

Für die Katz



4+



2-5



10



Warum Katzen auf BÄUME klettern? Und dann nicht mehr alleine runterkommen? Vielleicht halten sie ja buschige Baumkronen für einen Wollknäuel zum Spielen?

Vielleicht hat es aber auch etwas mit Amsel, Drossel, Fink und Star zu tun. Wer weiß... Heute zieht ihr mit einem ganz langen WANDERSTAB los. Damit wollt ihr eure Kletterkätzchen wieder ZURÜCK AUF DEN BODEN bringen. Wenn der Wald nur nicht so FINSTER wäre! Auf welchen Bäumen stecken eure schnurrenden Lieblinge nur? Alles, was zu hören ist, sind die Tiere am Waldesrand. Ob das hilft, die Trampelpfade zu den richtigen Bäumen zu finden? Mit euren SELBST NACHGEMachten TIERSTIMMEN führt ihr alle Katzen aus dem dunklen Wald zurück ins lauschige KÖRBCHEN!

MATERIAL

- | | | |
|--------------|-------------------------|--------------------------|
| 1 Spielplan | 10 Baumkronen mit Katze | 11 Baumkronen ohne Katze |
| 1 Wanderstab | (1x weiß, 2x grau, | 12 Baumstämme |
| 1 Augenbinde | 3x braun, 4x schwarz) | 12 Tierplättchen |

SPIEL VORBEREITEN

- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- 2 Stellt alle Baumstämme in die Löcher des Spielplans.
- 3 Stapelt die gut gemischten Tierplättchen verdeckt neben dem Spielplan.
- 4 Entscheidet euch für eine der 4 Katzenfarben. Verwendet nur alle Baumkronen mit Katzen dieser Farbe.
Empfehlung: Verwendet im ersten Spiel die (eine) weiße Katze.

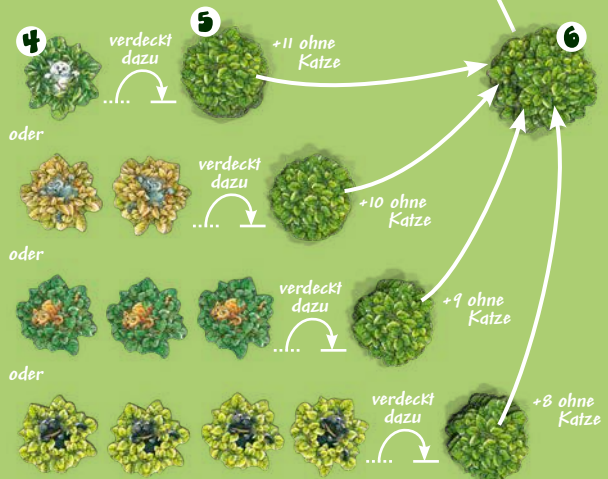


- 5 Zusätzlich verwendet ihr so viele Baumkronen ohne Katze, dass insgesamt 12 Baumkronen (mit und ohne Katze) am Spiel beteiligt sind. Übrige Baumkronen legt ihr zurück in die Schachtel.

- 6 Mischt jetzt diese 12 Baumkronen verdeckt.

- 7 Legt auf jeden Baumstamm verdeckt eine Baumkrone. Schaut nicht drunter!

- 8 Legt Wanderstab und Augenbinde bereit.



DARUM GEHT'S

Bringt gemeinsam alle Katzen aus dem Wald in ihr Körbchen! Dazu versucht einer von euch mit verbundenen Augen den Wanderstab so durch den Wald zu führen, dass er Katzen, aber keine anderen Baumkronen von den Bäumen holt. Die anderen Spieler lotsen ihn mit Tierstimmen zu den richtigen Bäumen (und zum Körbchen).

ES KANN LOSGEHEN!

Deckt 4 Tierplättchen auf. Legt an jede Seite des Spielplans eins davon.

Wer zuletzt eine Katze gestreichelt hat, spielt den **Katzensucher**. Alle anderen Spieler sind zusammen die **tierischen Helfer**.

Wichtig: Jeder Helfer sollte an einer („eigenen“) Seite des Spielplans sitzen. Der Katzensucher muss so sitzen, dass er bequem den ganzen Spielplan erreichen kann.

Jetzt darf jeder **tierische Helfer** genau das eine Tier **nachmachen** (z.B. „Wau Wau“), das auf seiner Seite des Spielplans liegt. Dies ist jetzt sein Tier.

Tut das alle **nacheinander**, damit der Katzensucher **noch ein letztes Mal mit offenen Augen** gut zuhören und merken kann,

- 🐾 wie sich die verschiedenen Tiere genau **anhören**.
- 🐾 auf **welcher Seite des Spielplans** sich welches Tier befindet.

Danach nimmt der Katzensucher **den Wanderstab** in eine Hand und setzt sich die **Augenbinde** auf. Dann wartet er erstmal ab. Ganz schön dunkel, was?!



Jetzt drehen die **tierischen Helfer** vorsichtig (!) Baumkronen auf den Baumstämmen um, so lange bis **alle Katzen** zu sehen sind.

Falls ihr **weniger** als 4 tierische Helfer seid, sondern nur ...

- 🐾 **3 tierische Helfer**, dann darf der älteste Spieler zusätzlich noch *das vierte* Tier nachmachen.
- 🐾 **2 tierische Helfer**, dann macht ihr beide zwei Tiere nach.
- 🐾 **1 tierischer Helfer**, dann macht er alle Tiere nach.

Hinweis: Dieses Spiel zu zweit ist erst für Kinder ab 6 Jahren geeignet.



Beispiel: Spielt ihr mit der (einen) weißen Katze, müsst ihr nur so lange Baumkronen aufdecken, bis die weiße Katze zu sehen ist.



Spielt ihr mit den 4 schwarzen Katzen, deckt ihr so lange auf, bis sie alle 4 zu sehen sind.



JETZT WIRD GESUCHT!

Die tierischen Helfer führen die Hand des Katzensuchers mit dem Wanderstab zum **Wollknäuel der Katzenfarbe**, mit der ihr spielt.

Dabei

- 🐾 umfasst die Hand des Katzensuchers oben fest den runden Knopf des Wanderstabs.
- 🐾 sorgen die tierischen Helfer dafür, dass der Katzensucher den Stab senkrecht auf diesem Wollknäuel abstellt.

Dann lassen die tierischen Helfer den Katzensucher los.

