

# IST DA WER?!

Ein Tier hoppelt selten allein. Auch Galoppieren, Hüpfen und Krabbeln macht im Doppel viel mehr Spaß. Und wenn sich ein Tierpärchen gemeinsam im Gebüsch versteckt – dann kannst du sie **BEIDE** finden, wenn du genau zwischen die Blätter schaust. Aber was ist, wenn sich einige Tiere plötzlich nicht mehr als Paar blicken lassen? Klarer Fall! Dann fehlt einer! Oder sogar ... beide! Und warum? Weil es allen Zwei- und Vierbeinern tierisch Spaß macht, sich im tiefsten Dickicht zu verstecken, wo kein Mensch sie vermutet. Keiner ... außer **DIR** natürlich!

## Spielziel

Beobachte genau, welche Tiere sich im Gebüsch versteckt haben. Wer nicht (zweimal) im Gebüsch zu sehen ist, muss wohl unten im Dickicht stecken. Finde heraus, welche Tiere sich im Dickicht verstecken. Schnapp dir dann die Figuren dieser Tiere und puzzle zur Belohnung deinen eigenen Zoo zusammen!

## Spielmaterial

1 Gebüsch gefüllt mit 20 Farbscheiben (in den Tierfarben)

29 Sichtschlitze

1 Dickicht

10 Tiere

36 Zoo-Puzzleplättchen



# Vor dem 1. Spiel

Lernt ihr alles kennen ...

Schaut euch erstmal gemeinsam das Gebüsch an!

Durch die Sichtschlitze in den Blättern könnt ihr die Farben der Tiere erkennen.

Wenn ihr genau hinseht, stellt ihr fest, dass es im Gebüsch jedes Tier, also **jede Farbe zweimal** gibt. Entdeckt ihr sie alle?

Und könnt ihr auch schon sagen, welche Farbe zu welchem Tier gehört?



Steckt jetzt mal das Dickicht unten in den Bodenschlitz vor die Sichtlöcher. Hoppla!

Auf einmal sind die unteren

5 Farbpunkte verschwunden... da haben sich wohl ein paar Tiere besonders gut versteckt!

Wisst ihr noch, welche Tierfarben dort zu sehen waren? erinnert ihr euch? Ihr könnt auch raten. Oder ihr schaut oben in den sichtbaren Schlitzen nach, welche Farben dort plötzlich nur noch einmal oder gar nicht mehr zu sehen sind... Die, die oben fehlen, müssen ja wohl unten sein!





Ahnt ihr jetzt, welche Tierfarben sich hinter dem Dickicht verbergen? Können ihr die Tiere nennen? Sehr gut! Dann schaut doch gleich mal nach, ob eure Vermutungen stimmen:


Hebt das Dickicht wieder hoch! Sind in den 5 Löchern dahinter wirklich die Tierfarben, die ihr vermutet habt? Ja? Super!

Jetzt habt ihr das Spiel eigentlich schon verstanden: Immer wieder werden sich einige Tiere hinter dem Dickicht verstecken. Ihr werdet beobachten und herausfinden, welche es sind... und dann werdet ihr aber nicht mehr die Namen der Tiere sagen, sondern ganz schnell die **richtigen Tiere schnappen!** Wollen wir anfangen?

## Spielvorbereitung

 Stellt das Gebüsch vor euch ab und setzt euch so, dass ihr es alle gut **von vorne** sehen könnt. Steckt das Dickicht vor die 5 Löcher in den Bodenschlitz.

 Stellt alle 10 Tiere in einem schönen Bogen vor dem Gebüsch ab. Tut das so, dass jeder von euch alle Tiere gut mit den Händen erreichen kann.

 Sortiert die Puzzleplättchen nach ihrer Rückseitenfarbe. Dann nimmt sich jeder alle **9 Plättchen einer Farbe** und bildet daraus einen verdeckten Stapel vor sich.



