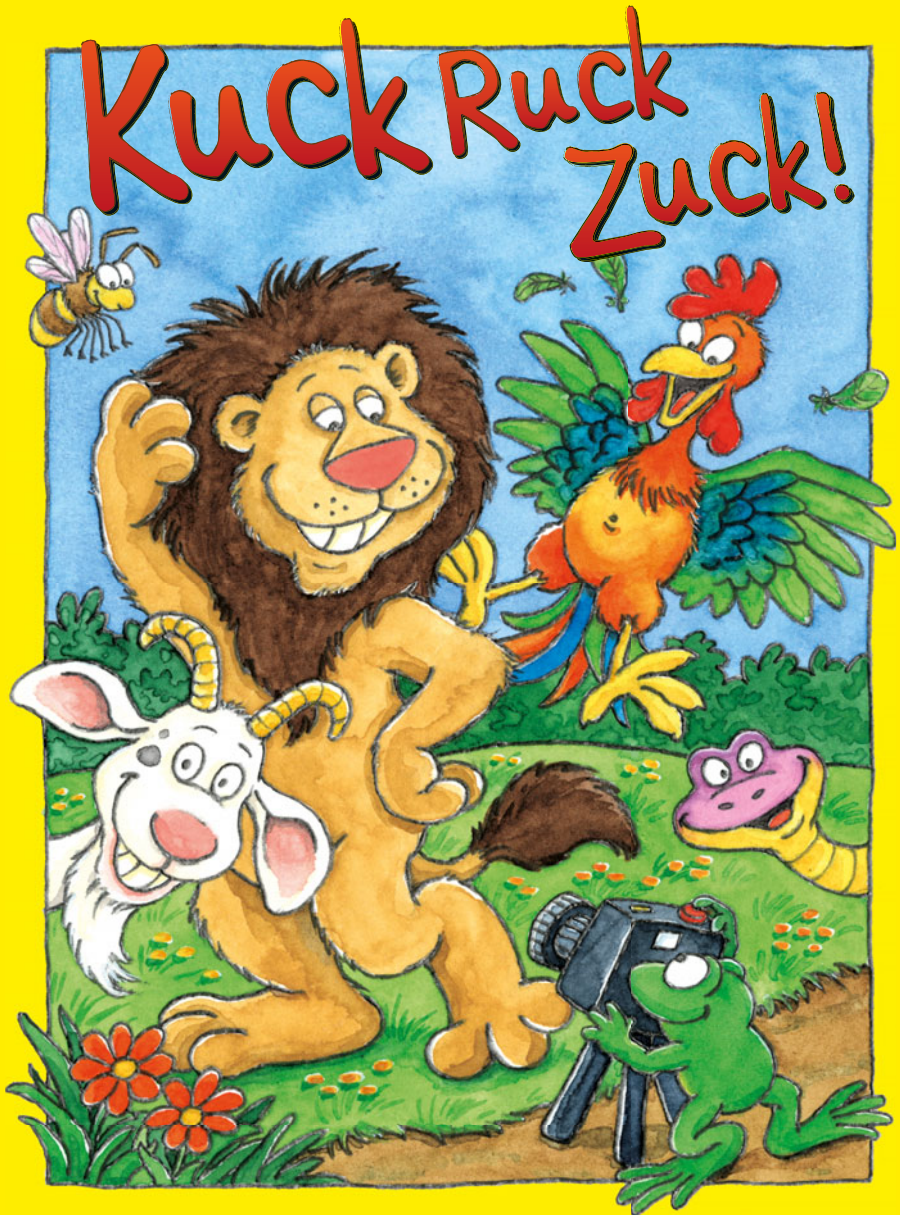




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



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

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012



# 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



## Spielidee

Auf den Schnappschüssen sind immer zwei Zootiere zu sehen. Ein Tier steht groß im Vordergrund, das zweite Tier im Hintergrund ist kleiner. Die Spieler müssen herausfinden, wer den Schnappschuss gemacht hat. Das kann ein Tier auf dem Spielplan sein oder einer der vier Zoowärter. Die Spieler müssen jetzt genau schauen und überlegen, wer die beiden abgebildeten Tiere in der Anordnung wie auf dem Schnappschuss vor sich sieht, und damit als Fotograf in Frage kommt.

Wer die Lösung zuerst ruft, darf als Nächster einen Schnappschuss von seinem Stapel aufdecken. Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Schnappschuss-Karten los zu werden.

## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan in der Tischmitte zusammen und stellt an jede Seite einen beliebigen Zoowärter. Sortiert die Schnappschuss-Karten mit dem dunkelgrünen Rand aus und mischt sie. Die Karten mit dem hellgrünen Rand werden nur für die Variante benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Jeder Spieler erhält verdeckt sechs Karten. Der jüngste Spieler ist Startspieler und bekommt eine Karte mehr, also sieben. Stapelt eure Karten verdeckt vor euch, ihr dürft sie euch vorher nicht anschauen. Die restlichen Karten werden verdeckt als Ablagestapel zur Seite gelegt.

## Spielablauf

Der Startspieler beginnt: Decke die oberste Karte deines Stapels zur Tischmitte hin auf und lege sie offen vor deinem Stapel ab.

Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig! Schaut genau, wer die beiden abgebildeten Tiere in der gleichen Anordnung wie auf der Schnappschuss-Karte (großes Tier nah, kleines Tier dahinter) direkt vor sich sieht. Das kann ein Tier auf dem Spielplan sein oder ein Zoowärter am Spielplanrand. In welcher Richtung, also ob sich die beiden Tiere in waagerechter oder senkrechter Reihe vom Fotografen aus befinden, spielt keine Rolle.

### Wer hat den Schnappschuss gemacht?

- **Ein Tier?**

Ruft schnell den Namen des Tieres!  
Wer war der Schnellste?  
Super, du hast den richtigen Fotografenblick!  
Schiebe die Schnappschuss-Karte unter den Ablagestapel und decke eine neue Karte von deinem Stapel auf.

**Beispiel:**

Die aufgedeckte Karte zeigt das Pferd groß im Vordergrund und die Katze klein dahinter. Diese Aufnahme kann nur der Hahn gemacht haben.

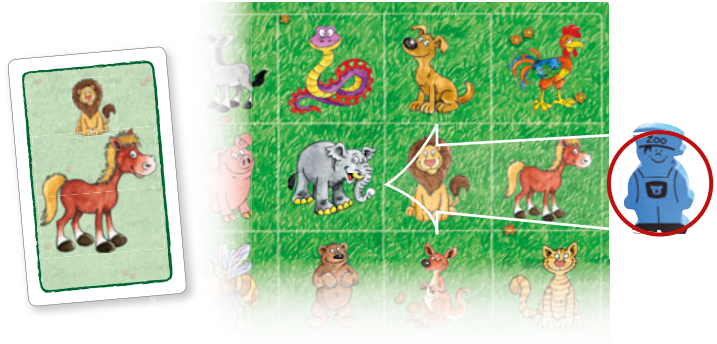


## • Ein Zoowärter?

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 Schnapsschuss-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.



## Der Autor



**Roberto Fraga** wurde 1960 in La Coruña (Spanien) geboren. Seit frühester Kindheit lebt er in Frankreich, wo er noch heute mit seiner Frau und seinen zwei Töchtern in Saint-Malo wohnt. Er ist in seinem Leben viel gereist und arbeitete u.a. als Fernfahrer, Industriezeichner, Matrose, Vertreter, Taucher und Offizier der Küstenwache. Seit über 20 Jahren erfindet Roberto Fraga Spiele, von denen bereits über 35 veröffentlicht wurden. Sein geniales Spiel *Eiertanz* oder *Auf die Schätze, fertig, los!* sind nur einige seiner Spiele aus dem HABA-Programm.

## Die Illustratorin



**Barbara Stachuletz** wurde in Düsseldorf geboren und studierte an der dortigen Fachhochschule Grafik-Design. Danach arbeitete sie in einer Düsseldorfer Werbeagentur als freie Mitarbeiterin und illustrierte zahlreiche Werke für Kinder- und Schulbuchverlage. Inzwischen arbeitet sie hauptsächlich als Illustratorin und Autorin für verschiedene Kinderbuch-, Spiele- und Zeitschriftenverlage sowie pädagogische Fachverlage. Barbara Stachuletz lebt mit ihrem Lebenspartner Wolfgang und Katze Hilde in Düsseldorf.





# Blink Click!



A farsighted look-closely game for 2 - 6 players aged 6 - 99.

**Author:** Roberto Fraga  
**Illustrations:** Barbara Stachuletz  
**Length of the game:** 10 - 15 minutes

The zoo animals are tired of being photographed all the time. So in a flash they pinch the camera of a zoo visitor and take snapshots of each other! The summoned zookeepers, however, only find funny snapshots of the animals. There is no trace of the camera. Who has the camera at the moment? In order to find out, the zookeepers have to reconstruct, by looking at the snapshots, who has taken them. But what is that?! There are also some snapshots that only a zookeeper could have made! So who really has the camera? Solve this tricky case and find out!

