



Zwei lustige Spiele für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

CROCOFANT



Die Tiere spielen Verkleiden: Der Elefant trägt einen Krokodilpanzer, das Krokodil kommt im Tigerlook daher und die Giraffe hat Zebrastreifen angelegt.
36 verrückte Tiere warten auf dich!

INHALT

- 36 Tierplättchen
- 1 Tierwürfel
- 1 Tiermusterwürfel

TIER-MEMO

Das richtige Tier wird gesucht!
Der Würfel zeigt euch, welches Tier oder welches Tiermuster ihr finden müsst. Wer zuerst 6 Tierplättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Tierplättchen und legt sie mit der **Rückseite nach oben** zu einem Rechteck aus. Achtet darauf, dass keine Plättchen übereinanderliegen. Legt beide Würfel bereit.



SPIELABLAUF

Wer zuletzt im Zoo war, fängt an! Würfle mit einem Würfel deiner Wahl. Anschließend suchst du nach einem passenden Tier (= das gewürfelte Tier oder ein Tier mit dem gewürfelten Muster). Decke dazu ein beliebiges Plättchen auf.

Ist auf dem Plättchen ein passendes Tier zu sehen?

Nein? Schade! Merke dir das aufgedeckte Plättchen und drehe es wieder um, nachdem alle deine Mitspieler es auch gesehen haben. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er würfelt mit **demselben** Würfel noch einmal und sucht nun ein passendes Tier zu seinem Würfelergebnis.

Ja? Sehr gut! Nimm das Plättchen und lege es vor dir ab. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er tauscht jetzt den Würfel aus, würfelt den **neuen** Würfel und sucht nun nach dem passenden Tier.

Beispiel:

Max würfelt mit dem Tierwürfel das Zebra. Er deckt ein Plättchen mit einer Giraffe auf. Er hat also leider nicht das richtige Tier gefunden. Anschließend ist Mia an der Reihe. Sie würfelt auch mit dem Tierwürfel und würfelt eine Giraffe. Sie erinnert sich, dass Max vorher eine Giraffe aufgedeckt hatte, und sucht dieses Plättchen. Sie hat sich das Plättchen richtig gemerkt: Es ist eine Giraffe! Mia darf sich das Plättchen nehmen und vor sich ablegen.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Felix nimmt sich nun den Tiermusterwürfel und würfelt das Leopardenmuster. Jetzt muss er ein Tier mit diesem Muster finden.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 6 Plättchen gesammelt hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

SCHNELLE TIERSUCHE

Wo ist denn nur der Crocofant? Beide Würfel werden gewürfelt. Alle schauen genau hin und suchen das passende Tier mit dem gewürfelten Muster. Wer zuerst 6 Tiere vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Tierplättchen und legt sie **offen** zu einem Rechteck aus. Achtet darauf, dass keine Plättchen übereinanderliegen. Legt beide Würfel bereit.



SPIELABLAUF

Es fängt an, wer am besten einen Elefanten nachmachen kann. Würfle mit beiden Würfeln. Das Würfelerggebnis zeigt genau ein passendes Tier, z.B. ein Zebra mit Tigerstreifen. Nach dieser Kombination müsst ihr nun suchen.



Achtung! Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig!

Wer entdeckt das richtige Tier zuerst? Jeder Spieler sucht nach dem passenden Plättchen und legt möglichst schnell seine Hand darauf. Sobald alle Spieler ein Plättchen gefunden haben oder der Meinung sind, dass das richtige Plättchen bereits von einem Mitspieler gefunden wurde, wird kontrolliert. Der Spieler, der das richtige Plättchen als Erstes gefunden hat, nimmt es und legt es offen vor sich ab.

Wichtig: Ein Plättchen gehört dir nicht unbedingt bis zum Spielende. Dieselbe Würfelkombination kann ja noch mal gewürfelt werden! Dann wird dieses Tier erneut gesucht und der Spieler, der es zuerst entdeckt und seine Hand darauflegt, darf es dann nehmen und vor sich selbst ablegen. Es kann also vorkommen, dass ein Spieler ein bereits gewonnenes Plättchen wieder an einen Mitspieler verliert! Legt er jedoch schnell genug selbst die Hand auf das Plättchen, hat er es geschützt und es bleibt offen vor ihm liegen.