- 🐾 Ab jetzt dürft ihr nicht mehr reden! Nur noch die Tierstimmen sind erlaubt!
- 🐾 Jeder darf nur *seine* Tierstimme(n) machen, keine anderen.
- 🐾 Die tierischen Helfer versuchen ihre Tierstimmen so erklingen zu lassen, dass sie den Katzensucher dorthin lotsen, wo er
 - 👉 Katzen von Bäumen holen kann.
 - 👉 keine leeren Baumkronen (ohne Katzen) von Bäumen holt.

Der Katzensucher hört gut auf die Tierstimmen, die seine Mitspieler machen und führt den Wanderstab (senkrecht!) in die Richtung(en), die er *hört*. Dazu muss er sich gemerkt haben, in welche Richtung ihn die einzelnen Tierstimmen lotsen. (Es hilft dabei auch, dass die tierischen Helfer *in dieser Richtung* sitzen.)

Beispiel:

- 1 Der Hund bellt. Weil das Hundepfötchen auf der linken Spielplanseite liegt, führt der Katzensucher den Wanderstab nach links.
- 2 Kurz darauf meckert die Ziege, die am oberen Ende des Spielplans liegt. Also bewegt der Katzensucher seinen Wanderstab nun in diese Richtung.
- 3 Im nächsten Moment meckert immer noch die Ziege, aber auch die Biene - auf der rechten Spielplanseite summt. Was wird der Katzensucher tun? Er kann versuchen nach „rechts oben“ zu ziehen, oder abwarten, ob eines der beiden Tiere verstummt, damit er eine „klare“ Richtungsvorgabe hat.



FALLEN BAUMKRONEN (OHNE KATZE)?

Das sollte zwar nicht passieren ... denn leider wird euer Ergebnis am Ende damit schlechter und heruntergefallene Baumkronen behindern auch den Wanderstab ... aber niemand ist perfekt! **Spielt einfach weiter** und versucht zu vermeiden, dass das häufiger passiert!



JUHUU! KATZE(N) GERETTET!

Gelingt es euch, eine **Katze vom Baum** zu holen, dann ist das **toll**. Spielt so weiter, bis ihr das mit **allen Katzen** geschafft habt. Sobald euch das gelungen ist, müsst ihr den Wanderstab noch bis ins Körbchen der Katzenfarbe lotsen. Ist er dort angekommen, darf der Katzensucher die Augenbinde abnehmen. Geschafft!

Anmerkung: Spielt ihr mit der einen weißen Katze, dann ist diese Katze schon „alle Katzen“.



Spielt ihr mit grauen Katzen, endet die Wanderung im grauen Körbchen.

Danach schaut ihr **HIER** in diesem blauen Kasten nach, wie gut ihr es gemacht habt:

ABSOLUTE SPITZE: Habt ihr **keine einzige** Baumkrone ohne Katze abgeräumt? Besser geht's nicht. Ihr seid ein echtes Traumteam, das sich blind versteht! Ist euch das sogar in mehreren Runden (mit verschiedenen Katzensuchern) gelungen? Super! Spielt doch unbedingt mal die Varianten, die auf Seite 5 beschrieben sind – und übertrefft alle anderen Katzenhelfer der Welt!

RICHTIG GUT: Habt ihr **eine** Baumkrone ohne Katze abgeräumt? Toll und fast perfekt! Macht weiter so! Es ist großartig, wie ihr euch *in Tiersprache* versteht!

GANZ OK: **Zwei oder drei** Baumkronen ohne Katze sind heruntergefallen? Nun ja, das ist schon nicht schlecht. Aber das könnt ihr doch bestimmt noch besser, oder? Probiert's doch gleich nochmal!

ÜBUNG MACHT DEN KATZENMEISTER: Waren es **vier oder mehr** Baumkronen ohne Katze, die heruntergefallen sind, dann kann's beim nächsten Mal ja glatt noch besser werden ... also nicht aufgeben!

NÄCHSTER KATZENSUCHER, BITTE!

Gebt jetzt die Augenbinde an den linken Nachbarn des bisherigen Katzensuchers weiter.

Dann legt ihr die Tierplättchen dieser Runde beiseite und legt dort 4 neue Tierplättchen aus. Ordnet wieder jedes Tier einem Spieler zu. Der neue Katzensucher prägt sich Tierstimmen und Positionen der (neuen) Tiere ein und setzt die Augenbinde auf.

Jetzt mischen die Helfer die (selben) Baumkronen neu und decken sie auf den Baumstämmen auf, bis erneut alle Katzen zu sehen sind. Dann versucht ihr wieder die Katzen zu retten.



SPIELENDE UND „GEWINNER“

So spielt ihr weiter, bis reihum jeder einmal Katzensucher war. Dann endet das Spiel.

Es geht **NICHT DARUM**, wer der beste **KATZENSUCHER** IST, denn ihr seid beim Retten der Katzen immer nur so gut, wie euer **GANZES TEAM**! Versucht also in jeder Runde **MITEINANDER** euer Bestes zu geben, indem ihr möglichst wenige Baumkronen ohne Katzen von den Bäumen holt! Im blauen Kasten oben könnt ihr immer nachlesen, wie gut ihr gewesen seid.



DAS SPIEL WÄCHST MIT! Varianten für Kinder ab 5 Jahren

FINDET HERAUS, WIE GUT EUER TEAM IST!

Ändert bei der Spielvorbereitung folgendes:

- 🐾 Legt die 9 Baumkronen, die nicht am Spiel teilnehmen, als Stapel in ein **Körbchen** einer **unbeteiligten Katzenfarbe**.
- 🐾 Nach jeder Runde entfernt ihr davon so viele, wie Baumkronen ohne Katzen heruntergefallen sind.
- 🐾 Das Spiel endet, nachdem euch alle Baumkronen im Körbchen verlorengegangen sind oder nachdem jeder einmal Katzensucher war.

So könnt ihr dann:

- 🐾 nachsehen, wie viele Baumkronen im Körbchen übriggeblieben sind, nachdem ihr alle mal Katzensucher gewesen seid – und dieses Ergebnis beim nächsten Mal verbessern, oder
- 🐾 versuchen so viele Durchgänge wie möglich zu spielen, bevor euch alle Baumkronen im Körbchen ausgehen – und dabei mehr Durchgänge schaffen, als jedes andere Team, das ihr in eurem ganzen Leben treffen werdet!

ALLES FÜR DIE KATZ – RETTET SIE ALLE! Varianten für Kinder ab 6 Jahren

FÜR TOTALE KATZENFANS



Spielt zunächst einen Durchgang (bis jeder mal Katzensucher war) mit der weißen Katze. Spielt dann einen weiteren Durchgang mit den beiden grauen, anschließend mit den drei braunen und zum Schluss mit den vier schwarzen Katzen! Wenn ihr das Spiel erneut so vorbereitet, wie bei der Variante ab 5 Jahren, dann könnt ihr ausprobieren, ob ihr all diese Durchgänge schafft, bevor ihr alle Baumkronen im Körbchen verloren habt ... oder ob ihr sogar noch viel, viel mehr Gesamtdurchgänge mit allen vier Katzenfarben nacheinander schafft.