## Contents

- 1 game board (made of 4 puzzle pieces)
- 48 snapshot cards, with dark green edge
- 32 snapshot cards, with light green edge
- 4 zookeepers
- 1 Set of game instructions



## Game Idea

The snapshots always show two animals. The animal in the foreground is larger than the second one in the background, which is smaller. The players have to find out who has taken the snapshot. The photographer is either another animal shown on the game board or one of the four zookeepers at the edges. The players have to look carefully and think who would see the two animals shown on the snapshot in exactly the same order as in the snapshot, making them the possible photographer. Whoever announces the solution first may turn over the next snapshot from his pile. The aim of the game is to be the first to get rid of your snapshot cards.

## Preparation of the Game

First assemble the game board in the center of the table and place a zookeeper at each side. Sort out the snapshot cards with the dark green edge and shuffle them. The cards with the light green edge are only needed for the variation and are placed in the game box. Each player gets six cards. The youngest player is the starting player and gets an extra card. Now place your cards in a pile face down in front of you. Don't look at them. The remaining cards are kept face down as a discard pile.

## How to Play

The starting player turns over the top snapshot card of his pile towards the center of the table and places it face up in front of his pile. Now you play simultaneously! Have a good look and try to work out who has a direct view of the two animals shown on the snapshot in exactly the same order (big animal close, little animal behind). This can be an animal on the game board or one of the zookeepers on the edges of the game board. It is of no importance from the photographer's point of view if the two animals are seen in a horizontal or vertical line.

### Who has taken the snapshot?

- **Was it an animal?**

Quickly announce the name of the animal!  
Who was quickest at saying the name?  
Great! You have a good photographer's eye! Take the snapshot and slide it underneath the discard pile.  
Then turn over a snapshot from your pile.

**Example:**

*The snapshot shows the horse in the foreground as a big animal and the smaller cat behind. Only the rooster can have taken this picture.*



## • A zookeeper?

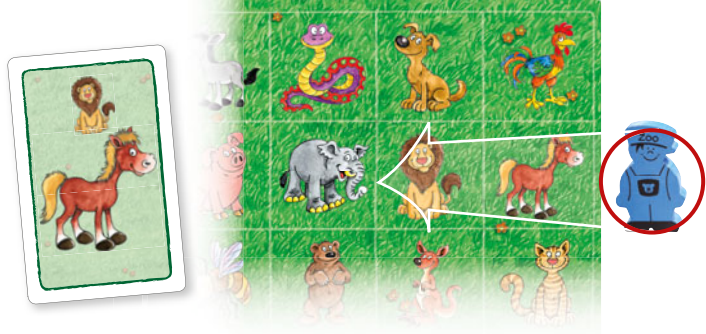
There are some snapshots only a zookeeper can have taken because only he can see the big and the smaller animal on the snapshot in a line one behind each other. This applies to all the animals on the edges of the game board.

Quickly snatch for the zookeeper in question! Who grabbed him first?

Well done! You are the next player to turn over a card from your pile. Place the zookeeper back in his place.

### Example:

The snapshot shows the horse in the foreground as a big animal and the lion behind as smaller. Only the blue zookeeper can have taken this picture.



### Watch out:

You are only allowed to make one guess or snatch for one figure!

If nobody knows the right solution or everybody has made a wrong guess, then slide the snapshot card face down underneath the discard pile. The player who last turned over a snapshot now draws a card from the top of the discard pile and the search for the photographer starts over again.

## End of the Game

Whoever is the first to place all his snapshot cards underneath the discard pile has really sharp eyes and wins the game.

### Variation Hint:

Instead of announcing the animal names you can also make the corresponding animal noises. Before starting to play, agree which noise or sound the animals make.

## Criss-cross variation

Play according to the rules of the basic game. Now you play with all the snapshots cards. Before dealing them, shuffle them together.

### Watch out:

Take into consideration the following feature of light green cards. The photographer of the animals shown on these snapshots can only see them in a diagonal line.

ENGLISH

### Example:

The card shows a lion as big animal in the foreground and the bear behind him is small. Only the rooster can have taken this picture.



## The author



**Roberto Fraga** Born in 1960 in La Coruña (Spain). Since early childhood he has lived in France, where he still lives in Saint-Malo with his wife and two daughters. Roberto Fraga has traveled a lot and has worked as a long-distance lorry driver, tracker, sailor, representative, diver and coastguard.

Roberto Fraga has been inventing games for over 20 years, and has published 35 games.

His ingenious game *Dancing eggs*, or *Treasure, Ready, Go!* are only a small selection of his work with HABA.

## The Illustrator



**Barbara Stachuletz** was born in Düsseldorf where she later studied graphic design at the local technical college. After that she worked freelance in an advertising agency in Düsseldorf, illustrating a number of works for children and schoolbook publishing houses.