## Spielablauf

### Gebüsch schütteln

Wenn du zuletzt ein Tier gestreichelt hast, darfst du jetzt das ganze Gebüsch in deine Hände nehmen und durchschütteln. Pass auf, dass das Dickicht dabei im Bodenschlitz drin bleibt.

Drehe das Gebüsch beim Schütteln so, dass ihr nur seine Rückseite seht.

Nach dem Schütteln stellst du das Gebüsch wieder so ab, dass ihr alle wieder die Vorderseite mit den Schlitzern seht. Das Dickicht muss immer noch fest im Bodenschlitz stecken, damit die 5 Löcher unten nicht zu sehen sind.

### Tiere schnappen

Jetzt müsst ihr schnell sein: Ihr spielt alle gleichzeitig!

Versucht schnell mit **einer Hand** ein Tier zu schnappen, das sich wohl hinter dem Dickicht versteckt haben muss. Wer ein Tier geschnappt hat, darf es vor sich abstellen.

Dann darf er – wenn er möchte – mit derselben Hand ein weiteres Tier schnappen.

Das kann er auch noch mit weiteren Tieren machen.

### Achtung:

Tiere die ihr genommen habt, dürft ihr nicht mehr zurück stellen.

Ihr dürft euren Mitspielern keine Tiere wegschnappen (klauen), die sie schon vor sich abgestellt haben.

Ihr dürft so lange Tiere nehmen, bis keiner mehr schnappen will.



## Zur Belohnung: den eigenen Zoo puzzeln

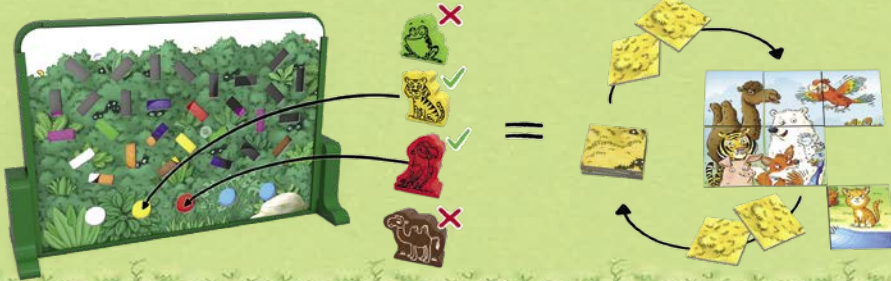
Jetzt schaut ihr hinter das Dickicht. Dazu entfernt ihr es vom Gebüsch. In den 5 Löchern, die zum Vorschein kommen, seht ihr die Farben der Tiere, die sich dort versteckt haben. Es kann sein, dass Farben doppelt dort auftauchen.

### Habt ihr diese Tiere geschnappt?

Wenn du ein Tier geschnappt hast, dessen Farbe im Dickicht zu sehen ist, darfst du das oberste Zoo-Puzzleplättchen deines Stapels aufdecken und es vor dir auslegen. Verstecken sich beide Tiere der selben Farbe im Dickicht, darfst du sogar zwei Puzzleplättchen auslegen. Lege deine aufgedeckten Plättchen im Spielverlauf so zusammen, dass alle Teile zusammenpassen und dein eigener Zoo entsteht.



Für jedes falsche Tier, das du geschnappt hast, musst du leider eines deiner bereits aufgedeckten Puzzleteile wieder verdeckt auf deinen Stapel zurücklegen. Besitzt du noch keins, musst du das natürlich nicht tun.



### Vor der nächsten Runde

Stellt jetzt alle Tiere wieder im Bogen vor das Gebüsch. Befestigt das Dickicht wieder unten im Bodenschlitz vor den 5 Löchern. Jetzt darf ein anderes Kind das Gebüsch schütteln...

## Spielziel

Wer seinen Zoo fertig puzzeln konnte, beendet das Spiel und hat gewonnen. Dies kann mehreren von euch gleichzeitig gelingen.