FARBEN MISCHEN



Natürlich könnt ihr auch mit Katzen mehrerer oder sogar aller Farben gleichzeitig spielen. Dann solltet ihr euch nur vorher darauf verständigen, an welchem Wollknäuel ihr startet und in welchem Katzenkörbchen ihr endet. Mehr als 7 Katzen solltet ihr aber nie verwenden, denn sonst wird's viel zu einfach, die Katzen von den Bäumen zu holen!

WIRRWARR DER TIERE

Jetzt wird es ganz wild und ziemlich verrückt: Die tierischen Helfer übernehmen nicht mehr das Tier, das auf ihrer eigenen Seite des Spielplans liegt, sondern jeweils eines der anderen Tiere (z.B. auf der gegenüberliegenden Spielplanseite). Der Katzensucher muss sich jetzt noch stärker darauf konzentrieren, wo die Tierplättchen tatsächlich liegen, denn die Tierstimmen kommen ja plötzlich aus völlig anderen („falschen“) Richtungen!



Art. Nr.: 60 110 5158

Autoren: Jean-Philippe Mars,
Valéry Fourcade

Illustration: Doris Matthäus

Satz & Layout: Oliver Richtberg



2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Für die Katz



Why do cats climb TREES - and then can't come down on their own? Maybe they mistake bushy treetops for a ball of wool they can play with. Or maybe it has something to do with the birds they hope to find there. Who knows...

Today, you head out with a very long WALKING STICK that you want to use to bring your climbing cats BACK TO THE GROUND. If the forest just weren't so DARK! What trees could your purring pets be in? All you can hear are the animals at the edge of the woods. Will that help you find the trails to the right trees? By imitating ANIMAL SOUNDS, you'll guide all cats from the dark forest back into their cozy little BASKETS!

Game Materials

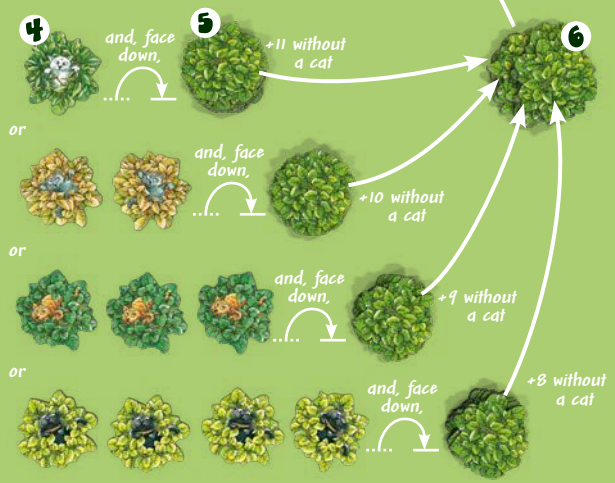
- 1 gameboard
- 1 walking stick
- 1 blindfold
- 10 treetops with a cat (1x white, 2x gray, 3x brown, 4x black)
- 11 treetops without a cat
- 12 trunks
- 12 animal disks

SET-UP OF THE Game

- 1 Place the gameboard in the middle of the table.
- 2 Insert all trunks into the holes in the gameboard.
- 3 Mix the animal disks thoroughly and stack them up face down next to the gameboard.
- 4 Choose one of the 4 cat colors. Use only the treetops with cats in this color.
Suggestion: For your first game, use the one white cat.



- 5 In addition, use as many treetops without a cat so as to have a total of 12 treetops (with and without cats) in play. Put the remaining treetops back into the box.
- 6 Now mix these 12 treetops, face down.
- 7 Put one face-down treetop on top of each trunk, without looking at the pictures underneath.
- 8 Keep the walking stick and the blindfold within reach.



THIS IS WHAT THE GAME IS ABOUT

All players together want to bring all cats from the forest into their baskets! To do so, one player, blindfolded, tries to direct the walking stick through the forest so that he gets the cats (but no other treetops) off the trees. The other players make animal sounds and thus guide him to the right trees and to the baskets.

GET STARTED!

Reveal 4 animal disks. Place one disk at each side of the gameboard.

The player who last pet a cat plays the **cat seeker**. All the other players together are the **animal helpers**.

Important: Each helper should sit at one of the sides of the gameboard (this is his "own" side). The cat seeker has to sit where he can easily reach the entire gameboard.

Now each **animal helper** may **imitate** the one animal (e.g., a dog making "bow-wow") that is on his side of the gameboard. This is now **his animal**.

One player after the other makes his sound, in order that the cat seeker, with his eyes open, can carefully listen to the sounds for the last time, trying to memorize

- 🐾 exactly what the different animals sound like;
- 🐾 which animal is on which side of the gameboard.

After that, the cat seeker takes the **walking stick** into one hand and puts on the **blindfold**. Then he waits for a moment... It's pretty dark, isn't it?!



Now the animal helpers carefully (!) turn over the treetops on the trunks, until **all cats** are visible.

If there are fewer than 4 animal helpers, but only ...

- 🐾 **3 animal helpers**, the oldest one of these players may additionally take on the fourth animal; that means he imitates this fourth animal as well as the animal lying in front of him.
- 🐾 **2 animal helpers**, both of them take on two animals.
- 🐾 **1 animal helper**, he takes on all animals.

Note: The two-player game is suited only for children 6 years and up.



Example: If you play with the (one) white cat, you need to keep turning treetops over only until the white cat becomes visible.



If you play with the 4 black cats, you keep turning treetops over until all 4 black cats are visible.



NOW THE SEARCH BEGINS!

The animal helpers guide the cat seeker's hand with the walking stick to the **ball of wool in the cat color chosen**.

In doing so,

- 🐾 the cat seeker's hand firmly holds the round knob at the top of the walking stick;
- 🐾 the animal helpers see to it that the cat seeker places the stick **upright on this ball of wool**.

After that, the animal helpers let go of the cat seeker.

- 🐾 From now on, you may not talk any more! Only the animal voices are allowed!
- 🐾 Each animal helper may make only *his* animal sound(s) – no others.
- 🐾 The animal helpers try to make their animal voices sound so that they guide the cat seeker to a place where he
 - 👉 can get a cat off a tree;
 - 👉 doesn't get any treetops without a cat off a tree.

