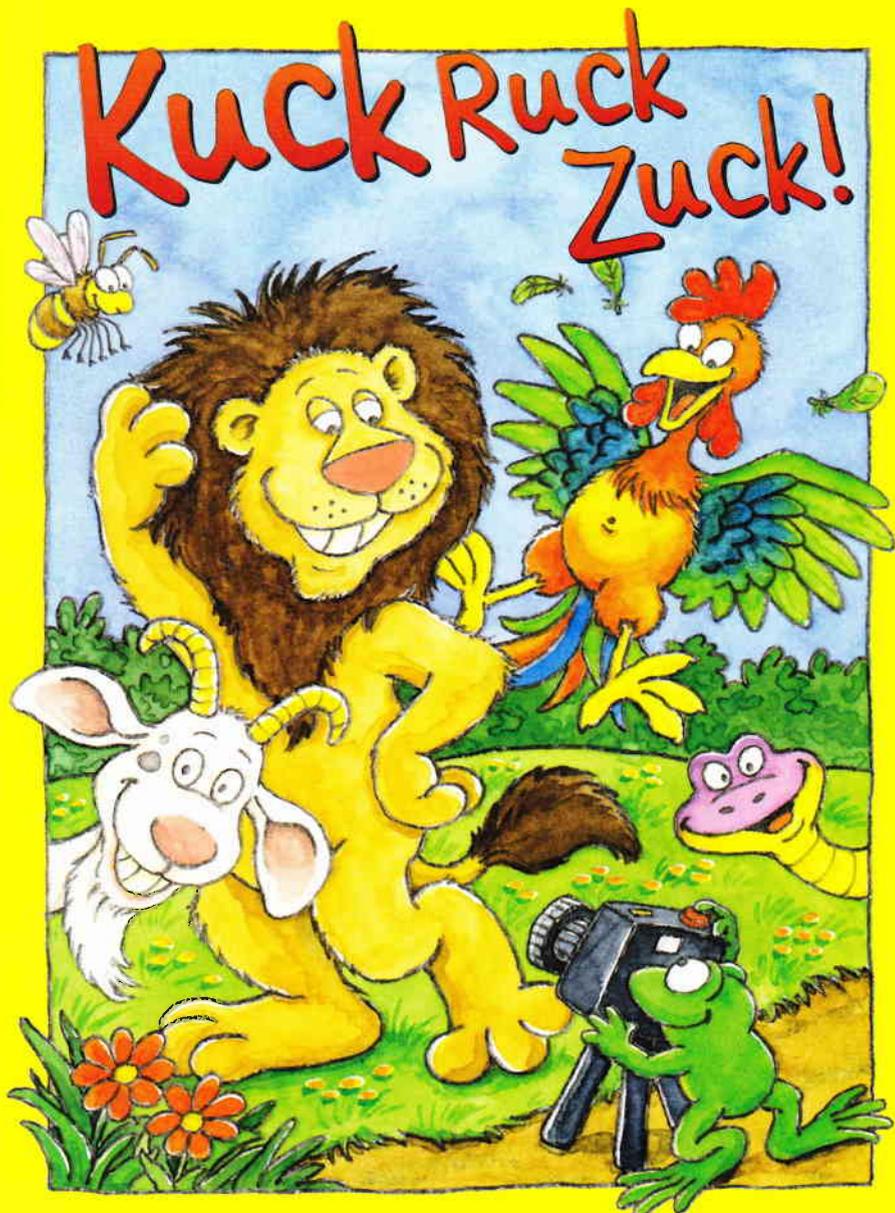
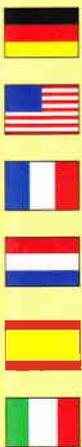


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Blink Click! • Animo-Déclic ! • Kijk eens naar het vogeltje!
¡Foto sí, foto no! • Flash!

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2012

Animo-Déclic !

Un jeu d'observation pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur : Roberto Fraga
Illustration : Barbara Stachuletz
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Les animaux du zoo en ont assez d'être toujours pris en photo. Ils ont donc volé l'appareil photo d'un visiteur et se photographient les uns les autres ! Les gardiens du zoo ne retrouvent que d'amusantes photos des animaux mais pas l'appareil photo. Pour le trouver, il faut s'aider des photos pour déterminer qui les a prises. Mais il semble parfois que les gardiens aient eux-mêmes photographié certains animaux ! Qui a donc l'appareil photo ? Pars à sa recherche en t'aidant des photos !

