



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



Wilde Tiere

SCHNIPP SCHNAPP



Wild animals – Schnipp Schnapp · Croco... cric, crac !
Wilde dieren – Knip Knap · Animales salvajes – Pesca y pilla
Animali selvatici: zic zac

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Wilde Tiere Schnipp Schnapp

Ein tierisches Reaktionsspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Dennis Lohausen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

An einem heißen Tag in der Savanne treffen sich die wilden Tiere an einem Teich, um sich zu erfrischen. Nacheinander treten die Tiere an das kühle Wasser. Aber Achtung! Es darf immer nur ein Tier einer Tierart am Teich stehen. Seht ihr dort zwei gleiche Tiere, haut schnell auf das Krokodil im Teich. Der schnellste Spieler bekommt die Tiere, die sich gerade am Teich befinden. Aber wer schafft es, am Ende alle Tiere zu besitzen?

Spielinhalt

- 32 Tierkarten
(4 x 8 verschiedene Tiere)
- 1 Teichkarte
- 1 Krokodil
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Legt die Teichkarte für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte. Darauf kommt das Krokodil. Mischt nun alle Tierkarten verdeckt und verteilt diese gleichmäßig an alle Spieler. Wenn ein Spieler dabei eine Karte mehr bekommt, ist dies nicht weiter schlimm.

Jeder Spieler nimmt nun seine Karten und legt diese als verdeckten Kartenstapel vor sich ab.

Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am besten wie ein Löwe brüllen kann, beginnt.

Der erste Spieler deckt seine oberste Karte auf, legt sie offen zwischen seinen Kartenstapel und die Teichkarte und sagt dabei „Schnipp“.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, deckt seine oberste Karte auf, legt sie offen zwischen seinen Kartenstapel und die Teichkarte und sagt dabei ebenfalls „Schnipp“.

Liegt in der Tischmitte jetzt eine Tierart mehr als einmal?





- **Nein!** Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Ja!** Sage „Schnapp“ und versuche als Erster auf das Krokodil zu hauen. Alle anderen Spieler versuchen dies natürlich auch.
Der Spieler, der es schafft, als Erster auf das Krokodil zu hauen und dabei „Schnapp“ zu sagen, nimmt sich alle Tierkarten, die offen um den Teich liegen und legt diese verdeckt unter seinen Kartenstapel.
Dieser Spieler beginnt die nächste Runde und deckt die oberste Karte von seinem Kartenstapel auf und sagt „Schnipp“.

Achtung:

Kann ein Spieler keine Karte mehr von seinem Kartenstapel aufdecken, muss er bis zum Ende des Spiels aussetzen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **alle** Tierkarten in seinem Stapel gesammelt hat und damit gewinnt.

Wild animals Schnipp Schnapp

ENGLISH

A wild reaction game for 2 to 4 players
between the ages of 4 and 99 years.

Illustrator: Dennis Lohausen
Length of game: approx. 10 minutes

On a hot day in the savannah the wild animals meet at a watering hole to refresh themselves. They take turns going down to the cool water. But be careful! Only one of each animal may be at the watering hole at once. If there are two of the same animals quickly hit the crocodile in the watering hole. The fastest player receives the animals that are currently at the waterhole. Who will manage to have all the animals at the end?

Contents

- 32 animal cards (4x 8 animals)
- 1 waterhole card
- 1 crocodile card
- 1 set of instructions



Preparation

Place the waterhole card in the center of the table so that all players can easily reach it. Place the crocodile on it. Shuffle all the animal cards and deal, face-down, to all players. It is okay if some players receive more cards than others. Each player creates a face-down pile in front of them.

How to play

Players take turns in a clockwise direction. The person who can best roar like a lion gets to start.

The first player turns their top card over, places it face-up between the card pile and the waterhole card, and while doing so calls out "Schnipp".

Then the next player takes their turn, turns their top card over, places it face-up between the card pile and the waterhole card, and while doing so calls out "Schnipp".

Is there now the same animal more than once in the center of the table?