Today she works mainly as an illustrator and author for different publishing houses for children books, games and magazines as well as publishers specializing in pedagogical books. Barbara Stachuletz lives together with her partner Wolfgang and cat Hilde in Düsseldorf.





# Animo-Décllic !



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 !

FRANÇAIS

## 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.



FRANÇAIS

### 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.



# Kijk eens naar het vogeltje



Een verziend spel om goed bij te kijken voor 2 - 6 spelers van 6 - 99 jaar.

**Auteur:** Roberto Fraga  
**Illustraties:** Barbara Stachuletz  
**Speelduur:** 10 - 15 minuten

De dieren in de dierentuin hebben er genoeg van de hele tijd gefotografeerd te worden en daarom hebben ze gewoon de camera van een bezoeker gepikt en schieten ze nu kiekjes van elkaar! De te hulp geroepen oppassers vinden echter alleen de grappige foto's van de dieren; van de camera ontbreekt ieder spoor. Wie zou hem hebben? Om dat uit te vinden, proberen de oppassers met behulp van de kiekjes, erachter te komen wie de opnamen heeft gemaakt. Maar wat is dat nou? Een heleboel dieren kunnen alleen door een van de oppassers zijn gefotografeerd! Wie heeft nu eigenlijk de camera? Probeer het uit te vinden en deze lastige zaak op te lossen!

## Spelinhoud

- 1 speelbord (uit 4 puzzelstukken)
- 48 kiekjeskaarten (donkergroene rand)
- 32 kiekjeskaarten (lichtgroene rand)
- 4 dierenoppassers
- 1 spelregels



## Spelidee

Op de kiekjes zijn steeds twee dieren te zien. Een dier staat groot op de voorgrond, het andere dier op de achtergrond is kleiner. De spelers moeten erachter zien te komen wie het kiekje heeft gemaakt. Dat kan een dier op het speelbord zijn, maar ook een van de vier oppassers. De spelers moeten nu heel goed kijken en nadenken wie de twee afgebeelde dieren in dezelfde volgorde als op het kiekje voor zich heeft staan en dus de fotograaf zou moeten zijn. Wie als eerste de oplossing roept, mag vervolgens een kiekje van zijn stapel omdraaien. Het doel van het spel is om als eerste zijn kiekjeskaarten kwijt te raken.

## Spelvoorbereiding

Puzzel het speelbord in het midden op tafel in elkaar en zet naast elke zijkant een oppasser naar keuze. Zoek de kiekjeskaarten met de donkergroene rand uit en schud ze.

De kaarten met de lichtgroene rand worden alleen bij de variant gebruikt en gaan terug in de doos. Elke speler ontvangt zes verdeckte kaarten. De jongste speler is de startspeler en krijgt een extra kaart, d.w.z. zeven. Leg de kaarten verdeckt voor je op een stapel; jullie mogen ze van tevoren niet bekijken. De overige kaarten worden verdeckt als aflegstapel opzij gelegd.

## Spelverloop

De startspeler begint: draai de bovenste kaart van je stapel naar het midden van de tafel om en leg hem open voor je stapel neer.

Nu speelt iedereen tegelijk! Kijk goed wie de twee afgebeelde dieren in dezelfde volgorde als op de kiekjeskaart (grote dier dichtbij, kleine dier erachter) precies voor zich heeft staan. Dat kan een dier op het speelbord zijn of een oppasser langs de zijkant van het speelbord. In welke richting de beide dieren staan afgebeeld, dus horizontaal of vertikaal ten opzichte van de fotograaf, speelt geen rol.

### Wie heeft het kiekje gemaakt?

#### • Een dier?

Roep snel de naam van het dier!

Wie was het snelst?

Geweldig, je hebt een echte fotografenblik!

Schuif de kiekjeskaart onderop de aflegstapel en draai een nieuwe kaart van je stapel om.

#### **Voorbeeld:**

*op de omgedraaide kaart staan op de voorgrond het paard groot en erachter de kat klein afgebeeld. Deze opname kan alleen door de haan zijn gemaakt.*



## • Een oppasser?

Een heleboel kiekjes kunnen alleen door een oppasser zijn gemaakt, omdat het grote en het kleine dier alleen vanuit zijn standpunt op een rij achter elkaar staan.

Dat geldt voor alle dieren aan de rand van het speelbord waar een oppasser naast staat.

Probeer snel de oppasser te grijpen! Wie heeft hem te pakken?

Goed zo, jij mag vervolgens een kaart van je stapel omdraaien.

De oppasser wordt weer teruggezet.

