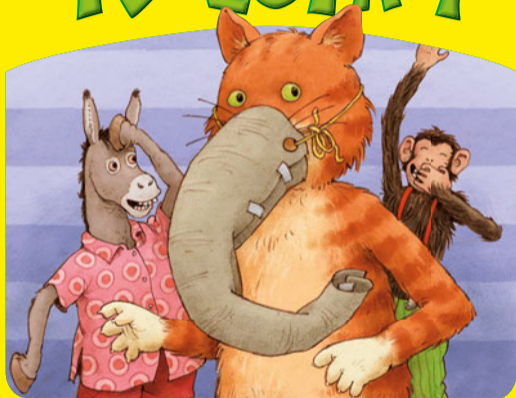


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



KATZOFANT



Elecat • Chatofant • Katofant • El gatofante • Elegatto

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



Katzofant



Ein schnelles Reaktionsspiel zur Förderung exekutiver Funktionen für 2 - 6 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Autor:	Roberto Fraga
Fachliche Beratung:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration:	Daniel Sohr
Illustration „Fex-Fuchs“:	Sonja Hansen
Spieldauer:	10 - 15 Minuten

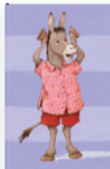
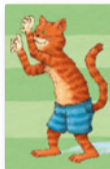
Eddi Esel, Ele Elefant, Conny Katze, Andi Affe und Hugo Hahn sind echte Freunde und haben immer eine Menge Spaß miteinander. Doch heute wissen sie so nicht so recht, was sie mit sich anfangen sollen. Da hat Eddi eine Idee! Wir spielen Katzofant! Sofort ist die tierische Bande wieder munter und alle spielen los ...



Spielinhalt

60 Tierkarten, 1 Fex-Karte, 1 Spielfigur Fex, 1 Spielanleitung

Tierkarten



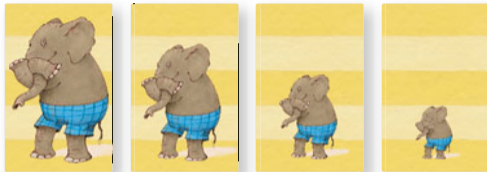
Vorderseite
Tier mit Geste

Rückseite
Tier schlafend

- 1) Katze: „Miau“ rufen
- 2) Affe: „Uah ha ha“ rufen
- 3) Hahn: „Kikeriki“ rufen
- 4) Esel: „laah“ rufen
- 5) Elefant; „Törö“ rufen



Die vier Tiergrößen



Spielidee

Die Karten zeigen fünf verschiedene Tiere in vier verschiedenen Größen. Jeder Spieler hat einen Kartenstapel vor sich. In der Tischmitte liegen immer zwei andere Tierkarten aus. Die Spieler müssen diese Karten vergleichen und so schnell wie möglich die Stimme des größeren Tiers nachmachen. Wer am schnellsten ist, darf eine seiner Karten auf die des größeren Tiers legen. Welches Tier ist jetzt das größere?

Ziel des Spiels ist es als Erster seine Karten abzulegen.



Spielvorbereitung

Mischt alle Tierkarten verdeckt. Jeder Spieler erhält neun Karten. Der Startspieler erhält zehn Karten. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel. Er wird verdeckt zur Seite gelegt. Zieht die oberste Karte und legt sie offen in die Tischmitte. Stellt die Fex-Figur daneben. Die Fex-Karte wird erst in den Varianten benötigt und kommt aus dem Spiel.

Grundspiel: Auf zum Wettgesang der Tiere!

Spielablauf

Ihr spielt alle gleichzeitig. Der Startspieler deckt die oberste Karte seines Stapels zur Tischmitte hin auf und legt sie neben die offenliegende Karte. Schaut sofort, welches der beiden Tiere das größere ist und macht die entsprechende Tierstimme nach.

Hat der Schnellste von euch auch den richtigen Tierlaut nachgemacht?

- **Ja?**
Super! Du darfst die nächste Karte von deinem Stapel aufdecken und auf die Karte des Tiers legen, das du gerade nachgemacht hast.



- **Nein?**

Hoppla, das war daneben! Wer von den anderen Spielern macht die richtige Stimme nach?

Der Schnellste von euch darf als Nächster eine Karte von seinem Stapel aufdecken und auf die Karte des Tiers legen, das er gerade nachgemacht hat.

Achtung:

Wenn nicht klar ist, wer den richtigen Tierlaut am schnellsten gerufen hat oder wenn der Tierlaut von keinem richtig gerufen wird, wiederholt ihr den Zug. Das Kind, das zuletzt eine Karte abgelegt hat, zieht jetzt eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen auf diese Karte.

Wichtige Schnapp-den-Fex-Regeln!

Anstatt den Tierlaut zu rufen, müsst ihr sofort nach der Fex-Figur schnappen, wenn

- auf beiden Karten das gleiche Tier abgebildet ist (egal welche Größe)
- die Tiere auf beiden Karten gleich groß sind (egal welche Tiere).

Spielende

Wer als Erster seinen Kartenstapel aufgebraucht hat, gewinnt als schnellster Tierstimmenimitator das Spiel.

Tipp:

Um das Spiel zu variieren, kann zusätzlich zum Tierlaut auch noch die Geste des entsprechenden Tiers gemacht werden. Diese Kombination ist eine gute Vorbereitung für die Spielideen mit Fex-Effekt (s. u.).

Tiergesten:

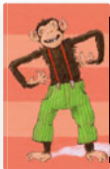
Hahn: Eine Hand auf dem Kopf zu einem Hahnenkamm abspreiben.

Katze: Beide Hände wie Krallen nach vorne strecken und so bewegen, als wolle man etwas kratzen.

Esel: Beide Hände als Ohren oben an den Kopf halten.

Elefant: Beide Arme nach vorne zu einem Rüssel verschränken.

Affe: Sich mit beiden Armen rechts und links unter den Armen kratzen.