- **No!** It's the next player's turn.
- **Yes!** Say "Schnapp" and try to be the first person to hit the crocodile. All other players naturally try to do the same. The player who manages to be the first to hit the crocodile card and say "Schnapp" takes all the animal cards that are face-up around the waterhole, and places them face-down in his card pile.
This player then starts the next round, turns over the top card on their pile and says "Schnipp".

Warning:

If a player doesn't have any more cards then he must sit out the rest of the game.

End of the game

The game ends when one player has collected **all** the animal cards in their pile, winning the game.

Croco... cric, crac !

Un jeu d'observation et de réaction
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Illustration: Dennis Lohausen

Durée du jeu : env. 10 minutes

Dans la savane, la chaleur est torride et les animaux sauvages se retrouvent au bord d'un marigot pour se rafraîchir. Les uns après les autres, les animaux accèdent à l'eau fraîche. Mais attention ! Jamais plus d'un animal de chaque espèce ne doit se tenir au bord du marigot. Si vous en voyez deux identiques, touchez vite le crocodile dans le marigot !

Le joueur le plus rapide obtient les animaux présents autour du marigot à ce moment-là. Mais qui parviendra à récupérer tous les animaux ?

Contenu du jeu

- 32 cartes animaux
(4 x 8 animaux différents)
- 1 carte marigot
- 1 crocodile
- 1 règle du jeu



Préparatifs

Posez la carte marigot au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Posez ensuite le crocodile dessus. A présent, mélangez toutes les cartes animaux faces cachées et distribuez les à chaque joueur. Si un joueur a une carte en plus, cela ne pose pas de problème.

Chaque joueur prend maintenant ses cartes et les empile faces cachées devant lui.

Déroulement de la partie

FRANÇAIS Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pousse le meilleur rugissement de lion commence.

Le premier joueur retourne la carte du dessus de sa pile (en la retournant du côté des autres joueurs et non vers lui) et la pose face visible entre sa pile de cartes et la carte marigot en déclarant : « cric ».

Puis c'est au tour du joueur suivant : il retourne la carte du dessus de sa pile et la pose face visible entre sa pile de cartes et la carte marigot en déclarant « cric », lui aussi.

Deux animaux d'une espèce se trouvent-ils au milieu de la table ?



- **Non !** C'est au tour du joueur suivant de retourner sa carte et ainsi de suite jusqu'à ce que deux animaux identiques apparaissent.
- **Oui !** Dis « crac » et essaye de toucher le crocodile avant les autres joueurs. Bien évidemment, tous les autres joueurs essaient aussi d'être les premiers à le toucher. Le joueur qui parvient à toucher le crocodile en premier en disant « crac » prend toutes les cartes animaux faces visibles autour du marigot et les place faces cachées sous sa pile de cartes. Ce joueur commence la manche suivante : il retourne la carte du dessus de sa pile de cartes en s'écriant : « cric ».

Attention :

Si un joueur n'a plus de cartes à retourner, il est éliminé.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a récupéré **toutes** les cartes animaux dans sa pile : il a gagné .



Wilde dieren

Knip Knap

Een beestig leuk reactiespel
voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Illustraties: Dennis Lohausen
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Op een bloedhete dag in de savanne ontmoeten de wilde dieren elkaar bij een meertje voor wat verfrissing. Eén voor één komen de dieren bij het koele water aan. Maar let op! Er mag steeds maar één dier van elke diersoort bij het meer staan.

Staan er twee dezelfde dieren, dan leg je snel je hand op de krokodil in het meer.

De snelste speler krijgt alle dieren die zich op dat moment aan het meer bevinden. Wie lukt het om aan het einde alle dierenkaarten in bezit te hebben?

Inhoud van het spel

- 32 dierkaarten
(4 x 8 verschillende dieren)
- 1 meerkaart
- 1 krokodil
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Leg de meerkaart in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Daar komt de krokodil op. Meng nu alle dierkaarten verdekt en verdeel ze gelijkmatig over alle spelers. Het maakt niet uit als een speler daarbij een kaart meer krijgt dan de andere spelers.