# IST DA WER?!

One animal seldom hops alone; and galloping, leaping, and crawling also are much more fun in twos. And if a pair of animals is hiding together in the bushes – then you can find BOTH of them by looking carefully through the leaves. But what’s going on if some animals suddenly don’t show up as a pair anymore? That’s easy: Then one is missing! Or even... both! And why? Because all two-legged and four-legged animals have great fun hiding themselves in the thickest underbrush where nobody suspects they will be. Nobody ... except for YOU, of course!

## Object of the Game

Observe carefully what animals have hidden themselves away in the thicket. Animals that you can’t see (twice) in the thicket are probably in the underbrush at the bottom; find out which animals are hiding there. Then grab the figures of these animals and, as a reward, put your own zoo puzzle together!

## Game Materials

1 thicket, filled with 20 colored disks (in the animal colors)

29 peep-slots

1 underbrush

10 animals

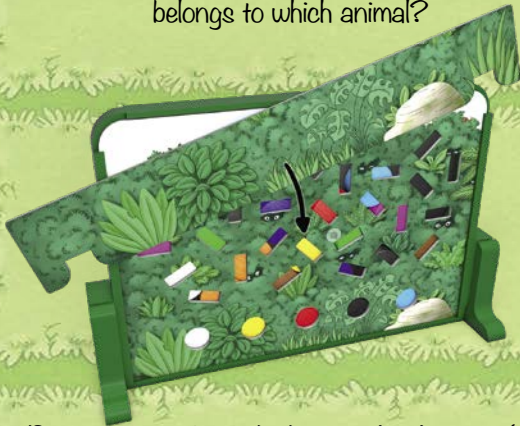
36 zoo puzzle tiles

## Before the first game,

get familiar with everything.

First off, all of you should have a look at the thicket together! You can see the colors of the animals through the peep-slots in the leaves. When you look closely, you'll notice that each animal—that means, **each color**—exists **twice** in the thicket. Can you detect all of them?

And can you already tell what color belongs to which animal?



Now stick the underbrush into the base slot in front of the peep-slots. Whoops! Suddenly, the 5 color splashes at the bottom have disappeared... A few animals might have hidden themselves particularly well!

Do you remember which animal colors you've seen there? You can also take a guess. Or you look through the visible peep-slots in the upper area to check which colors are suddenly visible there only once or even not at all...


The ones missing up there must be in the bottom area!





Do you now have an idea which animal colors are hiding behind the underbrush? Can you name the animals? Very well! Then check whether your guesses have been correct: Lift the underbrush! Are there actually the suspected animal colors visible through the 5 holes behind the underbrush? Yes? Super!

With this, you have already understood how the game basically works: Time and again, some animals will hide themselves behind the underbrush. You should watch and figure out which animals do this... But then, you will no longer call out the names of the animals but **grab the right animals** lickety-split! Shall we begin?

## Set-up of the Game

 Place the thicket in front of you and sit down so that all of you can see it well **from the front**. Stick the underbrush into the base slot, in front of the 5 holes.

 Place all 10 animals in a nice arc in front of the thicket—in such a way that each of you is able to easily reach each animal with one hand.

 Sort the puzzle tiles by the color of their backs. Then each player takes all **9 tiles of one color** and lays them down in front of him as a face-down stack.



## Course of the Game

### Shake the thicket

The player who last petted an animal may now take the whole thicket into his hands and shake it thoroughly. While you are doing this, make sure that the underbrush remains attached to the base slot, and turn the thicket so that you see only its back. When you have finished the shaking, put down the thicket in such a way that everybody can see the front with the peep-slots again. The underbrush still needs to be firmly stuck in the base slot so that the 5 holes at the bottom are not visible.

### Grab the animals

Now you need to be fast. All players play at the same time! Try to quickly grab—with **one hand**—an animal that is probably hiding behind the underbrush. After grabbing an animal, you place it in front of you. Then, you may, if you want, grab another animal with the same hand. You can keep doing this with additional animals.