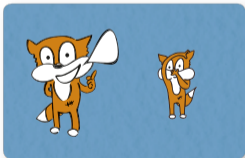


Fex-Effekt

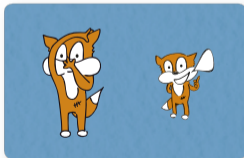
Nun dürft ihr Fex nicht mehr aus den Augen lassen! Denn jetzt müsst ihr zusätzlich zum Tierlaut auch noch die Bewegung eines anderen Tieres machen. Doch Vorsicht! Ist ein Tier bereits eingeschlummert? Dann heißt es leise sein, denn er darf nicht geweckt werden. Fex stellt hier euer Arbeitsgedächtnis wirklich auf die Probe - und das braucht ihr, um schnellstmöglich die richtige Aktion ausführen zu können.

Die Fex-Varianten

Es gibt drei Varianten, die zusätzlich zum Grundspiel mit den Regeln der Fex-Karte gespielt werden. Aber aufgepasst! Fex bringt einiges durcheinander.



Hier müsst ihr die **Stimme des großen** und die **Geste des kleinen** Tieres nachmachen.



Hier müsst ihr die **Geste des großen** und die **Stimme des kleinen** Tieres nachmachen.

Variante 1: Groß oder Klein

Einigt euch auf eine Seite der Fex-Karte und legt sie quer zur ausliegenden Tierkarte in der Tischmitte. Ihr müsst nun entsprechend der Fex-Karte reagieren, wenn ihr eine neue Karte in der Tischmitte ablegt. Dabei gelten die Schnapp-den-Fex-Regeln. Fliege und der Satz wird kontrolliert. Deckt jeweils die oberste Bildkarte der vier Stapel auf und kontrolliert.

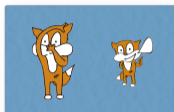
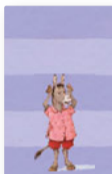
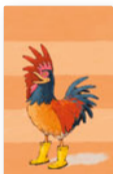
Variante 2: Fex-dreh-dich

Diese Variante wird nach den Regeln der **Variante 1 Groß oder Klein** gespielt. Zusätzlich gilt: Jedes Mal, wenn ihr die Fex-Figur geschnappt habt, müsst ihr die Fex-Karte auf die andere Seite drehen. Dadurch verändert sich immer wieder die Vorgabe, welche Tierstimme und welche Geste gerade nachgemacht werden muss.

Variante 3: Die Tiere schlafen!

Zusätzlich zu den Regeln der **Variante 2 Fex-dreh-dich** gilt:

- Bevor ihr die Stimme oder Geste eines Tiers nachmacht, müsst ihr schauen, welches schlafende Tier auf dem Stapel des Spielers zu sehen ist, der zuletzt eine Karte aufgedeckt und abgelegt hat.
- Ist es das gleiche Tier wie auf einer der beiden Karten in der Tischmitte, darf nur die Stimme oder die Geste des anderen Tiers nachgemacht werden.

**Beispiel:**

Hahn und Esel liegen in der Tischmitte aus und ihr müsst der Fex-Karte entsprechend die Geste des Hahnes und den Laut des Esels machen. Die oberste Karte auf dem Stapel des Spielers, der gerade eine Karte nachgelegt hat, zeigt den schlafenden Esel. Also dürft ihr jetzt nur die Geste des Hahns machen, aber nicht den Laut des Esels, denn er soll ja nicht geweckt werden.

Wichtig: Es gelten die Schnapp-den-Fex-Regeln und sie werden auch dann ausgeführt, wenn eines der beiden Tiere in der Tischmitte auch als schlafendes Tier auf dem Stapel eines Spielers zu sehen ist.

Elecat



A fast game of reactions to foster the executive functions of 2 - 6 players, age 6 - 99.

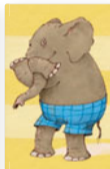
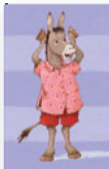
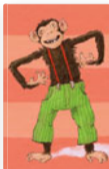
Author:	Roberto Fraga
Technical Advice:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustrations:	Daniel Sohr
Illustration "Fex effect":	Sonja Hansen
Length of the game:	10 - 15 minutes

David donkey, Ellie elephant, Conny Cat, Matt Monkey and Robby Rooster are good pals and always have a lot of fun together. But today they don't really know what to do. Then David has an idea! Lets play Elecat! The animal gang is immediately up and ready, eager to start playing ...

Contents

60 animal cards, 1 Fex card, 1 play figure Fex, Set of game instructions

Animal cards



Front:
animal, gesturing

Back:
animal, sleeping

- 1) Cat: shout "meow"
- 2) Monkey: shout "Ooh ooh ooh, ah ah ah"
- 3) Rooster: shout "cock-a-doodle-doo"
- 4) Donkey: shout "hee-haw"
- 5) Elephant: shout "Bbbbbrrr"

The four animal sizes:



The Game Idea

The cards show 5 different animals of four different sizes.

Each player has a pile of cards in front of him. In the center of the table there always two different animal cards face up. The players have to compare these cards and imitate the voice of the larger animal as quickly as they can. The quickest player may then place any one of his cards on top of the bigger animal. Which animal is now the bigger one?

The aim of the game is to be the first to place all one's cards.



Preparation of the Game

Shuffle all the animal cards. Each player gets nine cards. The starting player gets ten cards. The remaining cards are placed face down in the center as a provision pile. Draw the top card of the provision pile and place it face up in the center of the table. Place the Fex fox play figure next to it. The Fex card will be needed for the different variations, please set aside for now.

Basic Game: Let's join the animals in their Song Competition!

How to Play

Play is simultaneous. The starting player turns over the top card from his pile, turning it always towards the center of the table and places it face up next to the card lying there. Immediately everybody looks to see which of the animals is the larger one and imitates the corresponding animal voice.