The cat seeker listens carefully to the animal sounds that the other players make, and moves the walking stick (vertically!) in the direction(s) that he hears. To do so, he needs to remember the direction in which the different animal voices guide him. (It helps that the animal helpers in most cases are also sitting in this direction.)

Example:

1 The dog is barking. Since the dog tile is lying at the left side of the gameboard, the cat seeker moves the walking stick towards the left.

2 Right after that, the goat bleats. The goat tile is lying at the top end of the gameboard; therefore, the cat seeker now moves his walking stick in this direction.

3 In the next moment, the goat is still bleating, but there is also the bee buzzing on the right side of the gameboard. What will the cat seeker do? He can try to move towards the top right, or he can wait and see whether one of these two animals falls silent so that he gets a clear direction.



HAVE YOU DROPPED ANY TREETROPS (WITHOUT A CAT)?

You should try not to let this happen, since it would unfortunately lessen your final success and fallen treetops might also obstruct the walking stick – but nobody is perfect! Just keep playing and try to avoid this happening again!



YIPPEE! YOU HAVE RESCUED THE CATS!

If you manage to get a **cat off the tree**, that's **great**. Keep playing until you have rescued **all the cats**. Once this is done, you still have to direct the walking stick into the basket of the chosen cat color. As soon as the cat seeker arrives there, he may **take off the blindfold**. Done!

Note: If you play with the one white cat, this cat is considered "all cats."



If you play with the gray cats, the walking tour ends in the gray basket.

Now look up **HERE**, in this blue text box, how well you've done:

ABSOLUTELY TOPS: No treetop without a cat dropped?

It doesn't get better than that! You are a real dream team that has blind trust in one another! Have you managed to do so even over several rounds (with different cat seekers)? Super! You should definitely try out the variants described on page 10 – and outdo all other cat helpers in the world!

REALLY GOOD: You dropped only **one** treetop without a cat? That's awesome and close to perfect! Keep up the good work! It is fantastic how well you communicate in animal language!

QUITE OK: You dropped **two or three** treetops without a cat? Well, that's not bad for the beginning. But you certainly can do better, right? Just try again!

SKILL COMES WITH PRACTICE: If you have dropped **four or more** treetops without a cat, you're sure to do better next time ... so don't give up!

NEXT CAT SEEKER, PLEASE!

Now the blindfold is passed to the left neighbor of the current cat seeker.

Put the animal tiles of this round aside and lay out **4 new animal tiles**. Again, allocate each of these animals to an animal.

The new cat seeker memorizes the animal sounds and the positions of the (new) animals, and puts on the blindfold.

Now the animal helpers mix the (same) treetops anew and reveal them on top of the trunks, until all cats are visible again. And then all players together try again to rescue the cats.



ENDING AND "WINNING" THE GAME

Keep playing like this until each player has been the cat seeker once. After that, the game ends.

This is **NOT ABOUT** determining the best CAT SEEKER, since each individual player is only as good at rescuing the cats as the **ENTIRE TEAM!** Therefore, in each round, try to do your best **TOGETHER** by dropping as few treetops without a cat as possible! You can always look up again in the blue box how well you did.



THE GAME GROWS WITH YOU! Variants for children 5 years and up

FIND OUT HOW GOOD YOUR TEAM IS!

The game rules change as follows:

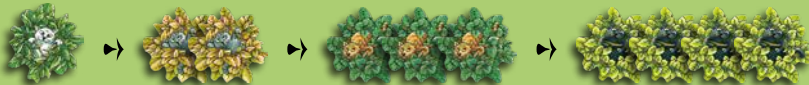
- 🐾 At the set-up, put the 9 treetops that will not be in play as a stack into a **basket of a cat color that's not being used**.
- 🐾 After each round, you remove as many of these treetops as the number of treetops without a cat that have dropped.
- 🐾 The game ends when either all treetops in the basket have been removed or each player has been the cat seeker once.

This way, you can:

- 🐾 check how many treetops are left in the basket, after each of you has been the cat seeker once – and improve this outcome next time, or
- 🐾 try to play as many rounds as possible before all treetops in the basket are depleted – and, in doing so, see if you can manage to play more rounds than any other team that you will meet in your entire life!

RESCUE ALL THE CATS! Variants for children 6 years and up

FOR TRUE CAT LOVERS



First play one game (until everybody has been the cat seeker once) with the white cat. Then play another game with the two gray cats; after that, a game with the three brown ones; and finally, a game with the four black cats! If you set up the game the same way as in the variant for children 5 years and up, you can try out whether you manage to complete all these games before losing all the treetops in the basket... or whether you can even complete many more games in a row with all four cat colors.

COMBINE COLORS



Of course, you can also play with cats in several or even all colors at the same time. In this case, you should just agree in advance on the ball of wool to start from and on the cat basket where you want to end. However, you should never use more than 7 cats; otherwise, it would be way too easy to get the cats off the trees!

ANIMALS IN A JUMBLE

Not things are going to get very wild and pretty crazy: Each animal helper no longer takes on the animal that is lying on his own side of the gameboard, but one of the **other** displayed animals (for instance, the one on the opposite side of the board). Consequently, the cat seeker has to concentrate even more on the actual positions of the animal tiles, since the animal sounds are now coming from completely different ("wrong") directions!



Art. Nr.: 60 110 5158

Authors: Jean-Philippe Mars, Valéry Fourcade

Illustrations: Doris Matthäus

Layout: Oliver Richtberg

Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"



2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Für die Katz



Pourquoi les chats grimpent-ils aux ARBRES... et n'arrivent-ils plus à redescendre ? Peut-être prennent-ils la cime touffue pour une grosse pelote de laine ?

À moins qu'ils n'aient entendu le coucou de la comptine qui répondait au hibou ?

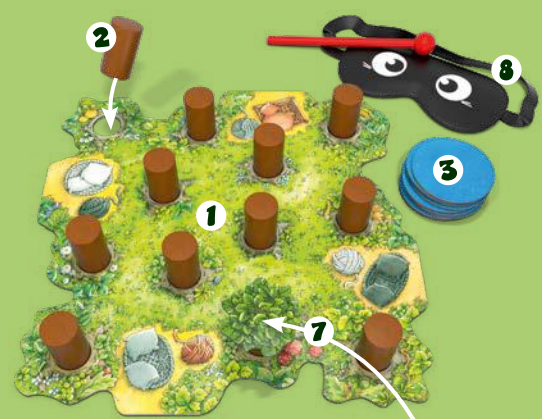
Allez savoir... Toujours est-il qu'aujourd'hui, équipés d'un long BÂTON DE RANDONNÉE, vous comptez aider vos petits grimpeurs à REDESCENDRE. Ah, si seulement il ne faisait pas si sombre dans cette forêt ! Mais en haut de quels arbres se cachent vos adorables minous ? Tout ce que vous entendez sont les cris des autres animaux à la lisière de la forêt. Et si, grâce à eux, vous trouviez le chemin jusqu'aux bons arbres... ? IMITEZ LE CRI DES ANIMAUX afin que tous les chats sortent du bois sombre et regagnent leur PANIER.