### Attention:

Once you have taken an animal, you may not put it back. You may not take away (steal) any animals that other players have already placed in front of them. Players may keep grabbing animals until nobody wants to do this anymore.



## As a reward: Put your own zoo puzzle together

Now look behind the underbrush. To do so, remove it from the thicket. In the 5 holes that reappear, you see the colors of the animals that have actually hidden there. It is possible that a color appears there twice.

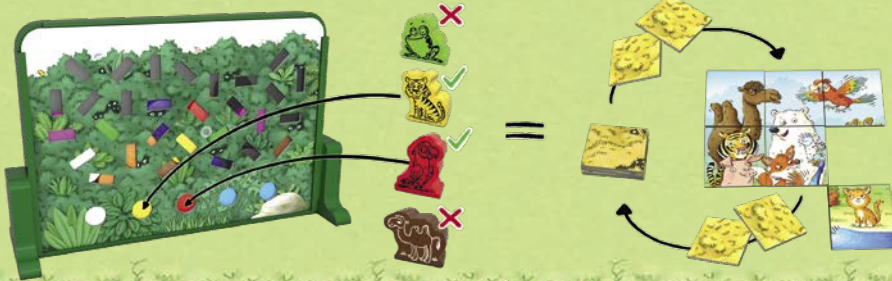
### Have you grabbed these animals?

If you have grabbed an animal in a color that you can see in the underbrush, you may reveal the top zoo puzzle tile from your stack and lay it out in front of you. If both animals of the same color are hiding in the underbrush, you may even lay out two puzzle tiles.

Over the course of the game, assemble your face-up tiles in such a way that all tiles fit together and develop into your own zoo.



For every wrong animal you have grabbed, you unfortunately have to put one of your already-revealed puzzle tiles back onto your stack, face down. If you haven't revealed any tile yet, you don't have to do this, of course.



### Before the next round

Set up all animals again in an arc in front of the thicket. Stick the underbrush back into the base slot, in front of the 5 holes. Now, another player may shake the thicket...

## End of the Game

The first player to complete his zoo puzzle ends the game and wins. It can happen that several players manage to do this at the same time and are joint winners.



Art.Nr.: 60 110 5137

Author: Enrico Feresin  
Illustration: Gabriela Silveira  
Setting and layout: Matthias Holländer  
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
Zoch-verlag.com  
service.zoch-verlag.de





# IST DA WER?!

Un animal se promène rarement seul. Il est bien plus amusant de galoper, sauter et ramper à deux. Et quand un couple d'animaux se cache dans le buisson, on peut encore les trouver TOUS LES DEUX en regardant attentivement entre les feuilles. Mais parfois, certains couples d'animaux ne sont plus visibles. Il peut en manquer un, voire, les deux ! Pourquoi ? Parce que nos amis à deux ou quatre pattes adorent se cacher au plus profond des fourrés, là où personne ne peut les trouver. Personne, sauf, VOUS, bien entendu !

## But du jeu

Observez attentivement quels animaux se sont cachés dans le buisson. Si un animal n'apparaît pas deux fois, c'est qu'il a dû se cacher tout en bas, au fond des fourrés. À vous de retrouver lesquels. Attrapez alors les animaux en bois correspondants pour pouvoir reconstituer le puzzle de votre zoo !

## Contenu



## Découverte du jeu avant la 1<sup>re</sup> partie

Commencez par observer ensemble le buisson. À travers les fentes du feuillage vous entrevoyez les couleurs des animaux. En regardant plus attentivement, vous constatez que chaque animal, c'est-à-dire **chaque couleur**, apparaît **deux fois**. Les avez-vous tous trouvés ? Et êtes-vous déjà capables d'associer chaque couleur à un animal ?