Did whoever was fastest, make the correct animal voice?

- **Yes?**
Perfect! You can turn over the next card in your pile and place it on top of the card of the animal you just imitated.



- **No?**

Oops, you failed! Who of the other players can now imitate the correct animal voice?

The quickest one may now turn over a card from his pile and place it on the animal he just imitated.

Watch out!

If it is not clear who was the quickest at making the right voice or if not one of the players has imitated the animal voice correctly, then repeat this turn. The player who placed the last card now draws a card from the provision pile and places it on top of the last card.

Important Snatch-the-Fex rule!

You have to snatch for the Fex play figure, instead of imitating an animal voice, if ...

- ... both cards show the same animal (no matter what size they are) or
- ... the animals on both cards are the same size (no matter which animals they are)

End of the Game

Whoever uses up his pile of cards first has been the quickest animal voice imitator and wins the game.

Hint:

You can vary the game and accompany the animal voice with the gesture of the corresponding animal. This combined action is good preparation for the game ideas with the Fex effect (see below).

Animal Gestures:

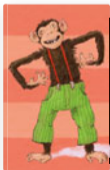
Rooster: Hold one hand above your head and spread your fingers to make a cockscomb.

Cat: Stretch your fingers out like claws and move them as if scratching at something.

Donkey: Place both hands on the top your head to form long ears.

Elephant: Stretch out both arms and intertwine them to form a trunk.

Monkey: Scratch your armpits with both hands.



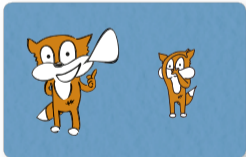


The FEX effect

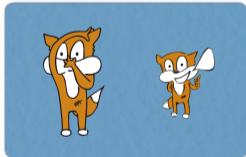
Now you must always keep an eye on FEX as in addition to imitating the animals' voice you have to make the gestures of another animal. But watch out! Has an animal already fallen asleep? Then you must be very quiet, as it must not be woken up. Fex really tests your working memory here – as you need to be able to carry out the right action in the quickest possible way.

The Fex Variations

There are three variations. They are played like the basic game with the additional rules of the Fex card. Watch out! Fex will mix things up quite a lot!



Here you have to imitate the **voice of the bigger** and the **gesture of the smaller** animal.



Here you have to imitate the **gesture of the bigger** and the **voice of the smaller** animal.

Variation #1: Big or Small

Agree on one side of the Fex card and place it perpendicular to the animal card in the center. You now have to react according to the picture of the card each time you turn over a card from your pile. The Snatch-the-Fex rule applies as normal.

Variation #2: Turn-around-Fex

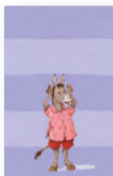
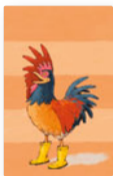
This variation is played like the **Variation #1 Big or Small** with an additional rule: each time you snatch the Fex play figure you have to turn over the Fex card. In this way the instructions regarding which animal voice or gesture have to be made change each time.

Variation #3: Let the animals sleep!

In addition to the rules for **Variation #2 Turn-around-Fex**, the following rule applies:

- Before imitating the voice or gesture of an animal you have to check which sleeping animal is shown on the pile of the player who just turned over the card and placed it in the center.
- If the same animal is on one of the cards in the center only the voice or gesture of the other animal may be made.

Example:



Rooster and donkey are face up in the center of the table and according to the Fex card you have to imitate the gesture of the rooster and the voice of the donkey.

The top card of the player who just turned over a card shows the sleeping donkey. This means that you are only allowed to make the gesture of the rooster, but not the voice of the donkey, as he must not be woken up!

Important: The Snatch-the-Fex rule always applies and is also carried out if one of the two animals in the center also appears as a sleeping animal on a player's pile.



Chatofant



Un jeu de réaction à jouer rapidement, destiné à stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur :	Roberto Fraga
Conseil pédagogique :	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration :	Daniel Sohr
Illustration pion « Fex » :	Sonja Hansen
Durée de la partie :	10 à 15 minutes

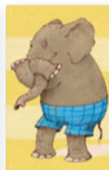
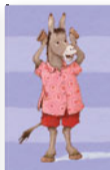
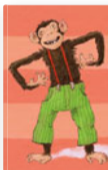
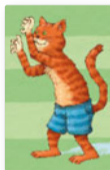
Arthur l'âne, Elvis l'éléphant, Chichi le chat, Sergio le singe et Cris le coq sont de vrais amis et ils s'amuse^{nt} très souvent ensemble. Mais aujourd'hui ils ne savent pas trop quoi faire. Elvis a alors une idée : on va jouer à Chatofant ! La bande de copains retrouve sa bonne humeur et la partie commence.

Contenu du jeu

60 cartes d'animaux, 1 carte Fex, 1 pion Fex, 1 règle du jeu

Cartes d'animaux

FRANÇAIS



Recto

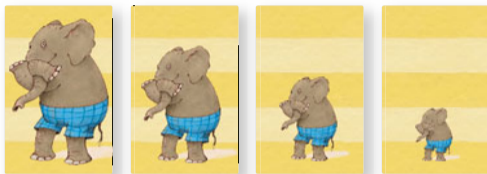
Animal faisant un geste

Verso

Animal endormi

- 1) Chat : dire « miaou »
- 2) Singe : crier « Ouh ouh ouh »
- 3) Coq : crier « cocorico »
- 4) Âne : crier « hihan »
- 5) Eléphant : crier « reuhh »

Les quatre tailles d'animaux



Idée

Les cartes montrent cinq animaux différents représentés dans quatre tailles différentes.

Chaque joueur a une pile de cartes devant lui. Au milieu de la table, il y a toujours deux autres cartes d'animaux. Les joueurs doivent comparer ces cartes et imiter le plus vite possible le cri du plus grand animal. Celui qui est le plus rapide pose une de ses cartes sur celle représentant le plus grand animal. Quel animal est alors le plus grand ?