CONTENU

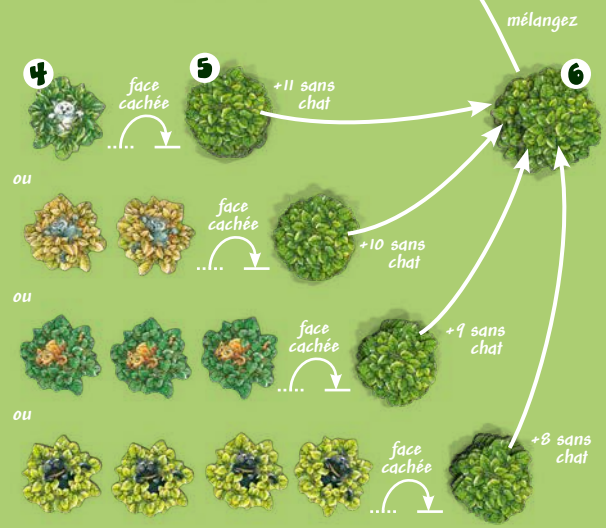
- 1 plateau de jeu
- 1 bâton
- 1 masque
- 10 cimes d'arbres avec un chat (1x blanc, 2x gris, 3x marron, 4x noir)
- 11 cimes d'arbres sans chat
- 12 troncs d'arbres
- 12 tuiles rondes Animal

MISE EN PLACE

- 1 Installez le plateau au milieu de la table.
- 2 Placez un tronc d'arbre dans chaque trou du plateau.
- 3 Mélangez bien toutes les tuiles Animal et empilez-les à côté du plateau.
- 4 Choisissez ensemble 1 des 4 couleurs de chats. Utilisez uniquement les cimes avec cette couleur de chats.
Conseil : Pour la première partie, utilisez le chat blanc.



- 5 Ajoutez autant de cimes sans chat que nécessaire pour avoir 12 cimes au total (avec et sans chat). Remettez les cimes non utilisées dans la boîte.
- 6 Mélangez ces 12 cimes, face cachée.
- 7 Placez une cime, face cachée, sur chaque tronc d'arbre, sans regarder en dessous !
- 8 Gardez le bâton et le masque à portée de main.



PRINCIPE DU JEU

Il s'agit de coopérer pour ramener tous les chats de la forêt dans leur panier ! Pour y parvenir, l'un d'entre vous doit déplacer le bâton, les yeux fermés, à travers la forêt, afin de récupérer les chats sans faire tomber les autres cimes d'arbres. Ses partenaires doivent le guider jusqu'aux bons arbres, puis vers le panier, en imitant des cris d'animaux.

DÉBUT DE LA PARTIE

Retournez 4 tuiles Animal. Placez-en une à chaque bord du plateau.

Le dernier joueur à avoir caressé un chat sera le **chercheur**. Tous les autres joueront ses **compagnons animaux**.

Important : Il est préférable que chaque compagnon soit assis devant le bord du plateau correspondant à son animal. Le chercheur, quant à lui, doit pouvoir accéder facilement à tout le plateau.

Chaque **compagnon** peut alors imiter le cri de l'animal qui se trouve devant lui, au bord du plateau (par exemple : « Ouaf ! »). Ce sera son animal.

Puis répétez votre cri l'un après l'autre afin que le chercheur puisse écouter et mémoriser encore une dernière fois les yeux ouverts...

- 🐾 ... le cri de chaque animal ;
- 🐾 ... à quel bord du plateau se trouve chacun d'eux.

Le chercheur prend ensuite le **bâton** dans une main et **enfile le masque**. Pour l'instant, il attend... Plutôt sombre, n'est-ce pas ?



Les compagnons retournent alors avec dextérité (!) les cimes des arbres, jusqu'à ce que **tous les chats** soient visibles.

Si vous êtes moins de 4 compagnons :

- 🐾 À 3 compagnons, le joueur le plus âgé tient le rôle du 4^e animal. Il imitera donc le cri de ce 4^e animal en plus de celui placé devant lui ;
 - 🐾 À 2 compagnons, chacun jouera 2 animaux ;
 - 🐾 À 1 seul compagnon, celui-ci jouera tous les animaux.
- Remarque : Cette variante à 2 joueurs s'adresse aux enfants à partir de 6 ans.*



OUAF !

BÉÉ !



GROIN-GROIN !

BZZZ !



Exemple : Si vous avez choisi de jouer avec l'unique chat blanc, ne retournez les cimes que jusqu'à ce que celui-ci apparaisse.



Si vous jouez avec les 4 chats noirs, retournez les cimes jusqu'à ce que les 4 chats noirs soient visibles.



La RECHERCHE commence

Les compagnons guident la main du chercheur tenant le bâton jusqu'à la **pelote de laine de même couleur que celle des chats avec lesquels vous jouez** :

- 🐾 Le chercheur tient le bâton par la boule ronde à l'extrémité ;
- 🐾 Les compagnons s'arrangent pour que le chercheur pose le bâton **bien verticalement sur cette pelote de laine**.

Les compagnons laissent ensuite le chercheur se débrouiller.

- 🐾 À partir de cet instant, il est interdit de parler ! **Seuls les cris d'animaux sont autorisés !**
- 🐾 Chacun ne peut imiter que le(s) cri(s) de son animal (ses animaux), aucun autre.
- 🐾 Les compagnons imitent les cris de leurs animaux pour tenter de guider le chercheur ...
 - 👉 ... jusqu'aux arbres où il trouvera des chats ;
 - 👉 ... sans faire tomber de cime sans chat.

Le chercheur écoute attentivement les cris des animaux émis par ses compagnons et déplace son bâton (verticalement) dans la (les) direction(s) qu'il « entend ». Pour cela, il faut qu'il ait mémorisé au préalable vers où le guide chaque cri. (Le fait que chaque compagnon soit, le plus souvent, assis dans cette direction est une aide.)

Exemple :

1 Le chien aboie. Comme la tuile Chien se trouve sur le bord gauche du plateau, le chercheur déplace son bâton vers la gauche.