Anschließend würfelt der nächste Spieler mit beiden Würfeln und die Suche geht weiter.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 6 Plättchen vor sich ausliegen hat. Dieser Spieler gewinnt.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Marc Robitzky
Design: HUCH! & friends
Redaktion: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!**
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.





Two amusing games for 2 to 4 players
aged 5 upwards

CROCOFANT

The animals are playing at dressing up: The elephant is wearing crocodile armour, the crocodile appears dressed up as a tiger and the giraffe has donned zebra stripes. 36 crazy animals are waiting for you!

CONTENTS

- 36 animal tiles
- 1 animal die
- 1 animal skin die

ANIMAL MEMO

You are looking for the right animal! The die shows you, which animal or animal skin you must find. The first one to have collected 6 animals has won the game.

GAME PREPARATION

Mix the animal tiles and lay them, **reverse side up**, to form a rectangle. Take care that no tile is lying on top of another one. Have both dice ready.



GAME PROCEDURE

The last person to have visited the zoo begins! Throw any die of your choice. Then look for a matching animal (= the animal or animal skin thrown). Do this by turning over any one of the tiles.

Can you see a matching animal on the tile?

No? What a pity! Remember the exposed tile and turn it over again after all your fellow players have seen it. Then it's the next player's turn. They throw the **same die** again and now look for an animal to match their throw.

Yes? Very good! Take the tile and place it in front of you. Then it's the next player's turn. Now they **swap the die**, throw the new die and then look for the matching animal.

Example:

Max throws a zebra with the animal die. He uncovers a tile showing a giraffe. Unfortunately, he hasn't found the right animal.

Then it's Mia's turn. She also throws the animal die and gets a giraffe. She remembers that Max had just uncovered a giraffe and looks for this tile. She has remembered correctly: It is a giraffe! Mia may now take the tile and place it in front of her.

It's the next player's turn. Felix now takes the animal skin die and throws the leopard skin. Now he must look for an animal with these markings.

END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has collected 6 tiles. This player has won the game.

SPEEDY ANIMAL HUNT

Now, where is the Crocofant? Throw both dice. Everyone looks closely and searches for the matching animal with the markings shown on the dice. The first player to have 6 animals lying in front of them wins the game.

GAME PREPARATION

Mix all the animal tiles and lay them **face up** to form a rectangle. Take care that no tile is lying on top of another one. Have both dice ready.



GAME PROCEDURE

The player who can do the best impersonation of an elephant begins. Throw both dice. The dice show you exactly one complete animal, e.g. a zebra with tiger's stripes.

You now have to search for this combination.



Attention! You now all play at the same time.

Who will be first to discover the right animal? Each player looks for the matching tile and places their hand on it as quickly as possible. As soon as all players have found a tile or think that the right tile has already been found by one of their fellow players the tiles are checked. The player, who was first to find the right tile, takes it and places it face up in front of them.

Important: A tile does not necessarily belong to you until the end of the game. The same dice combination could be thrown once again! This animal is then searched for again and the player, who is the first to discover it and places their hand on it, may take it and place it before them. Therefore, it can happen that a player loses a tile already won to one of their fellow players! But if they are fast enough in placing their own hand on the tile, this is considered protected and it remains face up before them. Following that, the next player throws both dice and the search continues.

END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has 6 tiles lying in front of them. This player wins.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Marc Robitzky
Design: HUCH! & friends
Editor: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Translation: Birgit Irgang

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.





Deux jeux amusants pour 2 à 4 joueurs
à partir de 5 ans



CROCOFANT

Les animaux s'amuse à se déguiser : l'éléphant porte une peau de crocodile, le crocodile a un look de tigre et la girafe des rayures de zèbre. 36 animaux plus fous les uns que les autres vous attendent !!

CONTENU

36 tuiles Animal
1 dé Animal
1 dé Motif

MÉMO-ANIMAUX

Il s'agit de retrouver le bon animal.
Le dé indique l'animal ou le motif qu'il faut chercher. Le premier joueur qui possède 6 animaux remporte la partie.

MISE EN PLACE

Mélanger les tuiles Animal et former un carré en les posant face cachée sur la table. Veiller à ce que les cartes ne se chevauchent pas. Garder les deux dés à portée de main.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à être allé au zoo commence. Il lance un des deux dés au choix. Puis il cherche un animal correspondant (= l'animal ou le motif obtenu) et retourne pour cela une tuile.