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes en premier.



Préparatifs

Mélangez toutes les cartes, faces recto cachées. Chaque joueur prend neuf cartes. Le joueur qui commence la partie en prend dix. Les cartes restantes forment la pile de pioche qui est mise de côté, faces recto cachées. Tirez la carte posée en haut de la pile et posez-la au milieu de la table, face recto visible. Posez le pion Fex à côté. La carte Fex ne sera utilisée que pour les variantes et est retirée du jeu.

Jeu de base : Concours de chant animal !

Déroulement de la partie :

Vous jouez tous ensemble. Le joueur qui commence la partie retourne la carte posée en haut de sa pile et la pose, face recto visible, à côté de la carte qui se trouve déjà sur la table. Regardez alors lequel des deux animaux est le plus grand et imitez le cri de cet animal.

Le joueur le plus rapide a-t-il imité le bon cri d'animal ?

- **Oui ?**

Super ! Tu retournes la carte suivante de ta pile et la poses sur la carte de l'animal dont tu viens d'imiter le cri.



- **Non ?**

Pas de chance ! Tu t'es trompé ! Lequel des autres joueurs va-t-il imiter le bon cri ?

Le plus rapide d'entre vous a le droit de tirer une carte de sa pile et de la poser sur la carte de l'animal dont il vient d'imiter le cri.

Attention :

S'il n'est pas possible de constater qui a été le plus rapide à imiter le cri de l'animal ou si personne n'a imité le bon cri, vous recommencez le tour. Le joueur qui a posé une carte en dernier tire alors une carte de la pile de pioche et la pose face recto visible sur sa carte.

Règles importantes pour attraper le pion Fex !

Au lieu d'imiter le cri d'animal, vous devrez attraper le pion Fex lorsque

- le même animal est représenté sur les deux cartes, quelle que soit leur taille;
- les animaux représentés sur les deux cartes ont la même taille, quelle que soit l'espèce.

Fin de la partie

Celui qui se sera débarrassé de sa pile de cartes en premier gagne la partie car il est le plus rapide imitateur de cris d'animaux.

Conseil :

Pour varier le jeu, on peut, en plus du cri de l'animal, aussi imiter le geste correspondant de cet animal. Cette association est une bonne préparation aux suggestions de jeu avec l'effet Fex (voir plus loin).

Gestes des animaux :

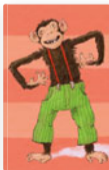
Coq : mettre une main sur sa tête et écarter les doigts en guise de crête.

Chat : avancer les deux mains en pliant les doigts comme si on voulait gratter quelque chose.

Âne : mettre une main de chaque côté de sa tête en guise d'oreille.

Eléphant : se pincer le nez avec une main et passer son autre bras au milieu pour former une trompe.

Singe : se gratter sous chaque bras.



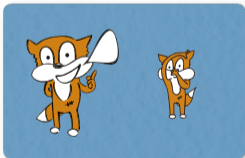


« L'effet Fex » :

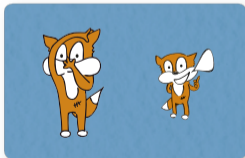
Maintenant, il faut bien observer Fex car, en plus du cri de l'animal, vous devez aussi imiter le mouvement d'un autre animal. Mais attention ! Est-ce qu'un animal est déjà endormi ? Dans ce cas, il ne faut pas faire de bruit pour ne pas le réveiller. Fex est vraiment déroutant et il faut vraiment être très attentif et avoir une bonne mémoire pour pouvoir exécuter l'action correctement et le plus vite possible.

Les variantes Fex

Il y a trois variantes que l'on peut jouer, en plus du jeu de base, en suivant les règles de la carte Fex. Mais faites bien attention : Fex adore désorienter les joueurs.



Ici, il faut imiter le **cri du grand** animal et le **geste du petit** animal.



Ici, il faut imiter le **geste du grand** animal et le **cri du petit** animal.

Variante 1 : Grand ou petit

Mettez vous d'accord sur une face de la carte Fex et posez-la en travers par rapport à la carte d'animal posée au milieu de la table. Vous devez alors réagir comme l'indique la carte Fex lorsque vous posez une nouvelle carte au milieu de la table. Les règles d'utilisation du pion Fex s'appliquent comme dans le jeu de base.

Variante 2 : Fex tourne-toi

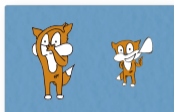
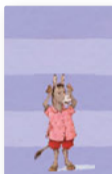
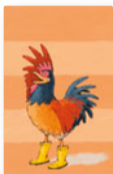
Cette variante se joue suivant les règles de la **variante 1 Grand ou petit**, en respectant en plus ceci : à chaque fois que vous aurez attrapé le pion Fex, vous devrez retourner la carte Fex sur l'autre face. La tâche à accomplir change ainsi sans arrêt.

Variante 3 : Les animaux dorment !

En plus des règles de la **variante 2 Fex tourne-toi**, suivre ce qui suit :

- Avant d'imiter le cri ou le geste d'un animal, regardez quel animal endormi est représenté sur la pile du joueur qui a retourné et posé une carte en dernier.
- Si c'est le même animal que sur l'une des deux cartes posées au milieu de la table, on doit seulement imiter le cri ou le geste de l'autre animal.

Exemple :



Le coq et l'âne sont posés au milieu de la table et, d'après la carte Fex, vous devez imiter le geste du coq et le cri de l'âne. La carte posée en haut de la pile du joueur qui vient juste de déposer une carte indique un âne endormi. Vous devez donc imiter le geste du coq et non le cri de l'âne car ce dernier ne doit pas être réveillé.

Important : On suit les règles indiquées pour attraper le pion Fex et les applique si l'un des deux animaux posés au milieu de la table est aussi représenté comme animal endormi sur la pile d'un joueur.



Katofant



Een snel reactiespel ter bevordering van de executieve functies voor 2 - 6 spelers van 6 - 99 jaar.