Insérez maintenant la réglette Fourrés dans les fentes de la base, de manière à masquer les trous en bas du buisson. Ouh, là ! Les 5 points de couleur ont disparu... Quelques animaux se sont vraiment bien cachés !




Vous souvenez-vous de quels animaux il s'agissait ? Vous pouvez essayer de deviner... à moins que vous ne préfériez regarder les fentes au-dessus pour voir quelles couleurs n'apparaissent plus qu'une seule fois... ou plus du tout. Celles qui manquent doivent être en bas...



Et maintenant ? Une idée des animaux qui se sont cachés tout en bas dans les fourrés ? Êtes-vous capables de les nommer. Très bien ! Il est temps de vérifier si vos suppositions sont bonnes : soulevez la réglette. Alors, les couleurs dans les 5 trous correspondent-elles aux animaux auxquels vous pensiez ? Oui ? Bravo !

Voilà, vous avez compris le principe du jeu. À chaque partie, des animaux se cacheront dans les fourrés. À vous d'observer attentivement et de trouver lesquels... Cette fois, il ne faudra pas les nommer, mais attraper le plus vite possible l'animal en bois correspondant ! Prêts à jouer ?

## Mise en place du jeu

-  Placez le buisson devant vous et installez-vous **bien en face**. Insérez la réglette Fourrés dans les fentes de manière à masquer les 5 trous en bas du buisson.
-  Disposez les 10 animaux en arc de cercle devant le buisson, à portée de main de tous les joueurs.
-  Triez les tuiles selon la couleur de leur verso. Choisissez chacun les **9 tuiles** d'une couleur et empilez-les, face cachée, devant vous.



## Déroulement de la partie

### Secouer le buisson

Le dernier joueur à avoir caressé un animal prend le buisson dans ses mains et le secoue. Attention que la réglette ne se détache pas. Retourner le buisson pour le secouer, de manière à ne voir que le dos. Une fois les disques mélangés, remettre le buisson en position verticale, la face avec les fentes tournée vers les joueurs. La réglette doit rester coincée dans les fentes pour masquer les 5 trous du bas.

### Attraper les animaux

Il s'agit maintenant d'être le plus rapide. Tout le monde joue en même temps ! Chaque joueur essaye d'attraper **à une main** un animal qui s'est caché dans les fourrés. Celui qui en attrape un le pose devant lui. Il peut alors, s'il le veut, essayer d'attraper un nouvel animal, toujours avec la même main, etc.

Attention :

Un joueur qui attrape un animal est obligé de le garder ! Il est interdit de voler les animaux que les autres joueurs ont déjà attrapés. Les joueurs peuvent continuer à attraper des animaux jusqu'à ce que plus personne ne veuille.