### **Voorbeeld:**

*op de omgedraaide kaart staan op de voorgrond het paard groot en erachter de leeuw klein afgebeeld. Deze opname kan alleen door de blauwe oppasser zijn gemaakt.*



### **Let op:**

Jullie mogen altijd maar één keer raden of naar een figuur grijpen!

Als niemand de juiste oplossing weet of iedereen verkeerd heeft geraden, wordt de kiekjeskaart verdekt onderop de aflegstapel geschoven. De speler die als laatste aan de beurt was om een kaart om te draaien, draait nu de bovenste kaart van de aflegstapel om en het zoeken naar de foto graaf begint weer van voor af aan.

## **Einde van het spel**

Wie als eerste al zijn kiekjeskaarten onderop de aflegstapel heeft kunnen leggen, heeft met de scherpste blik gezocht en wint het spel.

### **Tip:**

In plaats van de diernamen te roepen, kunnen jullie ook de bijpassende dierengeluiden nadoen. Spreek, voordat jullie met het spel beginnen, af welke klanken of geluiden de dieren maken.

## Kriskrasvariant

Er gelden dezelfde regels als van het basisspel. Jullie spelen echter nu met alle kiekjeskaarten, d.w.z. dat ze voor het uitdelen allemaal moeten worden geschud.

### Let op:

Bij de lichtgroene kaarten moet op het volgende worden gelet: de richting waarin de twee dieren vanuit de gezochte fotograaf zich bevinden, loopt diagonaal.

### Voorbeeld:

*op de omgedraaide kaart staan op de voorgrond de leeuw groot en erachter de dragen klein afgebeeld. Deze opname kan alleen door de haan zijn gemaakt.*





## De auteur



**Roberto Fraga** werd in 1960 in La Coruña (Spanje) geboren. Sinds zijn eerste kinderjaren woont hij in Frankrijk en hij is er tot op de dag van vandaag met zijn vrouw en twee dochters in Saint-Malo woonachtig. Hij heeft tijdens zijn leven veel gereisd en o.a. als vrachtrijder, technisch tekenaar, matroos, vertegenwoordiger, duiker en kustwachter gewerkt. Sinds meer dan 20 jaar ontwerpt Roberto Fraga spellen, waarvan er al meer dan 35 zijn uitgegeven. Zijn geniale spel *Eierdans* en *Race door de jungle* zijn slechts enkele van zijn spellen uit het HABA-assortiment.

## De illustratrice



**Barbara Stachuletz** werd geboren in Düsseldorf en studeerde grafiek-design aan de plaatselijke school voor hoger beroepsonderwijs. Vervolgens werkte ze op freelancebasis bij een Düsseldorfs reclamebureau en illustreerde talrijke boeken voor uitgeverijen van kinder- en schoolboeken. Inmiddels is ze voornamelijk werkzaam als illustratrice en schrijfster voor verschillende uitgeverijen van kinderboeken, spellen, tijdschriften en pedagogische vakliteratuur. Barbara Stachuletz woont met haar partner Wolfgang en haar kat Hilde in Düsseldorf.



# ¡Foto sí, foto no!

Un hipermétrope juego de atención para 2 - 6 jugadores de 6 a 99 años.

**Autor:** Roberto Fraga  
**Ilustraciones:** Barbara Stachuletz  
**Duración de una partida:** 10 - 15 minutos

Los animales del zoológico están hartos de que los fotografíen constantemente. Por esta razón han robado la cámara a uno de los visitantes y ahora se sacan ellos las fotografías unos a otros. Enseguida se llama a los vigilantes del zoo para que averigüen lo ocurrido, pero sólo encuentran fotos divertidas de los animales y no hay ni rastro de la cámara. ¿Quién la tiene ahora? Para averiguarlo tratan de dilucidar quién hizo las fotos teniendo a la vista la pista de las instantáneas.

¿Pero cómo es posible esto? ¡Algunos animales sólo pueden haber sido fotografiados por uno de los vigilantes del zoo! ¿Quién tiene entonces la cámara?  
¡Averiguadlo y solucionad este complicado caso!

## Contenido del juego

- 1 tablero de juego  
(a partir de las 4 piezas de un puzzle)
- 48 cartas de fotos instantáneas  
(borde de color verde oscuro)
- 32 cartas de fotos instantáneas  
(borde de color verde claro)
- 4 vigilantes del zoo
- 1 instrucciones del juego



## El juego

En las instantáneas se ven siempre dos animales del zoológico. En primer plano hay un animal de tamaño grande; el segundo animal está en el fondo con un tamaño más pequeño. Los jugadores tienen que averiguar quién ha hecho la instantánea. Puede tratarse de un animal del tablero o de uno de los cuatro vigilantes del zoo. Los jugadores tienen que mirar ahora con mucha atención y pensar quién de ellos ve a los dos animales de la fotografía en el orden en el que aparecen en ella. Esto da la pista de quién podría ser el fotógrafo. El primero en decir en voz alta la solución será el siguiente en dar la vuelta a una de sus instantáneas. El objetivo del juego es ser el primero en descartarse por completo de sus instantáneas.