Iedere speler neemt zijn kaarten en legt ze als een verdekte stapel voor zich.

Verloop van het spel

Er wordt om beurten met de klok mee gespeeld. Wie het beste als een leeuw kan brullen, mag beginnen.

De eerste speler draait zijn bovenste kaart om, legt die open tussen zijn kaartstapel en de meerkaart en zegt daarbij "Knip".

Dan is de volgende speler aan de beurt en draait zijn bovenste kaart om, legt die open tussen zijn kaartstapel en de meerkaart en zegt daarbij ook "Knip".

Ligt er nu midden op tafel een diersoort meer dan één keer?



- **Nee!** Nu is de volgende speler aan zet.
- **Ja!** Zeg "knap" en probeer als eerste je hand op de krokodil te leggen. Alle andere spelers proberen dat natuurlijk ook. De speler die het lukt om als eerste de krokodil aan te tikken en daarbij "knap" te zeggen, neemt alle dierenkaarten die open om het meer liggen en legt ze verdekt onder zijn stapel kaarten. Deze speler begint de volgende ronde, draait de bovenste kaart van zijn stapel om en zegt "knip".

Opgelet:

Als een speler geen kaart meer kan omdraaien van zijn stapel, moet hij tot het einde van het spel wachten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler **alle** dierenkaarten op zijn stapel heeft verzameld en daarmee wint.



Animales salvajes

Pesca y pilla

Un indómito juego de reacción para 2 - 4 jugadores, con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Ilustrador: Dennis Lohausen
Duración del juego: aprox. 10 minutos

En un caluroso día en la sabana, los animales salvajes se reúnen en un estanque para refrescarse. Uno tras otro, van llegando a las frescas aguas. Pero... ¡atención! En el estanque solo debe haber un animal de cada especie. Si hay dos animales de la misma especie, se corre rápidamente hacia el cocodrilo y el jugador más rápido recibirá los animales que haya en el estanque en ese momento. ¿Quién conseguirá tener al final todos los animales?

Contenido del juego

- 32 cartas de animales
(4 x 8 especies diferentes de animales)
- 1 carta estanque
- 1 cocodrilo
- 1 instrucciones del juego



Preparación del juego

Situad la carta estanque en el centro de la mesa al alcance de todos. Sobre ella, colocad al cocodrilo. Seguidamente, mezclad boca abajo todas las cartas de animales y repartiédlas entre los jugadores a partes iguales. No importa si al final alguno cuenta con alguna carta de más.

Por último, cogéis vuestras cartas y las colocáis apiladas boca abajo delante de vosotros.

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El que mejor imite el rugido de un león, empieza destapando la primera carta de su pila, la coloca boca arriba entre su mazo de cartas y la carta estanque y dice: «pesca».

A continuación, es el turno del siguiente jugador, que descubre la primera carta de su pila y la coloca también entre su mazo y la carta estanque diciendo al mismo tiempo: «pesca».

¿Son los animales del centro de la mesa de la misma especie?

ESPAÑOL



- **¡No!** Es el turno del siguiente jugador.
- **¡Sí!** Grita: «pilla» e intenta ser el primero en golpear el cocodrilo. Naturalmente, el resto de jugadores también lo intenta. El primer jugador que consiga dar un golpe sobre el cocodrilo y decir «pilla» al mismo tiempo, se queda con todas las cartas de animales que haya en torno al estanque y las coloca boca abajo en su mazo de cartas. Este mismo jugador comenzará la siguiente ronda destapando la primera carta de su mazo y diciendo: «pesca».

Atención:

Si un jugador no dispone de más cartas en su mazo, deberá pasar hasta el final del juego.

Finalización del juego

El juego termina cuando un jugador haya conseguido ganar todas las cartas de animales.