La tuile correspond-elle ?

Non ? Dommage ! Le joueur mémorise la tuile et la remet face cachée, après l'avoir montrée à ses adversaires. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer. Il relance le **même dé** et cherche un animal correspondant au résultat de son dé.

Oui ? Très bien ! Il prend la tuile et la pose devant lui. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer. Celui-ci **change de dé**, le lance et cherche un animal correspondant.

Exemple :

Max obtient le zèbre au dé. Il retourne une tuile montrant une girafe. Il n'a donc malheureusement pas trouvé le bon animal. C'est au tour de Mia. Elle lance elle aussi le dé Animal et obtient une girafe. Elle se souvient que Max avait retourné une girafe juste avant et cherche cette tuile. Elle l'a parfaitement mémorisée. Il s'agit bien d'une girafe ; elle prend la tuile et la pose devant elle.

Félix, le joueur suivant, prend le dé Motif et obtient la peau de léopard. Il doit trouver un animal portant ce motif.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur a récupéré 6 tuiles. Il est déclaré vainqueur.

SAFARI EXPRESS

Où est donc le crocophant ? Les deux dés sont utilisés. Tous les joueurs observent attentivement et cherchent l'animal correspondant avec le motif demandé. Le premier à réunir 6 tuiles devant lui gagne la partie.

MISE EN PLACE

Mélanger toutes les tuiles Animal et former un carré en les posant **face visible** sur la table. Veiller à ce que les cartes ne se chevauchent pas. Garder les deux dés à portée de main.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui imite le mieux l'éléphant commence. Il lance les deux dés. Le résultat indique un seul animal correspondant, par exemple, un zèbre avec des rayures de tigre.

C'est la combinaison qu'il faut trouver.



Attention ! Tout le monde joue en même temps !

Qui trouvera le bon animal le premier ? Chacun cherche la tuile correspondante et pose sa main dessus le plus rapidement possible. Dès que tout le monde a trouvé une tuile ou pense qu'un adversaire a déjà mis la main dessus, les joueurs vérifient. Le premier joueur à avoir trouvé la bonne tuile la prend et la pose devant lui, face visible.

Important ! Une tuile n'est pas forcément gagnée définitivement jusqu'à la fin du jeu. Il se peut que les dés indiquent de nouveau la même combinaison ! Chacun cherche de nouveau cet animal et le premier qui le trouve pose sa main dessus et peut prendre la tuile pour la poser devant lui. Il arrive donc qu'un joueur se fasse voler une tuile déjà gagnée par un autre joueur ! Cependant, s'il est suffisamment rapide pour poser la main dessus le premier, il peut la protéger et la garder devant lui.

C'est ensuite au joueur suivant de lancer les deux dés et le safari continue...

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur possède 6 tuiles devant lui. Il est déclaré vainqueur.

Auteur : Wolfgang Dirscherl
Illustrations : Marc Robitzky
Design : HUCH! & friends
Rédaction : Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Traduction : Eric Bouret

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.





Twee grappige spelletjes voor 2 – 4 spelers
vanaf 5 jaar



CROCOFANT

De dieren gaan zich verkleden: de olifant draagt het pantser van een krokodil, de krokodil komt in tijgerstrepen en de giraf in die van een zebra. 36 gekke dieren wachten op jou!

INHOUD

- 36 dierenkaartjes
- 1 diereendobbelsteen
- 1 dierpaterendobbelsteen

DIERENMEMO

Zoek naar het juiste dier! De dobbelsteen toont aan, welk dier of dierpateron je moet vinden. Wie het eerst 6 dieren heeft verzameld, wint het spel.

VOORBEREIDING

Schud de dierenkaartjes en leg ze met de achterkant naar boven in een rechthoek op tafel. Zorg ervoor dat er geen kaartjes op elkaar liggen. Leg de twee dobbelstenen klaar.



HET SPEL ZELF

Wie het laatst naar de dierentuin is geweest, mag beginnen! Gooi de dobbelsteen van je keuze. Zoek vervolgens een bijpassend dier (= het dier dat gedubbeld is of het patroon dat gedubbeld is). Draai daarvoor een willekeurig kaartje om.