## Preparativos

Montad las piezas del puzzle del tablero en el centro de la mesa y colocad en cada uno de sus lados a un vigilante del zoo sin importar el orden. Extraed las cartas de instantáneas con el borde de color verde oscuro y barajadlas. Las cartas con el borde de color verde claro sólo se necesitan en la variante y se devuelven, por tanto, a la caja. Cada jugador recibe seis cartas boca abajo. El jugador más joven es el jugador de inicio y recibe una carta más, es decir, siete. Haced un mazo con vuestras cartas boca abajo. No está permitido mirarlas. El resto de las cartas forman, boca abajo, el mazo de depósito y se deja a un lado.

## ¿Cómo se juega?

Comienza el jugador de inicio. Da la vuelta a la primera carta de tu mazo y colócala boca arriba delante de tu mazo. ¡Ahora jugáis todos al mismo tiempo! Fijaos bien quién tiene delante los dos animales dibujados en el mismo orden en el que aparecen en la instantánea (el animal grande, cerca; el animal pequeño, detrás). Puede ser un animal del tablero de juego o un vigilante fuera del tablero. No importa si los dos animales se encuentran en línea horizontal o vertical desde la perspectiva del fotógrafo, lo importante es el orden «en primer plano - por detrás».

## ¿Quién ha hecho la instantánea?

- ¿Un animal?

¡Di rápidamente el nombre del animal en voz alta!  
¿Quién ha sido el más rápido en decirlo?  
¡Fantástico! Tienes la mirada atenta del fotógrafo profesional. Coloca esa instantánea debajo del mazo de depósito y da la vuelta a otra carta de tu propio mazo.

### Ejemplo:

La carta destapada muestra al caballo grande en primer plano y al gato, detrás. Esa fotografía sólo puede haberla hecho el gallo.

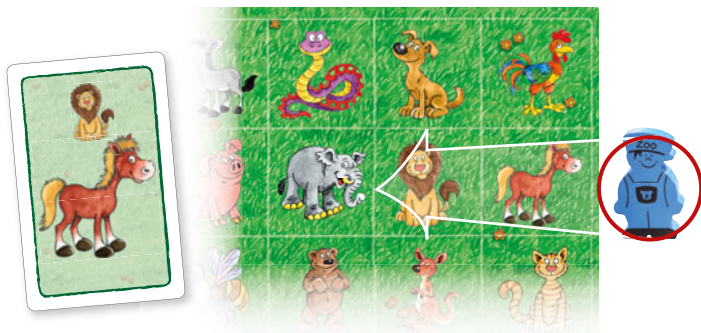


## • ¿Un vigilante del zoo?

Algunas instantáneas sólo puede haberlas hecho un vigilante del zoo porque el animal grande y el animal pequeño sólo se ven en línea, uno detrás del otro, desde su posición. Esto vale para todos los animales de los lados del tablero de juego en los que hay un vigilante del zoo. ¡Atrapad rápidamente al vigilante del zoo! ¿Quién lo ha atrapado?  
¡Perfecto! Serás el siguiente en dar la vuelta a una carta de tu mazo.  
Se devuelve a su sitio al vigilante del zoo.

### **Ejemplo:**

La carta destapada muestra al caballo grande en primer plano y al león pequeño, detrás. Esta fotografía sólo puede haberla hecho el vigilante azul.



### **Atención:**

¡Sólo está permitido pronunciar un nombre o agarrar una sola figurita!

Si ninguno de los jugadores da con la solución o todos se han equivocado al darla, se colocará esa instantánea debajo del mazo de depósito. El último jugador que destapó una carta da la vuelta ahora a la primera carta del mazo de depósito y comienza la búsqueda del fotógrafo desde el principio.

## **Final del juego**

Gana la partida el primer jugador que coloque todas sus instantáneas debajo del mazo de depósito porque ha demostrado tener la vista más atental.

### **Consejo:**

En lugar de dar el nombre de los animales, podéis imitar también sus voces correspondientes. Poneos de acuerdo al comienzo del juego qué sonido hace cada uno de los animales del tablero.



## Variante «A diestro y siniestro»

Valen las reglas del juego básico, pero ahora jugáis con todas las cartas de instantáneas, es decir, las tenéis que barajar todas antes de repartir.