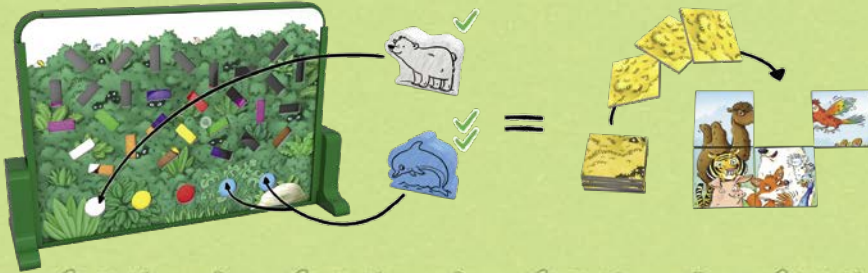


## Récompense : reconstituer son zoo

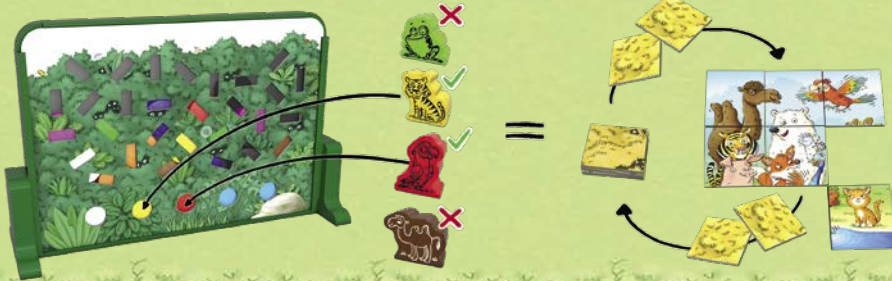
Le moment est venu de regarder dans les fourrés en enlevant la réglette.  
Dans les 5 trous apparaissent les couleurs des animaux qui s'étaient cachés dans les fourrés.

### Vous avez attrapé ces animaux ?

Si vous avez attrapé un animal dont la couleur apparaît dans les fourrés, vous pouvez retourner la première tuile Zoo de votre pile et la poser devant vous.  
Si les deux animaux de cette couleur s'étaient cachés dans les fourrés, vous pouvez même en retourner deux. Au fur et à mesure, assemblez vos tuiles pour reconstituer votre zoo.



Malheureusement, pour chaque mauvais animal attrapé, vous devez remettre une tuile gagnée sur votre pile. Si vous n'en aviez aucune, il ne se passe rien.



### Préparation de la manche suivante

Remettez tous les animaux en arc de cercle devant le buisson. Réinsérez la réglette dans les fentes pour masquer les 5 trous... Un nouveau joueur secoue le buisson...

## Fin de la partie

Le premier joueur qui reconstitue son zoo met fin au jeu et remporte la partie.  
Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.



Art.Nr.: 60 110 5137

Auteur : Enrico Feresin  
Illustrations : Gabriela Silveira  
Mise en page : Matthias Holländer  
Traduction : Eric Bouret

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
Zoch-verlag.com  
service.zoch-verlag.de



# IST DA WER?!

Un animale di rado saltella da solo; anche galoppare, balzare e strisciare è molto più divertente farlo in coppia. Se due animali si nascondono assieme nel boschetto – allora potrete trovarli ENTRAMBI guardando attentamente fra le foglie.

Ma cosa succede se alcuni animali all'improvviso non si fanno più vedere in coppia? Facile: ne manca uno! O addirittura tutti e due! Come mai? Perché gli animali a due e quattro zampe si divertono un sacco a nascondersi nel sottobosco più fitto dove nessuno li va a cercare. Nessuno ovviamente... tranne VOI!

## Scopo del gioco

Osservate attentamente quali animali si sono nascosti nel boschetto. Gli animali che non trovate (due volte) nel boschetto sono probabilmente giù nel sottobosco; dovete scoprire quali animali si nascondono lì. Afferrate le miniature di questi animali, per riuscire a completare il vostro zoo!

## Componenti

1 boschetto, contenente 20 dischi colorati (del colore degli animali)

29 fessure

1 sottobosco

10 animali

36 tessere zoo

## Prima della 1ª partita.

osservate bene tutto.

Innanzitutto, guardate bene il boschetto tutti assieme! Potete intravedere il colore degli animali attraverso le fessure tra le foglie. Osservando attentamente, potete notare che ciascun animale – ovverosia **ciascun colore** – compare **due volte** nel boschetto. Riuscite a individuarli tutti? E riuscite già a dire quale colore indica quale animale?



Adesso posizionate il sottobosco in basso sui supporti davanti ai fori. Oplà! Adesso i 5 pallini colorati sono scomparsi... alcuni animali si saranno nascosti molto bene!

Vi ricordate quali colori di animali si vedevano lì sotto? Provate ad indovinare. Oppure guardate quali animali vedete una sola volta nelle fessure, o non vedete affatto... quelli che mancano saranno sicuramente lì sotto!





Avete capito quali colori di animali ci sono nel sottobosco? Sapete il loro nome? Benissimo!


