en imitant le cri de son animal, puis il imite le **cri de l'animal sur la carte** qu'il demande.

Exemple : Si le joueur veut demander une vache au joueur Hibou, il crie « Hou-hou – Meuh ! ».

Si le joueur Hibou possède cette carte, il la lui donne. Le joueur peut continuer et demander de nouveau une carte au même joueur ou à un autre. **Si le joueur interrogé ne possède pas de vache**, il le lui indique par un petit bruit de prout en tirant la langue.



Dans ce cas, il pioche une carte (s'il en reste) et son tour prend fin.

Remarque : Il est permis de demander un animal même si on ne possède aucune carte de celui-ci en main. Avec un peu d'attention, il est possible de savoir où se cache chaque animal.

Si un joueur a réuni **3 animaux identiques**, il a complété une famille. De joie, il crie : « Hourra ! » suivi du cri de l'animal correspondant. Il pose alors ces cartes devant lui. Dès le début de la partie, il peut arriver qu'un joueur ait déjà une famille en main. À son tour de jeu, il pourra la poser comme décrit précédemment.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, la partie est immédiatement terminée. Le vainqueur est alors le joueur qui a complété le plus de familles.

Règle avec des familles de 4 cartes

Utilisez toutes les cartes Animal. Au début, distribuez **7 cartes** au lieu de 5 à chaque joueur. Pour compléter une famille, il faut désormais **4 cartes**. À part cela, le déroulement du jeu reste identique.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag



Gioco Ravensburger® n° 23 408 0

Un animato gioco delle famiglie per 3–6 giocatori dai 5 anni in su.

Autore: Sensalot / Arthur Scholten

Illustrazioni: Gabriela Silveira, handmade types

Redazione: Monika Gohl

Contenuto:

52 carte animali (13 famiglie di 4 carte)

6 carte “il mio animale personale”

Il gioco delle famiglie più speciale di tutti i tempi! Calatevi nel ruolo di un animale e raccogliete le carte facendone il verso. Date libero sfogo alla fantasia, belate, muggite e grugnite a più non posso! Chi non ha la carta ricercata, lo fa capire con una bella pernacchia. Sarà un divertimento...da urlo!

Obiettivo del gioco

Occorre raccogliere tutte le carte che compongono le varie famiglie di animali. Il gioco termina, quando un giocatore rimane senza carte. Vince chi ha raccolto più famiglie di animali.

Prima della prima partita

Guardate tutti insieme le diverse carte e cercate di imitare il verso dell'animale raffigurato, per esempio: “iiih” per l'elefante, “sssss!” per il serpente, “Bobobob” per il pesce, “oi, oi, oi!” per il leone marino ecc. Durante la partita, sarà importante essere in grado di riconoscere gli animali di volta in volta. Siete ovviamente autorizzati ad accompagnare i versi con dei movimenti tipici del relativo animale.

Regole basi con delle famiglie di 3 carte

Preparazione

Per il gioco semplificato conviene togliere, da ogni famiglia di animali, 1 carta di modo che ne rimangano soltanto 3. Le 13 carte in eccesso non serviranno.



Ognuno sceglie una carta “il mio animale personale” e la pone davanti a sé. Le carte restanti tornano nella scatola.



A questo punto, mescolate coperte tutte le carte animali e distribuitene 5 ad ogni giocatore, che successivamente le terrà in mano. Le carte animali restanti andranno a formare un mazzo coperto.

Si parte!

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario.

Al tuo turno, puoi chiedere la carta di un animale nel modo seguente:

prima di tutto, ti rivolgi ad un giocatore qualsiasi imitando il verso del suo animale personale, poi farai anche il verso dell'animale che stai cercando.

Esempio: vuoi chiedere il giocatore “gufo” se possiede una carta della mucca, fai “huhuuhu” - “mumuul!”.

Se il giocatore “gufo” possiede tale carta, te la deve dare. Successivamente, puoi continuare a chiedere carte allo stesso giocatore, oppure ad un altro di tua scelta. In caso non avesse alcuna carta “mucca”, te lo fa capire con una bella pernacchia!



In questo caso, pescherai una carta dal mazzo (finché ce ne siano ancora disponibili) e cederai il turno al prossimo giocatore.

A proposito: è possibile chiedere anche animali di cui, inizialmente, non possiedi ancora nessuna carta. Sei stai molto attento, forse riuscirai a capire dove si nascondo quali animali....

Quando hai raccolto tutte e 3 le carte della medesima famiglia di animali, esprimerai la tua gioia con un bel “hip hip... urrà!”, seguito dal verso dell'animale della famiglia appena completata.

Metti le carte davanti a te, come vincita, e passa il turno al giocatore seduto alla tua sinistra.

Importante: può capitare di riuscire a completare una famiglia di animali proprio al momento di pescare una carta dal mazzo. In quel caso potrai subito mettere le carte davanti a te, insieme a un bel “hip hip...urrà!”