### Atención:

En las cartas de color verde claro hay que tener en cuenta lo siguiente:  
Los dos animales se encuentran en línea diagonal desde la perspectiva del fotógrafo.

### Ejemplo:

La carta destapada muestra al león grande en primer plano y el oso pequeño, detrás. Esta fotografía sólo puede haberla hecho el gallo.



## El autor



**Roberto Fraga** nació en 1960 en La Coruña. Ha vivido en Francia desde su infancia. En la actualidad vive con su mujer y sus dos hijas en Saint-Malo. A lo largo de su vida ha viajado mucho y trabajado como conductor de largas distancias, delineante, marinero, representante, submarinista y oficial guardacostas.

Roberto Fraga se dedica a inventar juegos desde hace más de 20 años, de los que más de 35 ya han sido publicados.

Su genial juego *Danza del huevo* en *¡Tesoro al ataque!* son sólo algunos de sus juegos incluidos en el programa HABA.

## La ilustradora



**Barbara Stachuletz** nació en Düsseldorf y estudió Diseño Gráfico en la Escuela Técnica Superior de esta localidad. Posteriormente trabajó como colaboradora en una agencia de publicidad de Düsseldorf e ilustró innumerables obras para editoriales de libros infantiles y libros de texto.

Entretanto se dedica principalmente a la ilustración y a la creación trabajando para diferentes editoras de revistas y editoriales de libros infantiles, juegos así como para editoriales especializadas.

Bárbara Stachuletz vive con su compañero Wolfgang y su gata Hilde en Düsseldorf.







# Flash!



Un gioco per osservare con attenzione, per 2 - 6 giocatori da 6 a 99 anni.

**Autore:** Roberto Fraga  
**Illustratrice:** Barbara Stachuletz  
**Durata del gioco:** 10 - 15 minuti circa

Gli animali dello zoo non ne possono più d'essere fotografati e così rubano ad un visitatore la macchina fotografica e si fotografano a vicenda! I guardiani accorsi sul posto trovano solo divertenti istantanee degli animali, ma della macchina fotografica non c'è traccia. Chi ce l'ha? Per scoprirlo i guardiani cercano di risalire all'autore degli scatti basandosi sulle fotografie. Ma... che succede? Alcuni animali possono essere stati fotografati soltanto da uno dei guardiani! Chi ha allora la macchina fotografica? Scopritelo e risolvetevi questo complicato caso!

## Dotazione del gioco

- 1 tabellone (composto da 4 pezzi)
- 48 carte di istantanee (bordo verde scuro)
- 32 carte di istantanee (bordo verde chiaro)
- 4 guardiani dello zoo
- 1 Istruzioni per giocare



## Idea e scopo del gioco

Nelle istantanee si vedono sempre due animali, uno grande in primo piano e un secondo più piccolo sullo sfondo. I giocatori devono scoprire chi ha scattato la foto. Può essere stato un animale del tabellone oppure uno dei quattro guardiani dello zoo. Fate attenzione a chi può vedere davanti a sé i due animali nella stessa successione riportata nella carta dell'istantanea (animale grande in primo piano e piccolo in secondo piano) e che può essere l'autore dell'istantanea. Chi per primo lo dice può scoprire un'istantanea dal proprio mazzo. Scopo del gioco è finire per primo tutte le proprie carte.

## Preparazione del gioco

Unite le quattro parti del tabellone al centro del tavolo e collocate un guardiano dello zoo ad ogni lato. Mescolate e formate un mazzo con le carte dal bordo verde scuro. Le carte con il bordo verde chiaro si usano solo per la variante del gioco e vanno riposte nella scatola.

Ogni giocatore riceve sei carte coperte. Inizia il giocatore più piccolo, che riceve una carta in più, cioè sette. Formate un mazzo coperto davanti a voi, non dovete guardare le carte. Le carte restanti formano un mazzo di riserva coperto.

## Svolgimento del gioco

Il giocatore più piccolo inizia: scopri la prima carta del tuo mazzo rivolgendola verso il centro del tavolo e mettila scoperta davanti al tuo mazzo.

Giocate tutti contemporaneamente! Osservate con attenzione chi vede davanti a sé i due animali nella stessa successione riportata nella carta dell'istantanea (animale grande in primo piano e piccolo in secondo piano). Può essere un animale del tabellone oppure un guardiano al bordo del tabellone. Non importa in quale direzione si trovano i due animali rispetto al fotografo, vale a dire in successione orizzontale o verticale.

### Chi ha scattato la foto?

#### • Un animale?

Di' subito il nome dell'animale!  
Chi è stato il più veloce?  
Magnifico, hai l'occhio fotografico!  
Infila la carta dell'istantanea sotto il mazzo di riserva e scopri un'altra carta del tuo mazzo.