Auteur:	Roberto Fraga
Vaktechnisch advies:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustraties:	Daniel Sohr
Illustratie "Fex-figuur":	Sonja Hansen
Speelduur:	10 - 15 min.

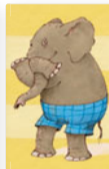
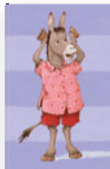
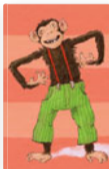
Eddie Ezel, Ollie Olifant, Connie Kat, Andy Aap en Hugo Haan zijn dikke vrienden en maken samen altijd een heleboel plezier. Maar vandaag weten ze niet goed wat te doen. Dan heeft Eddie een idee! We gaan katofant spelen! Onmiddellijk is de hele beestenbende weer vrolijk en iedereen begint te spelen...



Spelinhoud

60 dierkaarten, 1 Fex-kaart, 1 speelfiguur Fex, spelregels

dierkaarten



voorzijde
gebarend dier

achterzijde
slapend dier

- 1) kat: "miauw" roepen
- 2) aap: "oea a a" roepen
- 3) haan: "kukeleku" roepen
- 4) ezel: "iaaa" roepen
- 5) olifant: "tetteretet" roepen

De vier afmetingen van de dieren:



Spelidee

Op de kaarten staan vijf verschillende dieren in vier verschillende afmetingen afgebeeld.

Iedere speler heeft een stapel kaarten voor zich. In het midden op tafel liggen steeds twee andere dierkaarten. De spelers moeten deze kaarten vergelijken en zo snel mogelijk het die-rengeluid van het grootste dier nadoen. Wie het snelst is, mag een van zijn kaarten op de kaart met het grootste dier leggen. Welk dier is nu het grootst?

Het doel van het spel is om als eerste al je kaarten weg te leggen.



Spelvoorbereiding

Schud verdekt alle dierkaarten. Elke speler krijgt negen kaarten. De startspeler ontvangt tien kaarten. De overgebleven kaarten vormen de voorraad. Deze wordt verdekt opzij gelegd. Pak de bovenste kaart van de stapel en leg hem open in het midden op tafel. Zet de Fex-vos ernaast. De Fex-kaart is pas nodig bij de varianten en wordt uit het spel gehaald.

Basis spel: Wie zingt het beste dierenlied?

Spelverloop:

Iedereen speelt tegelijk. De startspeler draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt hem naast de openliggende kaart in het midden op tafel. Kijk snel welk van de twee dieren het grootst is en doe het bijpassende dierengeluid na.

Heeft de snelste van jullie ook het juiste dierengeluid nagedaan?

- **Ja?**

Geweldig! Je mag de volgende kaart van je stapel omdraaien en op de kaart van het dier leggen dat je zojuist hebt nagedaan.

- **Nee?**

Helaas, je zat ernaast! Wie van de andere spelers doet het juiste geluid na?

De snelste van jullie mag vervolgens een kaart van zijn stapel omdraaien en op de kaart van het dier leggen dat hij zojuist heeft nagedaan.

Let op:

Als het niet duidelijk is wie als eerste het juiste dierengeluid heeft gemaakt, of als niemand het dierengeluid goed heeft nagedaan, wordt de ronde overgedaan. Het kind dat als laatste een kaart heeft afgelegd, pakt nu een kaart van de voorraad en legt hem open op deze kaart.

Belangrijke grijp-de-Fex-regels!

In plaats van het dierengeluid te maken, grijpen jullie onmiddellijk naar de Fex-figuur als:

- op beide kaarten hetzelfde dier staat afgebeeld (ongeacht hun afmetingen)
- de dieren op beide kaarten even groot zijn (ongeacht het soort dieren).

Einde van het spel

Wie als eerste zijn stapel kaarten heeft opgebruikt, is de snelste dierengeluidenimitator en wint het spel.



Tip:

om het spel te variëren, kan naast het dierengeluid ook nog het gebaar van het betreffende dier worden gemaakt. Deze combinatie is een goede voorbereiding voor de spelideeën met Fex-effect (zie onder).

Dierengebaren:

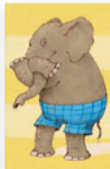
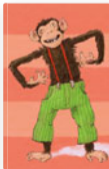
Haan: een hand op je hoofd houden en als een hanenkam uitspreiden.

Kat: beide handen als klauwen vooruit steken en bewegen alsof je ergens aan wilt krabben.

Ezel: beide handen als oren bovenop je hoofd houden.

Olifant: beide armen als een slurf in elkaar draaien en naar voren steken.

Aap: met beide handen links en rechts onder je armen krabben.

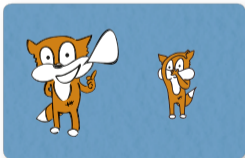


Het Fex-effect:

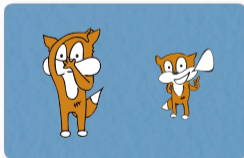
Nu mogen jullie Fex niet meer uit het oog verliezen! Want nu moeten jullie naast het dierengeluid ook nog de beweging van het dier nadoen. Maar pas op! Is één van de dieren al ingedommeld? Dan moeten jullie zachtjes zijn, want hij mag niet wakker worden gemaakt. Fex stelt hier jullie werkgeheugen pas echt op de proef. En dat hebben jullie nodig om zo snel mogelijk de juiste handeling uit te kunnen voeren.

De Fex-varianten

Er zijn drie varianten, waarbij naast de regels van het basisspel ook volgens de regels van de Fex-kaart wordt gespeeld. Maar let op! Fex haalt van alles overhoop.



Hierbij moet het **geluid van het grootste** en het **gebaar van het kleinste** dier worden nagedaan.



Hierbij moet het **gebaar van het grootste** en het **geluid van het kleinste** dier worden nagedaan.