Animali selvatici: zic zac

Un fantastico gioco di reazione,
per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Illustrazioni: Dennis Lohausen
Durata del gioco: circa 10 minuti

Nella savana, in una giornata afosa, gli animali selvatici si incontrano allo stagno per rinfrescarsi. Uno dopo l'altro si tuffano nell'acqua fresca. Ma attenzione! Nello stagno non può stare più di un animale per specie. Se vedete due animali uguali nello stagno, dovete battere subito la mano sul coccodrillo che ci vive. Il giocatore più veloce ottiene gli animali che si trovano nello stagno in quel momento. Chi riuscirà alla fine ad avere tutti gli animali?

Dotazione del gioco

- 32 carte degli animali
(4 x 8 animali diversi)
- 1 carta stagno
- 1 coccodrillo
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Mettete la carta stagno al centro del tavolo, alla portata di tutti, e sistematevi sopra il cocodrillo. Mescolate ora, coperte, tutte le carte degli animali e distribuitele in egual numero a tutti i giocatori. Non importa se qualche giocatore ne riceve una in più. Ciascun giocatore prende le proprie carte e forma con esse un mazzo di carte coperto, che sistema davanti a sé.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il più bravo a imitare il ruggito di un leone.

Il primo giocatore scopre la carta in cima al proprio mazzo, la sistema scoperta tra quest'ultimo e la carta stagno ed esclama "zic".

Ora tocca al giocatore successivo, che scopre la carta in cima al proprio mazzo, la dispone scoperta tra quest'ultimo e la carta stagno ed esclama a sua volta "zic".

Al centro del tavolo si trovano due animali della stessa specie?



- **No!** Il turno passa al giocatore successivo.
- **Sì!** Esclama "zac" e cerca di battere per primo la mano sul coccodrillo. Ovviamente tutti gli altri giocatori ci provano a loro volta. Il giocatore che riesce a battere per primo la mano sul coccodrillo esclamando "zac" prende tutte le carte degli animali scoperte attorno allo stagno e le mette coperte in fondo al proprio mazzo di carte.
Il giocatore inizia poi il giro successivo scoprendo la carta in cima al proprio mazzo ed esclamando "zic".

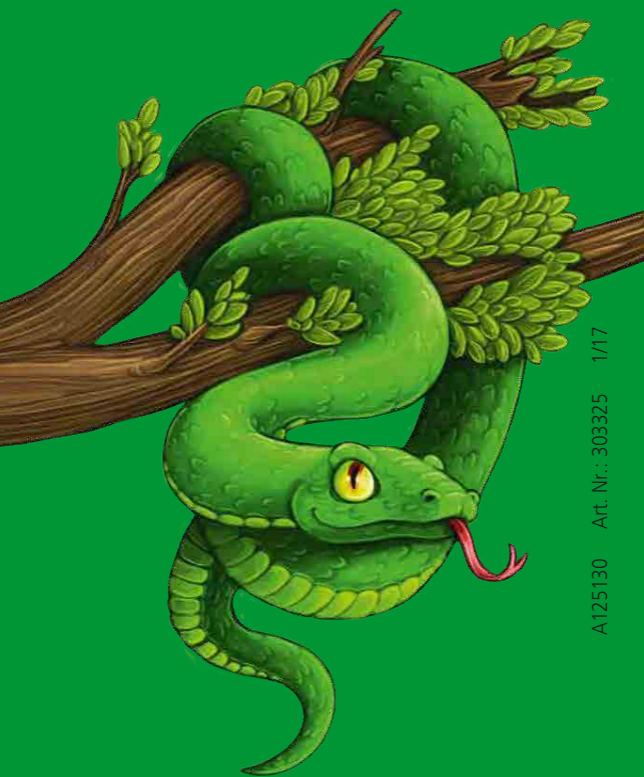
Attenzione:

Se un giocatore ha esaurito il proprio mazzo di carte, viene escluso fino alla fine del gioco.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto nel proprio mazzo tutte le carte degli animali e viene così proclamato vincitore.





A125130 Art. Nr.: 303325 1/17

Habermasß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de