2 Juste après, la chèvre, en haut du plateau, bêle. Le chercheur déplace donc son bâton dans cette direction.

3 Puis la chèvre bêle une nouvelle fois, mais cette fois accompagnée de l'abeille qui bourdonne sur la droite. Que va faire le chercheur ? Il peut essayer de se déplacer « en haut à droite » ou bien attendre que l'un des deux animaux se faise, pour être sûr de la bonne direction à suivre.

2 3
BÊÊ !



1
OUAF !



3
BZZZ !



DES CIMES (SANS CHAT) TOMBENT

Il faut l'éviter... car le résultat final sera moins bon et les cimes tombées risquent de bloquer le passage du bâton... Mais personne n'est parfait ! **Continuez simplement de jouer** et essayez d'éviter que cela ne se reproduise trop souvent !



YOUPI, CHATS SAUVÉS !

Si vous réussissez à faire redescendre un **chat d'un arbre**, bravo ! Continuez jusqu'à ce que vous ayez **récupéré tous les chats**. Lorsque vous les aurez tous, il vous faudra encore rejoindre leur panier de même couleur avec le bâton. Arrivé à destination, le chercheur pourra **retirer son masque**. C'est gagné !

Remarque : Si vous jouez avec le chat blanc, c'est le seul à récupérer.



Si vous jouez avec les chats gris, l'aventure se termine dans le panier gris.

Consultez maintenant votre résultat dans cet encadré bleu :

ABSOLUMENT PARFAIT : Si vous n'avez fait tomber **aucune cime sans chat**, on ne pouvait rêver mieux. Vous formez une super équipe, capable de se comprendre les yeux fermés ! Si vous y arrivez même plusieurs fois (en changeant de chercheur), bravo ! Vous devez tester la variante page 15 pour détrôner les meilleurs chercheurs du monde !

VRAIMENT BON : Si vous avez fait tomber **1 cime sans chat**, génial et presque parfait ! Continuez ! Votre maîtrise du langage des animaux est incroyable !

HONORABLE : Si vous avez fait tomber **2 ou 3 cimes sans chat**, ça n'est pas si mal. Mais vous pouvez sûrement faire mieux. Réessayez !

AVEC UN PEU D'ENTRAÎNEMENT... : Si vous avez fait tomber **4 cimes sans chat ou plus**, vous serez sûrement meilleurs la prochaine fois... N'abandonnez pas !

NOUVEAU CHERCHEUR, S'IL VOUS PLAÎT

Passer le masque à votre voisin de gauche. Mettez les tuiles Animal utilisées de côté et placez-en **4 nouvelles** autour du plateau.

Attribuez de nouveau un animal à chaque joueur.

Le nouveau chercheur mémorise les cris d'animaux et la position de chacun d'eux, puis enfiler son masque.

Les compagnons mélangent les (mêmes) cimes d'arbres, les empilent sur les troncs, puis les retournent jusqu'à ce que tous les chats soient visibles. À vous d'essayer de sauver une nouvelle fois les chats.



FIN ET GAIN DE LA PARTIE

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que chacun ait joué une fois le rôle de chercheur. La partie est ensuite terminée.

Il **NE S'AGIT PAS** d'être le meilleur CHERCHEUR ; c'est la performance de **TOUTE L'ÉQUIPE** qui compte ! À chaque manche, donnez le meilleur de vous-mêmes en essayant de faire tomber le moins de cimes sans chat ! Vous pourrez consulter votre score dans l'encadré bleu.



UN JEU ÉVOLUTIF : Variantes pour enfants à partir de 5 ans

DÉCOUVREZ LE NIVEAU DE VOTRE ÉQUIPE !

Modifications apportées au jeu :

- 🐾 Lors de la mise en place, empilez les 9 cimes d'arbres restantes sur le panier d'une couleur de chat non utilisée.
- 🐾 À la fin de chaque manche, retirez une cime de cette pile pour chaque cime d'arbre sans chat que vous avez fait tomber.
- 🐾 La partie prend fin, soit s'il ne reste plus aucune cime sur le panier, soit lorsque chacun aura joué une fois le rôle de chercheur.

Ceci permet...

- 🐾 ...de compter combien de cimes restent dans le panier, après que chacun a joué une fois le rôle de chercheur, et ainsi tenter d'améliorer votre score la fois suivante ;
- 🐾 ...de jouer le plus de manches possibles avant qu'il ne reste plus aucune cime dans le panier et ainsi réussir à faire plus de manches que les autres équipes que vous rencontrerez dans toute votre vie !

TOUT ÇA POUR CHAT ! – SAUVEZ-LES TOUS ! Variantes pour enfants à partir de 6 ans

POUR LES AMOUREUX DES CHATS



Faites d'abord une partie complète avec le chat blanc (jusqu'à ce que chacun ait été chercheur). Faites ensuite une partie avec les deux chats gris, puis avec les trois chats marron et enfin les 4 chats noirs ! Si vous adoptez la variante à partir de 5 ans, vous pouvez essayer de franchir toutes ces étapes sans tomber à court de cimes d'arbres dans le panier... voire, après de nombreuses et nombreuses autres parties, compter combien vous réussissez à faire de tours complets avec les quatre couleurs de chats.

MÉLANGE DE COULEURS



Vous pouvez bien entendu jouer avec plusieurs couleurs de chats différentes, voire toutes. Vous devez alors convenir de la pelote de départ et du panier d'arrivée. Cependant, n'utilisez jamais plus de 7 chats ; il deviendrait trop facile de les trouver !

FESTIVAL DE CHATS

Tout s'emballe et devient fou : Chaque compagnon ne prend plus l'animal devant lui au bord du plateau, mais l'un des autres (par exemple, celui à l'opposé). Le chercheur doit donc se concentrer encore plus sur la position des tuiles Animal car les cris proviennent désormais d'une tout autre direction !



Art. Nr. : 60 110 5158

Auteurs : Jean-Philippe Mars, Valéry Fourcade

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret



2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Für die Katz



4+



2-5



10



Perché i gatti si arrampicano sugli ALBERI? E poi non riescono più a scendere? Forse credono che le fitte chiome siano dei gomitoli con cui giocare?

O magari ha a che vedere con tutti quegli uccellini

cinguettanti. Chissà... Oggi partirete con un grandissimo BASTONE DA PASSEGGIO.

Con questo dovete riportare A TERRA i vostri gattini arrampicati. Se solo il bosco non fosse così BUIO! Su quale albero si nascondono i vostri cari batuffoli? Tutto ciò che riuscite a sentire sono gli animali ai margini del bosco. Vi saranno d'aiuto per trovare i sentieri che portano agli alberi giusti? Con i vostri INNUMEREVOLI VERSI DI ANIMALI dovrete guidare i gatti fuori dal bosco buio per riportarli nella loro accogliente CESTA.