Variante 1: Groot of klein

Spreek af welke zijde van de Fex-kaart gebruikt wordt en leg hem haaks op de openliggende dierkaarten in het midden op tafel. Nu moeten jullie volgens de Fex-kaart reageren als er een nieuwe kaart in het midden op tafel wordt gelegd. Hierbij gelden de grijp-de-Fex-regels.

Variante 2: Fex-draai-om

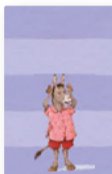
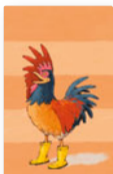
Deze variant wordt volgens de regels van **variant 1 Groot of klein** gespeeld. Bovendien geldt dat telkens als de Fex-figuur wordt gegrepen, de Fex-kaart moet worden omgedraaid. Hierdoor verandert steeds de regel die bepaalt welk dieren-geluid en welk gebaar er moet worden nagedaan.

Variante 3: De dieren slapen!

Naast de regels van **variant 2 Fex-draai-om** geldt:

- voordat jullie het geluid of het gebaar van een dier nadoen, moet eerst worden gekeken welk slapend dier er op de stapel van de speler te zien is die als laatste een kaart heeft omgedraaid en weggelegd.
- als dat hetzelfde dier is als op een van de twee kaarten die in het midden op tafel liggen, mag alleen het geluid of het gebaar van het andere dier worden gemaakt.

Voorbeeld:



De haan en de ezel liggen in het midden op tafel en jullie moeten volgens de Fex-kaart het gebaar van de haan en het geluid van de ezel maken. Op de bovengestelde kaart van de stapel van de speler die zojuist een kaart heeft weggelegd, is de slapende ezel te zien. Daarom mag nu alleen het gebaar van de haan worden gemaakt en niet het geluid van de ezel, want hij mag niet wakker gemaakt worden.

Belangrijk: de grijp-de-Fex-regels blijven geldig en worden ook opgevolgd als op een van de twee dieren die in het midden op tafel liggen, ook het slapende dier van een van de spelers te zien is.

El gatofante



Un rápido juego de reacción para el fomento de las funciones ejecutivas, para 2 - 6 jugadores de 6 a 99 años.

Autor:	Roberto Fraga
Asesoramiento especializado:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustraciones:	Daniel Sohr
Ilustración del personaje «Fex»:	Sonja Hansen
Duración de una partida:	10 - 15 minutos

Lilo Asno, Eli Elefante, Paco Gato, Manu Mono y Cresta Gallo son amigos de verdad y siempre se lo han pasado de maravilla juntos. Pero hoy no saben muy bien qué hacer para pasar la tarde. Entonces se le ocurre una idea a Manu:

¡Juguemos al gatofante!

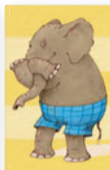
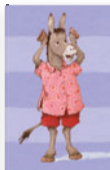
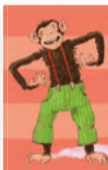
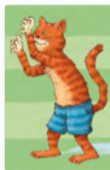
Ipso facto, toda esta pandilla de animales está otra vez animada y se pone a jugar con ganas...



Contenido del juego

60 cartas de animales, 1 carta Fex, 1 figurita Fex, 1 instrucciones del juego

Cartas de animales



Anverso

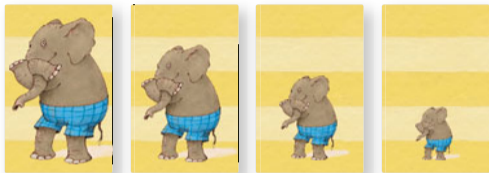
Animal con un gesto

Dorso

Animal durmiendo

- 1) Gato: exclamar «miau»
- 2) Mono: exclamar «iji iji iji ja ja»
- 3) Gallo: exclamar «quiquiriquí»
- 4) Asno: exclamar «iiaa iiaa»
- 5) Elefante; exclamar «turuuuuu»

Los cuatro tamaños de los animales:



El juego

Las cartas muestran cinco animales distintos en cuatro tamaños diferentes. Cada jugador tiene una pila de cartas delante. En el centro de la mesa siempre hay dos cartas de animales. Los jugadores tienen que comparar estas cartas y reproducir lo más rápidamente posible el sonido del animal más grande. El más rápido en la imitación debe depositar una de sus cartas encima de la carta del animal más grande. ¿Qué animal es ahora el más grande? El objetivo del juego es ser el primero en descartarse por completo.



Preparativos

Barajad boca abajo todas las cartas de animales. Cada jugador recibe nueve cartas. El jugador que inicia la partida recibe diez cartas. Con el resto de las cartas se forma el mazo para servirse con las cartas boca abajo y se coloca a un lado. Cojed la carta superior y ponedla boca arriba en el centro de la mesa. Colocad al zorro Fex al lado.

La carta Fex sólo se necesita en las variantes y se retira de la partida.

Juego básico: ¡Vamos al concurso de canto de los animales!

¿Cómo se juega?

Vais a jugar todos a la vez. El jugador de inicio da la vuelta a la carta superior de su mazo y la coloca en el centro de la mesa al lado de la carta ya expuesta. Examinad inmediatamente cuál de los dos animales es el más grande y reproducid el sonido correspondiente a ese animal.

El más rápido de vosotros, ¿ha reproducido también el sonido del animal correcto?

- **¿Sí?**
¡Fantástico! Debes dar la vuelta a la siguiente carta de tu mazo y colocarla encima de la carta del animal que acabas de imitar.

- **¿No?**

¡Vaya, te equivocaste! ¿Quién entre los demás jugadores es capaz de imitar el sonido del animal correcto?

El más rápido de vosotros debe dar la vuelta a la siguiente carta de su mazo y colocarla encima de la carta del animal que acaba de imitar.

Atención:

Si no está claro quién ha sido el más rápido en imitar al animal correcto o si ninguno de vosotros lo ha imitado correctamente, entonces se repite la jugada. El último jugador que ha depositado una carta coge ahora otra del mazo para servirse y la coloca boca arriba encima de esa carta.

