

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.

Inhoud van het spel

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

Vorbereiding van het spel

Maak het speelbord 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.



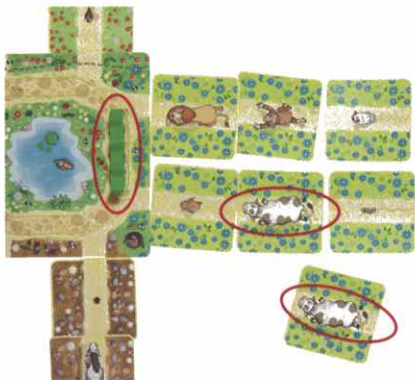
Meng alle raadkaarten. Voorzie voor elke speler drie raadkaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden op een stapel aan de zijde van het spelbord. De overige raadkaarten zijn niet nodig en leg je weer in de doos. Houd de slang bij de hand.

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.

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

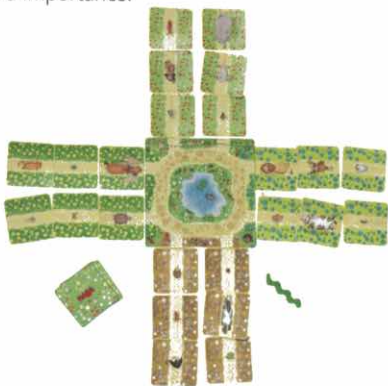
Le serpent veut traverser le grand carrefour en pleine heure de pointe. « Hé, attention ! », s'exclame-t-il. Trop tard ! Il se fait quand même piétiner le dos. Qui était-ce ? Le pingouin ou ce gros balourd de phoque ? Pendant qu'il réfléchit, voilà que le serpent se fait marcher à nouveau dessus par 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.



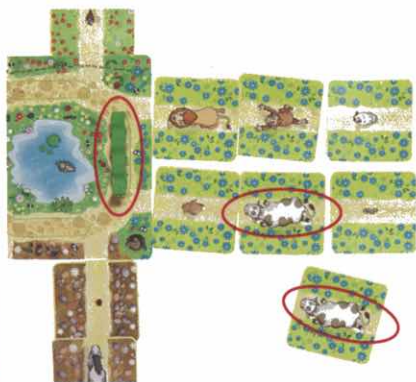
Mélangez toutes les cartes devinettes. Comptez trois cartes par joueur et déposez-les faces cachées près du plateau de jeu. Les autres cartes devinettes ne seront pas utilisées et retournent donc dans la boîte sans avoir été vues. Préparez le serpent.

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.