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu (constitué de 4 pièces de puzzle)
- 48 photos (bord vert foncé)
- 32 photos (bord vert clair)
- 4 gardiens de zoo
- 1 règle du jeu



Idée

Chaque photo représente toujours deux animaux du zoo : l'un de grande taille au premier plan et l'autre de petite taille montré en arrière-plan. Les joueurs doivent trouver qui a pris la photo. C'est l'un des animaux ou l'un des quatre gardiens. Les joueurs doivent alors bien observer et réfléchir pour savoir qui est placé de manière à voir les deux animaux, comme représentés sur la photo, et qui peut les avoir photographiés.

Celui qui donnera la solution en premier sera le prochain joueur à retourner une photo de sa pile. Le but du jeu est de se débarrasser en premier de ses photos.

Préparatifs

Assemblez les pièces de puzzle pour obtenir le plateau de jeu et posez-le au milieu de la table. Posez un gardien de zoo de chaque côté du plateau de jeu.

Triez les photos avec le bord vert foncé et mélangez-les.

Les cartes au bord vert clair seront utilisées pour la variante et sont remises dans la boîte.

Chaque joueur prend six cartes, faces cachées. Le joueur le plus jeune commence et prend une carte en plus : il en a donc sept. Empilez vos cartes, faces cachées, devant vous sans les regarder.

Les cartes restantes sont empilées comme pile de dépôt et mises de côté.

Déroulement de la partie

Le joueur qui commence retourne la carte posée en haut de sa pile en la tenant en direction du milieu de la table et la pose face visible à côté de sa pile.

Maintenant vous jouez tous ensemble ! Essayez de trouver qui (animal ou gardien) peut voir les animaux de la photo comme ils sont représentés (grand animal devant, petit animal à l'arrière). C'est un animal du plateau de jeu ou un gardien posté sur le côté du plateau. Les deux animaux peuvent se trouver dans la rangée horizontale ou verticale par rapport au photographe, cela n'a pas d'importance.

Qui a pris la photo ?

• Un animal ?

Annonce vite le nom de l'animal !

Qui a été le plus rapide ?

Super, tu es un bon observateur !

Glisse la photo sous la pile de dépôt et retourne une nouvelle carte de ton paquet.

Exemple :

la carte montre le cheval en grand au premier plan et le chat en petit en arrière-plan. Seul le coq a pu prendre cette photo.



• Un gardien ?

Certaines photos n'ont pu être prises que par un gardien parce que c'est seulement depuis l'endroit où il se trouve qu'il a pu voir le grand animal et le petit l'un derrière l'autre sur une rangée. Cela est vrai pour tous les animaux sur les côtés du plateau de jeu.

Attrapez vite le gardien ! Qui l'a attrapé ?

Bravo, tu as donc le droit de retourner une carte de ta pile.

Le gardien est de nouveau remis en place.

Exemple :

la carte retournée montre le cheval en grand en premier plan et le lion en petit en arrière-plan. Cette photo peut seulement avoir été prise par le gardien bleu.



Attention :

Vous n'avez le droit de faire qu'une seule annonce ou de n'attraper qu'un seul gardien !

Si personne n'a trouvé la bonne solution ou si les joueurs ont tous donné une mauvaise réponse, la photo est glissée face cachée sous la pile de dépôt. Le joueur qui a retourné une carte en dernier retourne alors la carte posée en haut de la pile de dépôt et tous se mettent à chercher le photographe.

Fin de la partie

Celui qui aura pu remettre en premier toutes ses cartes sous la pile de dépôt aura fait preuve d'une bonne observation et gagne la partie.

Conseil :

Au lieu de dire le nom de l'animal, vous pouvez aussi imiter le cri de l'animal correspondant. Mettez-vous d'accord au début de la partie pour savoir quel cri ou bruit les animaux doivent faire.

Variante Méli-mélo

On joue suivant les règles ci-dessus en prenant cette fois toutes les photos, c'est-à-dire que vous les mélangez avant de les distribuer.

Attention :

Quand on joue avec les cartes vert clair, il faut suivre la règle suivante : les deux animaux sont placés en diagonale par rapport au photographe recherché.

Exemple :

la carte retournée montre le lion en grand au premier plan et l'ours en petit en arrière-plan. Cette photo ne peut avoir été prise que par le coq.



L'auteur



Roberto Fraga est né en 1960 à La Coruña (Espagne). Il vit en France depuis sa petite enfance et habite actuellement à St. Malo avec sa femme et ses deux filles.