MATERIALE

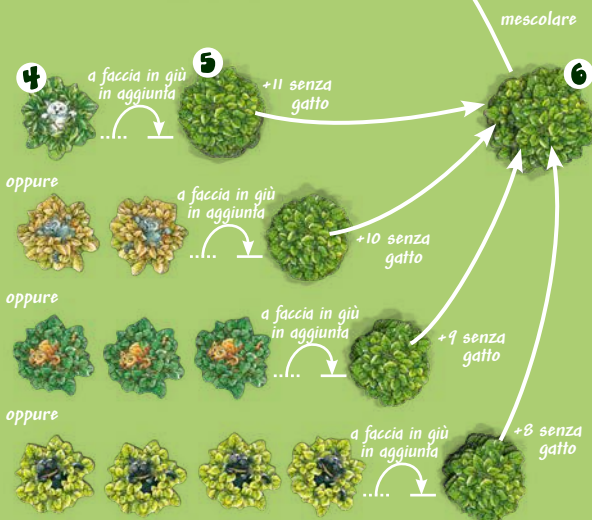
- 1 tavoliere
- 1 bastone da passeggio
- 1 benda per gli occhi

- 10 chiome d'albero con gatto
- (1x bianco, 2x grigio, 3x marrone, 4x nero)

- 11 chiome d'albero senza gatto
- 12 tronchi d'albero
- 12 tessere di animali

PREPARAZIONE

- 1 Disponete il tavoliere al centro del tavolo.
- 2 Incastrate i tronchi d'albero nei buchi del tavoliere.
- 3 Mescolate bene le tessere di animali e disponetele in una pila a faccia in giù a fianco del tavoliere.
- 4 Scegliete uno dei 4 colori di gatto. Utilizzate unicamente le chiome d'albero con gatti di questo colore.
Consiglio: durante la prima partita utilizzate il (solo) gatto bianco.
- 5 Inoltre aggiungete la quantità necessaria di chiome d'albero senza gatto che vi permetta di avere nel gioco un totale di 12 chiome (con e senza gatto). Le chiome d'albero restanti vanno rimesse nella scatola.
- 6 Mescolate **queste** 12 chiome, tenendole a faccia in giù.
- 7 Posate una chioma a faccia in giù su ogni tronco. Non sbirciate sotto!
- 8 Tenete pronti il bastone da passeggio e la benda per gli occhi.



DI CHE COSA SI TRATTA

Aiutatevi a vicenda a riportare tutti i gatti dal bosco nella loro cesta! Uno di voi dovrà portare il bastone da passeggio a occhi chiusi attraverso il bosco, in modo tale da prendere dagli alberi i gatti, ma non le altre chiome d'albero. I suoi compagni di gioco, con versi di animali, lo dovranno guidare nella direzione degli alberi giusti e verso la cesta.

SI COMINCIA!

Girate 4 tessere di animali. Disponetene una su ogni lato del tavoliere.

Chi per ultimo ha accarezzato un gatto, farà da **cerca-gatti**. Tutti gli altri giocatori insieme saranno gli **aiutanti animali**.

Importate: ogni aiutante dovrebbe sedersi su uno dei lati (il "proprio") del tavoliere. Il cerca-gatti deve sedersi in un posto da cui può raggiungere comodamente tutto il tavoliere.

A questo punto ogni **aiutante animale** può **imitare** unicamente l'animale (p. es. "Bau bau") che si trova sulla sua parte del tavoliere. Ora questo è il **suo animale**.

Fate questo **a turni**, affinché il cerca-gatti possa ascoltare e cercare di ricordare **un'ultima volta** e **a occhi scoperti**

- 🐾 i versi dei diversi animali
- 🐾 quale animale si trova su quale lato del tavoliere.

In seguito il cerca-gatti prende il **bastone da passeggio** in mano e indossa la **benda per gli occhi**. A questo punto aspetta. Piuttosto buio, vero?!



Ora gli **aiutanti animali** girano cautamente (!) le chiome sui tronchi d'albero finché **tutti i gatti** sono visibili.

Se siete meno di 4 aiutanti animali ma soltanto...

- 🐾 **3 aiutanti animali**, allora il giocatore più vecchio può giocare aggiuntivamente "il quarto" animale. Lui imiterà sia il "quarto" animale, sia l'animale disposto davanti a sé.
- 🐾 **2 aiutanti animali**, allora entrambi imiterete due animali.
- 🐾 **1 aiutante animale**, allora questo imita tutti gli animali.

Avvertimento: questo gioco è indicato per essere giocato in due solo per i bambini da 6 anni in su.



Esempio: Se si gioca con il (singolo) gatto bianco, basta che girate le chiome finché vedete il gatto bianco.



Se si gioca con i 4 gatti neri, girate le chiome d'albero finché vedete tutti e 4 i gatti.

COMINCIA LA RICERCA!

Gli aiutanti animali guidano la mano del cerca-gatti con il bastone da passeggio fino al **gomitolo di lana corrispondente al colore del gatto con cui giocate**. Così facendo

- 🐾 la mano del cerca-gatti cinge l'impugnatura rotonda del bastone da passeggio.
- 🐾 gli aiutanti animali si accertano che il cerca-gatti appoggi il bastone da passeggio **verticalmente sul gomitolo di lana**.

In seguito, gli aiutanti animali lasciano la mano del cerca-gatti.

- 🐾 D'ora in poi non potete più parlare! **Sono concessi solo versi di animali!**
- 🐾 Ogni giocatore può fare solo il proprio verso di animale (o i propri versi di animali) e nessun altro.
- 🐾 Gli aiutanti animali, facendo risuonare i loro versi di animali, cercano di guidare il cerca-gatti dove
 - 👉 può prendere gatti dagli alberi
 - 👉 non toglie chiome senza gatti dagli alberi

Il cerca-gatti ascolta bene i versi degli animali fatti dai suoi compagni di gioco e spinge il bastone da passeggio (verticalmente!) nella direzione (o nelle direzioni) che sente. Inoltre deve ricordare in quale direzione lo guidano i singoli versi di animali. (È di aiuto il fatto che, nella maggior parte dei casi, gli aiutanti animali sono seduti *nella direzione corrispondente*.)

Esempio:

1 Il cane abbaia. Dato che la tessera di cane si trova sulla sinistra del tavoliere, il cerca-gatti sposta il bastone da passeggio verso sinistra.

2 Poco dopo bela la capra, che si trova sul lato superiore del tavoliere. Di conseguenza il cerca-gatti ora sposta il bastone da passeggio in questa direzione.