Controllate se avete risposto bene: alzate il sottobosco! Si vedono i colori degli animali che avevate pensato dai 5 spioncini? Davvero? Super!

In questo modo avete già capito come funziona il gioco: di volta in volta, alcuni animali si nasconderanno nel sottobosco. Dovete osservare e capire quali animali lo hanno fatto... solo che invece di dire quali sono dovete **prendere l'animale giusto** alla svelta! Cominciamo?

## Preparare il goco

 Mettete il boschetto davanti a voi e sedetevi in modo che tutti possano **vederne bene il fronte**. Posizionate il sottobosco sui supporti, coprendo i 5 fori.

 Piazzate i 10 animali in un semicerchio davanti al boschetto – in modo che ciascuno di voi possa raggiungere facilmente con le mani tutti gli animali.

 Dividete le tessere zoo in base al colore del retro. Ciascun giocatore prende le **9 tessere di un colore** e piazza la piletta a faccia in giù di fronte a sé.



## Come si gioca

### Squassate il boschetto

Il giocatore che ha accarezzato per ultimo un animale prende il boschetto con le mani e lo scuote per bene. Mentre lo fa deve assicurarsi che il sottobosco resti ben fissato ai supporti, e che il boschetto sia girato in modo da vedere solo la schiena. Quando ha finito di squassarlo, lo riposiziona davanti a tutti in modo che si veda di nuovo bene la parte con le fessure.

Il sottobosco dovrebbe essere ancora al suo posto, e i 5 fori in basso nascosti.

### Prendete gli animali

È il momento di darsi una mossa, siete tutti in gioco contemporaneamente!

Cercate di afferrare velocemente – con **una mano** – un animale che pensate si nasconda nel sottobosco. Dopo aver afferrato un animale, mettetelo di fronte a voi.

A questo punto, se volete, potete prendere un altro animale con la stessa mano.

Potete continuare a prendere altri animali, uno alla volta.

Attenzione:

Una volta che avete preso un animale non potete rinunciarvi e rimmetterlo al suo posto. Non potete prendere (rubare) un animale che si trova davanti ad un altro giocatore. I giocatori possono continuare a prendere animali fino a che tutti non si fermano.



## La ricompensa: comporre il proprio zoo puzzle

Adesso guardate dietro al sottobosco. Per farlo, toglietelo da davanti al boschetto. Nei 5 fori adesso visibili, potete vedere i colori degli animali che si sono nascosti lì. È anche possibile che lo stesso colore compaia due volte.

### Hai preso questi animali?

Per ogni animale che hai preso, se è presente nel sottobosco puoi scoprire la tessera zoo in cima alla tua piletta e metterla a faccia in su di fronte a te. Se entrambi gli animali dello stesso colore sono nel sottobosco, prendete e scoprite addirittura due tessere zoo. Nel corso della partita, combina le tessere che hai scoperto in modo che i bordi combacino fra loro e diventino il tuo zoo personale.



Per ogni animale sbagliato che hai preso, sfortunatamente devi rimettere una delle tessere zoo scoperte in cima alla tua piletta, a faccia in giù. Se non avete nemmeno una tessera scoperta, allora questa volta non pagate questa penalità.



### Prima del prossimo round

Rimettete gli animali di nuovo in semicerchio di fronte al boschetto. Riposizionate il sottobosco davanti alla base, a coprire i 5 fori. Adesso tocca ad un altro giocatore squassare il boschetto...

## Fine del gioco

Il giocatore che completa per primo il suo zoo vince il gioco; la partita è finita. Se più giocatori completano il loro zoo nello stesso momento, sono vincitori a parimerito.



Art.Nr.: 60 110 5137

Autore: Enrico Feresin  
Illustrazioni: Gabriela Silveira  
Impaginazione e grafica: Matthias Holländer  
Traduzione italiana: Alifenorm

2022 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
Zoch-verlag.com  
service.zoch-verlag.de