Staat op het kaartje het juiste dier afgebeeld?

Nee? Helaas! Onthoud het omgedraaide kaartje en draai het weer om, nadat alle medespelers het ook hebben bekeken. Hierna is de volgende speler aan de beurt. Hij gooit **dezelfde dobbelsteen** nog een keer en zoekt een dier dat bij het gedubbelde resultaat past.

Ja? Goed zo! Pak het kaartje en leg het voor je neer. Nu is de volgende speler aan de beurt. Hij **verruilt de dobbelstenen**, gooit de nieuwe dobbelsteen en zoekt dan het bijpassende dier

Voorbeeld:

Max gooit met de dierendobbelsteen een zebra. Hij draait een kaartje met een giraf om. Hij heeft dus helaas niet het juiste dier gevonden. Nu is Mia aan de beurt. Ze gooit ook de dierendobbelsteen en dobbelt een giraf. Ze weet nog dat Max net een giraf had omgedraaid en zoekt hetzelfde kaartje. Ze heeft het kaartje goed onthouden: het is een giraf! Mia mag dus het kaartje pakken en voor zich neerleggen.

De volgende speler is aan de beurt. Felix pakt nu de dierpatronendobbelsteen en dobbelt het luipaardpatroon. Nu moet hij een dier met dit patroon vinden.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is meteen afgelopen als een speler 6 kaartjes heeft verzameld. Deze speler heeft het spel gewonnen.

SNEL OP ZOEK

Waar is de crocofant nou toch? Je gooit beide dobbelstenen. Iedereen kijkt goed en zoekt het bijpassende dier met het juiste patroon. Wie het eerst 6 dieren voor zich heeft neergelegd, wint het spel.

VOORBEREIDING

Schud de dierenkaartjes en leg deze **open** in een rechthoek op tafel. Zorg ervoor dat er geen kaartjes op elkaar liggen. Leg de twee dobbelstenen klaar.



HET SPEL ZELF

Wie het best een olifant kan nadoen, begint. Gooi beide dobbelstenen. Het resultaat geeft precies één bijpassend dier aan, bijvoorbeeld een zebra met tijgerstrepen.

Deze combinatie moet je nu zoeken.



Let op! Iedereen speelt tegelijk!

Wie ontdekt het eerst het juiste dier? Elke speler zoekt het bijpassende kaartje en legt zo snel mogelijk zijn hand erop. Als alle spelers een kaartje hebben gevonden of van mening zijn dat het juiste kaartje al door een medespeler is gevonden, wordt dit gecontroleerd. De speler die het juiste kaartje het eerst heeft gevonden, pakt het en legt het open voor zich neer.

Belangrijk: de kaartjes zijn niet automatisch tot aan het einde van het spel van jou. Dezelfde combinatie kan immers nog een keer worden gedobbeld! In dat geval wordt dit dier opnieuw gezocht. De speler die hem het eerst ontdekt en zijn hand erop legt, mag het kaartje pakken en voor zich neerleggen. Een speler kan dus een al gewonnen kaartje weer aan een medespeler kwijtraken! Maar als hij snel genoeg zijn eigen hand op het kaartje legt, heeft hij het beschermd en blijft het open voor de speler liggen.

Daarna gooit de volgende speler beide dobbelstenen en de zoektocht gaat verder.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is meteen afgelopen als een speler 6 kaartjes voor zich heeft neergelegd. Deze speler wint het spel.

Auteur: Wolfgang Dirscherl
Illustratie: Marc Robitzky
Design: HUCH! & friends
Redactie: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Vertaling: Susanne Bonn

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND



Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



Dos juegos divertidos para 2 – 4 jugadores
a partir de 5 años

CROCOFANT

Los animales están jugando a disfrazarse. Por ejemplo, el elefante lleva una piel de cocodrilo, el cocodrilo va vestido de tigre y las jirafas llevan rayas de cebra. 36 animales divertidos te están esperando.

CONTENIDO

- 36 tarjetas con animales
- 1 dado con animales
- 1 dado con estampados de animales

MEMORY DE ANIMALES

¡Encuentra el animal que necesitas!
El dado te indicará qué animal o qué estampado de animal tienes que encontrar. El juego lo gana el jugador que primero encuentre un total de 6 tarjetas de animales.