3 In seguito la capra bela ancora, ma si sente anche l'ape ronzare sul lato destro del tavoliere. Cosa farà il cerca-gatti? Può provare a spostarsi "in alto a destra" oppure aspettare e vedere se uno dei due versi di animali ammutolisce. In questo caso avrebbe una direzione "chiara" da seguire.

2 **3**
BEEEE!



1
**BAU!
BAU!**



3
BZZZ!



CADONO CHIOME D'ALBERO (SENZA GATTI)?

Questo non dovrebbe succedere ... perché purtroppo alla fine il vostro risultato sarà peggiore e le chiome cadute intralciano il bastone da passeggio ... ma nessuno è perfetto! **Semplicemente continuate a giocare** e cercate di evitare che succeda troppo spesso!



EVVIVA! GATTO(i) SALVATO(i)!

Se riuscite a prendere un **gatto da un albero**, questo è **fantastico**. Continuate a giocare finché ci riuscite con **tutti i gatti**. Non appena ce l'avete fatta, dovete guidare il bastone da passeggio fino nella cesta del colore del gatto. Arrivato lì, il cerca-gatti può **togliere la benda per gli occhi**. Ce l'avete fatta!

Osservazione: se giocate con il solo gatto bianco, allora questo gatto corrisponde a "tutti i gatti".

Ora potete controllare QUI in questo riquadro blu quanto siete stati bravi:

ASSOLUTAMENTE FANTASTICO: Non avete fatto cadere **nemmeno una** chioma d'albero senza gatto? Impossibile fare meglio. Siete una squadra da sogno, di cui ci si fida ciecamente! Ci siete addirittura riusciti per diversi giri (con cerca-gatti diversi)? Fantastico! Provate le varianti descritte a pagina 20 e battete così tutti gli aiutanti di gatti del mondo!

MOLTO BENE: Avete fatto cadere **una sola** chioma l'albero senza gatto? Bravi, è quasi perfetto! Continuate così! È fantastico che riusciate a capirvi nella "lingua degli animali"!

NON C'È MALE: Sono cadute **due o tre** chiome d'albero senza gatto? Già non è male. Ma certamente riuscite a fare di meglio, non credete? Provateci ancora una volta!

PROVANDO SI IMPARA: Se sono cadute **quattro o più** chiome d'albero senza gatto, allora di sicuro la prossima volta farete meglio ... non arrendetevi!



Se giocate con gatti grigi, la passeggiata finisce nella cesta grigia.

IL PROSSIMO CERCA-GATTI, PREGO!

A questo punto, passate la benda per gli occhi al compagno di gioco seduto alla sinistra di chi ha fatto il cerca-gatti fino ad ora. In seguito, mettete da parte le tessere di animali di questo giro e distribuitene **4 nuove**. Assegnate ancora ogni animale a un giocatore.

Il nuovo cerca-gatti memorizza i versi degli animali e le posizioni dei (nuovi) animali e indossa la benda per gli occhi.

Ora gli aiutanti rimescolano le (stesse) chiome e le dispongono a faccia in su sui tronchi, finché tutti i gatti sono visibili. In seguito provate di nuovo a salvare i gatti.

FINE DEL GIOCO e "VINCITORE"

Continuate a giocare in questo modo finché ognuno di voi a turno è stato cerca-gatti. A questo punto il gioco termina.

NON SI TRATTA di chi è il miglior CERCA-GATTI, perché salvando i gatti, potete solo essere bravi quanto è abile la vostra **INTERA SQUADRA!** Cercate quindi in ogni giro di dare il meglio **TUTTI INSIEME**, facendo cadere dai loro tronchi meno chiome senza gatti possibili! Nel riquadro blu potete sempre andare a leggere quanto siete stati bravi.



IL GIOCO CRESCE CON VOI! Varianti per bambini da 5 anni

SCOPRITE QUANTO È BRAVA LA VOSTRA SQUADRA COMPLESSIVAMENTE!

Fate le seguenti modifiche al gioco:

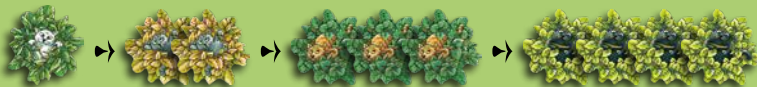
- 🐾 Disponete un mazzo di 9 chiome d'albero in una cesta di un colore di gatto non utilizzato.
- 🐾 Dopo ogni giro ne levate la quantità corrispondente alle chiome d'albero senza gatti che sono cadute.
- 🐾 Il gioco termina quando tutte le chiome d'albero della cesta sono finite, oppure quando ogni giocatore è stato cerca-gatti una volta.

Così vi sarà possibile:

- 🐾 controllare quante chiome d'albero rimangono nella cesta, dopo che ognuno è stato cerca-gatti una volta. La prossima volta potete provare a migliorare questo risultato oppure
- 🐾 cercare di giocare il maggior numero di giri prima di finire le chiome d'albero nella cesta. E così battere ogni altra squadra che mai incontrerete in tutta la vostra vita!

ALLES FÜR DIE KATZ – SALVATELI TUTTI! Varianti per bambini da 6 anni

PER GRANDI AMANTI DI GATTI



Giocate dapprima tutto un giro (finché ognuno è stato cerca-gatti una volta) con il gatto bianco. Giocate in seguito un altro giro con i due gatti grigi, dopodiché con i tre marroni e infine con i quattro neri! Se preparate di nuovo il gioco come nella variante da 5 anni, potete provare a completare tutti questi giri prima di finire le chiome d'albero nella cesta. O riuscite addirittura a fare molti, molti più giri completi con tutti e quattro i colori di gatto, uno dopo l'altro?

MESCOLARE i COLORI



Naturalmente potete giocare anche contemporaneamente con gatti di diversi colori o di tutti i colori. In questo caso dovete mettervi d'accordo con quale gomitolino di lana cominciate e in quale cesta finite. Tuttavia, non dovrete usare più di 7 gatti, perché altrimenti diventa troppo facile prendere i gatti dagli alberi!

CONFUSIONE DI ANIMALI

A questo punto il gioco impazzisce. Gli aiutanti animali non imitano più l'animale che si trova sulla loro parte del tavoliere, ma uno degli altri animali (p.es. quello sul lato opposto del tavoliere). Il cerca-gatti ora deve concentrarsi ancora di più su dove stanno le tessere degli animali, perché i versi degli animali d'un tratto possono venire da direzioni completamente diverse ("sbagliate")!



Art. Nr.: 60 110 5158

Autori: Jean-Philippe Mars, Valéry Fourcade

Illustrazione: Doris Matthäus

Layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino



2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