¡Importantes reglas atrapa-Fex!

En lugar de exclamar el sonido de un animal, tenéis que atrapar rápidamente la figurita Fex en el caso de que

- en las dos cartas esté dibujado el mismo animal (sin que importe el tamaño)
- los animales tengan el mismo tamaño en las dos cartas (sin que importe qué animales son).

Final del juego



El ganador de la partida será el primer jugador que se descarte por completo. Se convierte así en el imitador más veloz de los sonidos que producen los animales.

Consejo: Para variar el juego, a la imitación del sonido puede añadirse la imitación del gesto del animal correspondiente. Esta combinación es una buena preparación para los juegos con el efecto Fex (véase abajo).

Gestos de los animales:

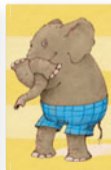
Gallo: Una mano sobre la cabeza abierta como una cresta.

Gato: Extender las dos manos hacia delante como si fueran garras y moverlas como queriendo arañar algo.

Asno: Poner las dos manos a ambos lados de la cabeza como si fueran orejas.

Elefante: Entrelazar los dos brazos hacia delante formando una trompa.

Mono: Rascarse las axilas con ambos brazos.

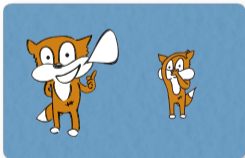


El efecto Fex

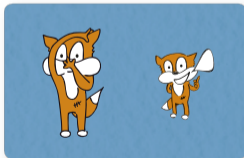
¡Ahora no debéis ya quitarle los ojos de encima a Fex! Y es que ahora, además de reproducir el sonido de ese animal, tenéis que imitar el gesto de otro animal. Pero ¡ojo! ¿Ya se ha quedado dormido algún animal? Entonces hay que actuar en silencio porque no se le puede despertar. Fex pone a prueba aquí vuestra memoria de trabajo. Y es la que necesitáis para poder realizar lo más rápidamente posible la acción.

Las variantes Fex

Hay tres variantes que se juegan como el juego básico pero con las reglas adicionales de la carta Fex. ¡Atención, porque Fex lía un poco las cosas!



Aquí tenéis que imitar el **sonido del animal grande** y los **gestos del animal pequeño**.



Aquí tenéis que imitar los **gestos del animal grande** y el **sonido del animal pequeño**.



Variante 1: Grande o pequeño

Poneos de acuerdo en elegir una de las dos caras de la carta Fex y colocadla en sentido transversal sobre la carta de animal expuesta en el centro de la mesa. Ahora tenéis que reaccionar conforme a la carta Fex cuando pongáis una carta nueva encima. Valen las reglas atrapa-Fex.

Variante 2: Date la vuelta, Fex

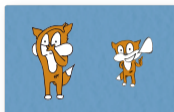
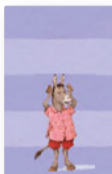
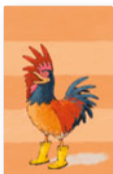
Esta variante se juega siguiendo las reglas de la **variante 1, Grande o pequeño**. Además, vale: cada vez que atrapéis la figurita Fex, tenéis que girar la carta Fex. De esta manera cambia siempre la regla de qué sonido de animal y qué gestos hay que imitar en cada momento.

Variante 3: ¡Los animales duermen!

Además de las reglas de la **variante 2, Date la vuelta, Fex**, valen:

- Antes de imitar el sonido o el gesto de un animal, tenéis que mirar qué animal se ve durmiendo en el mazo del último jugador que ha dado la vuelta a una carta.
- Si se trata del mismo animal que figura en una de las dos cartas expuestas sólo se podrá imitar el sonido o el gesto del otro animal.

Ejemplo:



Las cartas del gallo y del asno están extendidas en el centro de la mesa y tenéis que hacer el gesto del gallo y el sonido del asno conforme a las indicaciones de la carta Fex. La carta superior del mazo del jugador que acaba de dejar una carta muestra al asno durmiendo. Así pues, ahora sólo podéis imitar el gesto del gallo, pero no el sonido del asno, porque no debéis despertarlo.

Importante: Valen las reglas del atrapa-Fex y éstas deben cumplirse también si uno de los dos animales de las cartas expuestas aparece también como animal durmiente en el mazo de algún jugador.



Elegatto



Un rapido gioco di reazione per stimolare le funzioni esecutive, per 2 - 6 giocatori da 6 a 99 anni.

Autore:	Roberto Fraga
Consulenza specialistica:	Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustrazioni:	Daniel Sohr
Illustrazione "figura Fex":	Sonja Hansen
Durata del gioco:	10 - 15 min.

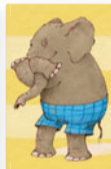
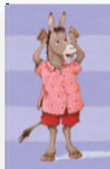
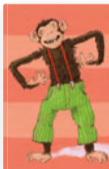
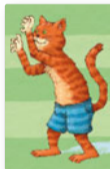
L'asino Anselmo, l'elefante Beppi, il gatto Sergio, la scimmia Anita e il gallo Lauro sono grandi amici, che si divertono sempre un sacco insieme. Oggi, però, non sanno proprio cosa fare insieme. Ma Anselmo ha un'idea! Giochiamo a Elegatto! La banda degli amici animali ha recuperato il buonumore e tutti iniziano a giocare...



Dotazione del gioco

60 carte di animali, 1 carta Fex, 1 figura Fex, Istruzioni per giocare

Carte di animali



Lato anteriore
Animale con gesto

Lato posteriore
Animale che dorme

- 1) Gatto: fare „Miao!”
- 2) Scimmia: fare „Uah ha ha!”
- 3) Gallo: fare „Chicchirichì!”
- 4) Asino: fare „looh, ihoo!”
- 5) Elefante: barrire

Le quattro dimensioni degli animali:



Idea e scopo del gioco

Le carte mostrano cinque diversi animali in quattro diverse dimensioni. Ogni giocatore ha un mazzo di carte davanti a sé. Al centro del tavolo ci sono sempre due altre carte di animali. I giocatori devono confrontare queste carte e imitare il più rapidamente possibile il verso dell'animale più grande. Il più veloce può mettere una delle sue carte su quella dell'animale più grande.