Può succedere ugualmente di essere in grado di comporre una famiglia intera al momento della distribuzione delle carte. Al tuo turno, potrai metterlo davanti a te, come descritto sopra.

Fine del gioco

Una volta che un giocatore non ha più carte in mano, il gioco termina immediatamente. Vince chi, fino a quel momento, ha raccolto il maggior numero di famiglie di animali.

Regola con famiglie di 4 carte

Si gioca con tutte le carte animali. Tuttavia, all’inizio, distribuite **sette carte** per giocatore. Per vincere una famiglia di animali, ci vorranno sempre quattro carte. Per il resto, la partita si svolgerà come descritto nelle regole base.





Ravensburger® spel nr. 23 408 0

Dierengeluiden-kwartet voor 3–6 spelers van 5–99 jaar.

Auteur: Sensalot/Arthur Scholten

Illustratie: Gabriela Silveira, handmade types

Redactie: Monika Gohl

Inhoud:

52 dierenkaarten (13 sets van 4 kaarten)

6 “mijn-dier” kaarten

Het meest hilarische kwartet aller tijden! Jullie kruipen in de rol van een dier en vragen met dierengeluiden om kaarten. Hier wordt zo hard mogelijk gemekkerd, geloeid en geknord. Wie de gevraagde kaart niet heeft, antwoordt met een scheetgeluid. Om te brullen, wat een pret!

Doel van het spel

Jullie verzamelen in de loop van het spel sets van dezelfde dieren. Zodra een speler geen kaarten meer heeft, is het spel afgelopen en de speler met de meeste sets wint het spel.

Voordat het eerste spel begint

Kijk samen naar de verschillende kaarten en maak de overeenkomstige dierengeluiden, bv. “tetteretet!” voor de olifant, “sssss!” voor de slang, “blub, blub!” voor de vis, “oink, oink, oink!” voor de zeehond. Belangrijk is dat jullie het dier later aan de hand van zijn geluid herkennen. Jullie kunnen dit natuurlijk met typische dierenbewegingen ondersteunen.

Basisregels met sets van 3

Vorbereiding

Voor het kortere startspel halen jullie bij de **dierenkaarten** er van iedere dierensoort één kaart uit, zodat per dier **drie kaarten** aanwezig zijn. De overige 13 kaarten hebben jullie niet nodig.



Ieder kiest één van de dubbelzijdig gedrukte “**mijn-dier**”-kaarten uit en legt die voor zich neer. De overige kaarten gaan weer in de doos.



Hussel nu alle **dierenkaarten** met de afbeelding naar beneden en deel aan iedere speler **vijf kaarten** uit, die jullie in de hand nemen. De overige dierenkaarten leg je als **blinde stapel** in het midden.

Nu gaat het beginnen!

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het verder met de wijzers van de klok mee.

Ben je aan de beurt, dan vraag je op de volgende manier om een dierenkaart:

Eerst spreek je een **willekeurige speler** met zijn dierengeluid aan, daarna maak je het **dierengeluid van de kaart** die je wilt vragen.

Voorbeeld: wil je de uilen-speler om een koeienkaart vragen, dan doe je “oehoe!” – “boe!”.

Heeft de uilen-speler deze kaart, dan geeft hij die. Daarna ben je nog steeds aan de beurt en mag je opnieuw dezelfde of een andere speler vragen. **Heeft hij geen koeienkaart**, dan zegt hij je dat door een scheetgeluid te maken en daarbij zijn tong uit te steken.



In dit geval pak je een kaart van de stapel (zolang die aanwezig zijn) en je beurt is ten einde.

Overigens: je mag ook naar dieren vragen waarvan je er zelf geen een hebt. Heb je goed opgelet? Dan weet je misschien waar welke dieren verstopt zijn.

Heb je **drie dezelfde dieren** verzameld, dan is je set compleet. Roep van blijdschap “tetteretet!” en dan het geluid van je dieren set. Leg de set als winst voor je neer. Dan is je beurt ten einde en je linker buurman is aan de beurt.

Belangrijk: je kan ook door het pakken van een dierenkaart van de stapel een set krijgen en die meteen met een hard “tettere-tet!” afleggen. Ook meteen in het begin kan het gebeuren dat je al een set uitgedeeld krijgt. Als je aan de beurt bent, mag je de set zoals beschreven voor je neerleggen.

Einde van het spel

Zodra een speler geen kaarten meer in z'n hand heeft, eindigt het spel direct. De speler die tot dan de meeste sets heeft verzameld, is de winnaar.

Kwartet-regels met sets van 4

Jullie spelen met alle dierenkaarten. In het begin verdelen jullie echter **zeven kaarten** per speler. Om een set te winnen, hebben jullie altijd **vier kaarten** nodig. Het spelverloop is verder hetzelfde als in de basisregels.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

222421