PREPARATIVOS

Barajad las tarjetas y colocadlas con el reverso hacia arriba formando con ellas un cuadrado. Tened cuidado de que no queden tarjetas superpuestas. Preparad también los dos dados.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador que haya estado por último en un parque zoológico. Tira el dado que prefieras y, a continuación, busca el animal correspondiente (es decir, el animal o el estampado de animal que te haya salido en el dado). Para ello, destapa una tarjeta cualquiera de las extendidas sobre la mesa.

¿Ves en esa tarjeta el animal que estás buscando?

¿No? ¡Uy! ¡Qué pena! Fíjate bien en la tarjeta que acabas de levantar, deja que la vean bien todos los jugadores y, entonces, vuelve a ponerla boca abajo. Ahora, el turno pasa al siguiente jugador que **tira el mismo dado** e intenta buscar el animal o el estampado del animal que le ha salido en el dado.

¿Sí? ¡Genial! Quédate con la tarjeta y ponla a tu lado. Ahora, el turno pasa al siguiente jugador que debe **tirar ahora con el otro dado** y buscar el animal o el estampado de animal que le haya salido en el dado.

Ejemplo:

Marcos tira el dado de los animales y le sale la cebra. Entonces, da la vuelta a una tarjeta y destapa a una jirafa. Es decir, no ha encontrado el animal que estaba buscando. Ahora le toca a María. Ella tira también el dado de los animales y le sale una jirafa. María sabe que Marcos ha levantado antes una jirafa y recuerda la posición de esa tarjeta, por lo que la levanta y como es efectivamente una jirafa, María se queda con ella y la pone a su lado. Ahora, el turno pasa a Alberto, el siguiente jugador. Alberto tira el dado de los estampados de animales y le sale un estampado de leopardo, por lo que debe buscar un animal que tenga ese mismo estampado.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza en cuanto un jugador logre reunir 6 tarjetas de animales. Este jugador será el ganador del juego.

MEMORY EXPRES DE ANIMALES

¿Dónde está ahora el cocofante? En este juego se tiran los dos dados y todos los jugadores tratan de encontrar a la vez el animal correspondiente con el estampado que ha salido en el dado. El juego lo gana quien logre reunir primero 6 tarjetas de animales.

PREPARATIVOS

Barajad todas las tarjetas de animales y colocadlas **boca arriba** formando con ellas un cuadrado y teniendo cuidado de que no quede ninguna tarjeta superpuesta. Preparad también los dos dados.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza quien sepa imitar mejor a un elefante. Aquí se tiran los dos dados y el resultado indica la combinación que hay que buscar, por ejemplo, una cebra con rayas de tigre.

Esta es la combinación que tenéis que encontrar.



¡Ojo! ¡Aquí jugáis todos a la vez!

¿Quién encontrará primero el animal que estáis buscando? Todos los jugadores buscan la tarjeta correspondiente e intentan colocar la mano encima lo más rápido posible. En cuanto todos los jugadores hayan encontrado una tarjeta o crean que otro de los jugadores ha encontrado la tarjeta correspondiente, se comprueba si el animal de la tarjeta es efectivamente el indicado por la combinación de los dos dados. El jugador que haya encontrado antes esa tarjeta se la queda y la coloca a su lado boca arriba.

¡Atención! Las tarjetas no tienen por qué seguir siendo siempre de los mismos jugadores hasta el final de la partida, ya que podría volver a salir en los dados la misma combinación. En ese caso, se volverá a buscar ese animal y el jugador que primero descubra esa tarjeta y ponga la mano encima podrá quedársela y colocarla boca arriba a su lado. Es decir, puede ocurrir que un jugador tenga que entregar a otro jugador una de las tarjetas ganadas durante la partida. Ahora bien, si ese jugador es lo suficientemente rápido y es el primero en colocar la mano sobre esa tarjeta, entonces, podrá seguir teniéndola boca arriba a su lado.

A continuación, el siguiente jugador tira los dos dados y se inicia la búsqueda de la combinación que salga en los dados.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego finaliza en cuanto un jugador tenga a su lado boca arriba 6 tarjetas de animales y este será quien gane el juego.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Marc Robitzky
Diseño: HUCH! & friends
Redacción: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Traducción: Birgit Irgang

Producción + distribución:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALEMANIA

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.



& friends
HUCH!