Quale animale è ora il più grande?

Scopo del gioco è finire per primi le proprie carte.



Preparazione del gioco

Mescolate coperte tutte le carte degli animali. Ogni giocatore riceve nove carte. Chi inizia il gioco riceve dieci carte. Le carte restanti formano il mazzo di riserva, che si mette, coperto, da parte. Scoprite la prima carta, mettetela al centro del tavolo e a lato mettete la figura Fex.

La carta Fex serve solo nelle varianti di gioco e viene tolta.

Gioco base: Imitiamo i versi degli animali!

Svolgimento del gioco:

Giocate tutti insieme. Chi inizia scopre la prima carta del suo mazzo, mettendola al centro del tavolo accanto alla carta scoperta. Guardate subito qual'è l'animale più grande e imitatene il verso.

Il più veloce di voi ha imitato il verso giusto?

- Sì?

Magnifico! Puoi scoprire un'altra carta del tuo mazzo e metterla sulla carta dell'animale che hai appena imitato.

- **No?**

Peccato! Hai sbagliato! Quale altro giocatore imita correttamente l'animale?

Il più rapido può scoprire una carta del suo mazzo e metterla sulla carta dell'animale che ha appena imitato.

Attenzione:

Se non risulta chiaro chi per primo ha fatto il verso giusto dell'animale oppure se nessuno ha fatto il verso giusto, ripetete il procedimento. Il bambino che per ultimo ha deposto una carta scopre ora una carta del mazzo di riserva e la mette scoperta su questa carta.

Importanti regole Acchiappa Fex!

Invece di fare il verso dell'animale, dovete afferrare la figura Fex se:

- su entrambe le carte è raffigurato lo stesso animale (non importa la dimensione);
- gli animali di entrambe le carte hanno la stessa dimensione (anche se gli animali sono diversi).

Conclusione del gioco

Chi finisce per primo le carte del proprio mazzo vince il gioco, come il più veloce imitatore dei versi di animali.



Consiglio:

Per variare il gioco, oltre al verso, si può imitare il gesto dell'animale. Questa combinazione è un buona preparazione per giocare con l'effetto Fex (vedi sotto).

Gesti degli animali:

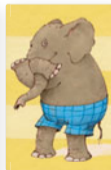
Gallo: Mettere una mano sulla testa aperta come una cresta di gallo.

Gatto: Stendere le mani come artigli e muoversi come se si volesse graffiare qualcosa.

Asino: tenere le mani accanto alla testa come fossero orecchie.

Elefante: Incrociare in avanti le braccia imitando una proboscide.

Scimmia: grattarsi sotto le ascelle con le due mani.

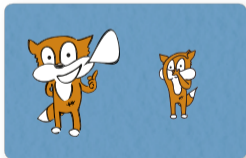


L'effetto Fex

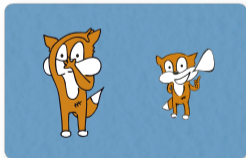
Ora non dovete più perdere di vista Fex! Oltre al verso dell'animale, dovrete ora anche imitare il gesto di un altro animale. Attenzione però! Un animale si è appisolato? Allora bisogna fare piano, perché non deve svegliarsi. In questo caso Fex mette veramente alla prova la vostra memoria a breve termine – e di questa avrete bisogno per potere eseguire il più rapidamente possibile l'azione corretta.

Le varianti Fex

Ci sono tre varianti, che possono essere giocate in aggiunta al gioco base, con le regole della carta Fex. Attenzione, però! Fex mette tutto sottosopra!



Qui dovete imitare il **verso dell'animale grande** e il **gesto di quello piccolo**.



Qui dovete imitare il **gesto dell'animale grande** e il **verso di quello piccolo**.



Variante 1: Grande o piccolo

Accordatevi su un lato della carta Fex e mettetela di traverso rispetto alle carte degli animali al centro del tavolo. Quando scartate una carta al centro del tavolo, dovete reagire secondo la carta Fex. Inoltre, valgono le regole "Acchiappa Fex".

Variante 2: Gira Fex

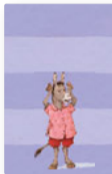
Questa variante si gioca secondo le regole della **variante 1: Grande o piccolo**. Tenete inoltre conto che, ogni volta che avrete afferrato la figura Fex, dovete girare sull'altro lato la carta Fex. In tal modo cambia sempre l'obiettivo da imitare (verso e gesto).

Variante 3: Gli animali dormono!

Alle regole della **Variante 2: Gira Fex**, si aggiungono le seguenti:

- Prima di imitare il verso o il gesto di un animale, dovete guardare che animale addormenta to c'è sul mazzo di carte del giocatore che per ultimo ha scoperto e scartato una carta.
- Se è lo stesso animale raffigurato su una delle due carte al centro del tavolo, si può imitare solo il verso o il gesto dell'altro animale.

Esempio:



Al centro del tavolo ci sono il gallo e l'asino e secondo la carta Fex dovete imitare il gesto del gallo e il verso dell'asino. La prima carta del mazzo del giocatore che ha appena scartato una carta mostra l'asino addormentato. In questo caso, dovete dunque imitare solo il gesto del gallo, ma non il verso dell'asino, perché non lo si deve svegliare.

Importante: Valgono le regole "Acchiappa Fex", che si applicano anche quando uno dei due animali al centro del tavolo appare anche addormentato sul mazzo di carte di un giocatore.



Fit fürs Lernen



Förderung
exekutiver
Funktionen

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

www.haba.de

Made in Germany