#### **Esempio:**

sulla carta scoperta c'è il cavallo in primo piano e il gatto in secondo piano. Solo il gallo può aver scattato la foto.



## • Un guardiano dello zoo?

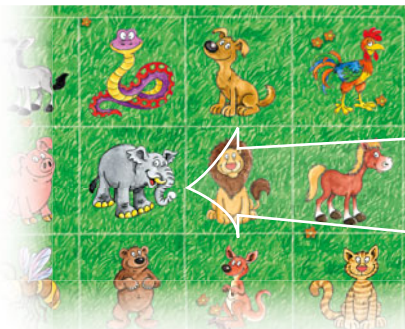
Alcuni scatti possono essere soltanto opera di un guardiano, perché l'animale grande e quello piccolo sono visibili in prospettiva lineare solo dal suo punto di vista. Ciò vale anche per tutti gli animali dei lati del tabellone accanto a cui c'è un guardiano.

Afferrate subito il guardiano! Chi l'ha preso?

Stupendo! Puoi scoprire una carta del tuo mazzo. Il guardiano torna al suo posto.

### **Esempio:**

sulla carta c'è il cavallo in primo piano e il leone in secondo piano. Solo il guardiano blu può aver scattato questa foto.



### **Attenzione:**

Potete dare sempre solo una soluzione e afferrare solo una figura!

Se non riuscite a scoprire la soluzione e sbagliate tutti, la carta dell'istantanea viene infilata coperta sotto il mazzo di riserva. Il giocatore che per ultimo ha scoperto una carta scopre ora la prima carta del mazzo di riserva e continua così la ricerca fotografica!

## Conclusione del gioco

Dimostrando di avere una vista acuta, vince il gioco chi per primo riesce ad infilare sotto il mazzo di riserva tutte le proprie carte di istantanee.

### **Consiglio:**

Invece di dire il nome dell'animale potete imitarne il verso. Prima di giocare, accordatevi sui versi e sui rumori prodotti dai diversi animali.



## Variante “in tutti i sensi”

Valgono le regole del gioco di base. Tuttavia ora giocate con tutte le carte, vale a dire che le mescolate tutte insieme prima di distribuirle.

### Attenzione:

Con le carte verde chiaro tenete presente che la direzione in cui si trovano i due animali rispetto al loro fotografo si sviluppa in diagonale.

### Esempio:

la carta scoperta mostra il leone in primo piano e la orso in secondo piano.  
Solo il gatto può avere scattato questa fotografia.



## L'autore



**Roberto Fraga** è nato nel 1960 a La Coruña (Spagna). Ha trascorso l'infanzia in Francia, dove attualmente vive (Saint-Malo) con la moglie e due figlie. Ha viaggiato molto, esercitando i più diversi mestieri: camionista, disegnatore industriale, marinaio, rappresentante, sommozzatore e ufficiale della guardia costiera.

Da più di vent'anni Roberto Fraga è impegnato a creare giochi; finora ne sono stati pubblicati più di 35.

La geniale *Danza delle uova* e *Tesoro in vista, pronti, via!* rappresentano solo alcuni dei giochi di Roberto Fraga presenti nel programma HABA.

## L'illustratrice



**Barbara Stachuletz** è nata a Düsseldorf, dove ha studiato grafica all'Università per le scienze applicate. In seguito ha lavorato in un'agenzia pubblicitaria di Düsseldorf come free lance ed ha illustrato numerose opere per case editrici di libri scolastici e infantili.

Lavora attualmente come illustratrice e autrice per diversi editori di libri per bambini, di giochi e di riviste, ed anche per editori di indirizzo pedagogico. Barbara vive a Düsseldorf con il suo compagno Wolfgang e la sua gatta Hilde.



### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

### **Kære forældre og børn.**

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan I se, om delen stadig fås.

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

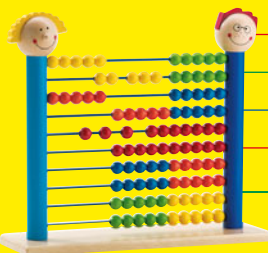
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

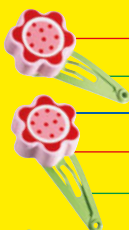
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

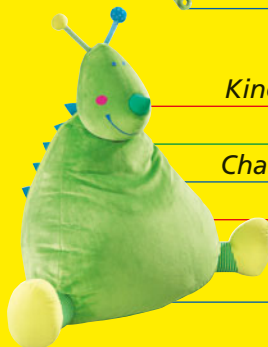
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, con accessori che danno un senso di benessere, con bigiotteria, regali e altro ancora. Perché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de