Il a beaucoup voyagé et a exercé de nombreux métiers, entre autres, chauffeur routier, dessinateur industriel, matelot, représentant, plongeur sous-marin et officier au service de la surveillance des côtes. Depuis plus d'une vingtaine d'années, Roberto Fraga invente des jeux, dont plus de 35 ont déjà été publiés.

Son jeu génial *La danse des œufs* ou *A vos trésors, prêts, partez !* de sont quelques uns de ses jeux parus chez HABA.

L'illustratrice



Barbara Stachuletz est née à Düsseldorf où elle a suivi des études de design graphique. Elle a ensuite travaillé dans une agence de publicité en tant que collaboratrice freelance et a illustré de nombreux ouvrages pour des éditeurs de livres pour enfants et livres scolaires.

Depuis, elle travaille principalement comme illustratrice et auteure pour différents éditeurs de livres pour enfants, jeux et magazines ainsi que pour des maisons d'édition d'ouvrages pédagogiques. Barbara Stachuletz vit à Düsseldorf avec son compagnon Wolfgang et son chat Hilde.

Kuck Ruck Zuck!

Ein weitsichtiges Schau-genau-Spiel für 2 - 6 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Autor: Roberto Fraga
Illustration: Barbara Stachuletz
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Die Zootiere haben es satt ständig fotografiert zu werden. Deshalb stibitzen sie einfach einem Besucher seine Kamera und knipsen sich gegenseitig! Die herbeigerufenen Zoowärter finden jedoch nur lustige Schnapsschüsse von den Tieren; von der Kamera fehlt jede Spur. Wer hat sie gerade? Um das herauszufinden, versuchen die Wärter anhand der Schnapsschüsse zu ermitteln, wer die Aufnahmen gemacht hat. Aber was ist das?! Manche Tiere können nur von einem der Zoowärter fotografiert worden sein! Wer hat denn nun die Kamera? Findet es heraus und löst diesen kniffligen Fall!

Spielinhalt

- 1 Spielplan (aus 4 Puzzleteilen)
- 48 Schnapsschuss-Karten (dunkelgrüner Rand)
- 32 Schnapsschuss-Karten (hellgrüner Rand)
- 4 Zoowärter
- 1 Spielanleitung



• Ein Zoowärter?

Manche Schnappschüsse kann nur ein Zoowärter gemacht haben, weil das große und das kleine Tier nur von ihm aus betrachtet in einer Reihe hintereinander zu sehen sind. Das gilt für alle Tiere der Spielplanseiten, an denen ein Zoowärter steht. Schnappt schnell nach dem Zoowärter! Wer hat ihn geschnappt? Prima, du darfst als Nächster eine Karte von deinem Stapel aufdecken. Der Zoowärter wird wieder zurückgestellt.

Beispiel:

Die aufgedeckte Karte zeigt das Pferd groß im Vordergrund und den Löwen klein dahinter. Diese Aufnahme kann nur der blaue Zoowärter gemacht haben.



Achtung:

Ihr dürft immer nur einen Tipp abgeben bzw. nur nach einer Figur schnappen!

Weiß keiner die richtige Lösung bzw. liegt ihr alle falsch mit eurem Tipp, wird die Schnappschuss-Karte verdeckt unter den Ablagestapel geschoben. Der Spieler, der zuletzt mit Aufdecken an der Reihe war, deckt jetzt die oberste Karte des Ablagestapels auf und die Fotografensuche geht von vorne los.

Spielende

Wer zuerst alle seine Schnappschuss-Karten unter den Ablagestapel legen konnte, hat mit dem schärfsten Blick ermittelt und gewinnt das Spiel.

Tipp:

Statt die Tiernamen zu rufen, könnt ihr auch die passenden Tierstimmen nachmachen. Einigt euch vor Spielbeginn, welchen Laut oder welches Geräusch die Tiere machen sollen.

Kreuz und Quer-Variante

Es gelten die Regeln des Grundspiels. Allerdings spielt ihr jetzt mit allen Schnappschuss-Karten, d. h. ihr mischt sie vor dem Austeilen.

Achtung:

Bei den hellgrünen Karten ist Folgendes zu beachten:

Die Richtung, in der sich die beiden Tiere vom gesuchten Fotografen aus befinden, verläuft diagonal.

Beispiel:

Die aufgedeckte Karte zeigt den Löwen groß im Vordergrund und den Bären klein dahinter. Diese Aufnahme kann nur der Hahn gemacht haben.

