

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (NL)

## Ausgebüxt

Nr. 4572



**HABA**<sup>®</sup>

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1996

# Ausgebüxt

Wer fühlt die richtigen Tiere und kann schon von 1-4 zählen?

Ein Fühl- und Merkspiel mit vielen bunten Tieren für **2-4 Kinder ab 4 Jahren**. Spielerisch üben die Kinder Tastsinn und Gedächtnis.

Während eines Gewitters sind einige Tiere aus dem Zoo ausgerissen. Zum Glück haben die Kinder der Stadt die Augen aufgehoben und wissen, wohin die Tiere gelaufen sind. Sie helfen, die Tierpaare zu suchen und wieder zurückzubringen.

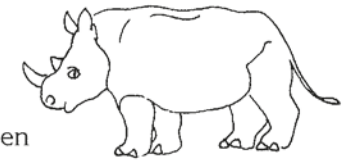
**Spieldauer:** ca. 15-20 Minuten

**Spielautor:** Manfred Ludwig

**Grafik:** Haralds Klavinus

## Spielinhalt:

- 4 Zoohäuser
- 24 Zootiere
- 1 Farbwürfel mit drei Farben
- 3 farbige Säckchen



## Kurzanleitung:

### Spielziel:

Wer ertastet am geschicktesten die eigenen zuvor versteckten Tierpaare und bringt sie schnell ins Zoohaus zurück?

### Spielvorbereitung:

**1 Zoohaus**  
**6 farbige Tiere**

Jedes Kind nimmt sich ein **Zoohaus** und die **6 farblich passenden Zootiere**.

**Alle Tiere verteilen**

Spielen weniger als 4 Kinder, so bleiben alle übrigen Zoohäuser in der Schachtel. Die übrigen Tiere jedoch werden **zusätzlich** unter den spielenden Kindern aufgeteilt. Sie werden zwar auch versteckt, müssen jedoch **nicht wiedergefunden werden**.

(Diese Regel kann für kleinere Kinder weggelassen werden: die übrigen Tiere bleiben dann in der Schachtel.)

3 Säckchen,  
Würfel

Die drei Säckchen und der Würfel werden in der Tischmitte bereitgelegt.

### Spielablauf:

Tiere reißen aus

1. Die Tiere reißen aus

1x würfeln

Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal. Anschließend wählt es ein beliebiges eigenes Tier aus und versteckt es im Sack der gewürfelten Farbe.

Tier verstecken

Reihum im Uhrzeigersinn würfeln alle Kinder je einmal und verteilen so alle Tiere in die Säckchen.

... Verstecke merken!!

Dabei versuchen natürlich alle, sich gut zu merken, wohin die Tiere der eigenen Farbe verschwunden sind. Denn im zweiten Teil des Spiels müssen alle Kinder ihre Tiere wiederfinden und zurück ins Zoohaus bringen.

Tiere suchen

2. Die Tiere werden gesucht

Der Farbwürfel wird zur Seite gelegt.

Wieder beginnt das jüngste Kind - die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Achtung:  
Reihenfolge beachten!

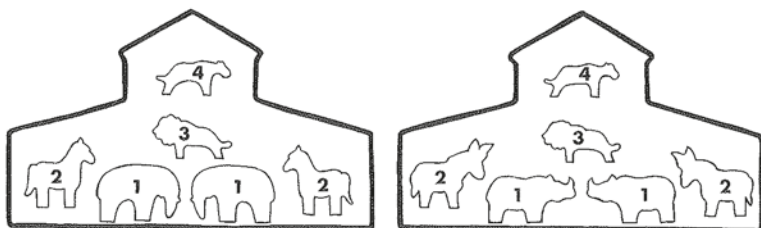
### Achtung!

Die Tiere müssen in der richtigen Reihenfolge wieder eingesammelt werden. Zuerst mußt du die Elefanten bzw. die Nashörner finden.

Sieh dir den Spielplan an: dort haben sie die Zahl "1" auf ihren Rücken. Dann sind die Pferde bzw. die Esel an der Reihe, sie haben eine "2" auf den Rücken.

Zuletzt gilt es, die Raubtiere wiederzufinden - sie haben sich besonders gut versteckt und tragen die Zahlen "3" und "4" auf ihren Rücken.

Also: Erst wenn die Elefanten/die Nashörner im Zoohaus stehen, darf nach dem Pferd/dem Esel gesucht werden.



### So, nun kann die Suche nach den Tieren losgehen:

Was denkst du, in welchem Sack ist wohl das Tier, das du nun zurückbringen sollst?

Sack aussuchen, Tier ertasten,

Greife in einen Sack deiner Wahl. Ertaste die Tiere, die im Beutel sind. Wenn du meinst, das richtige Tier in der richtigen Farbe in der Hand zu halten, ziehe es heraus.

Richtig? Tier ins Zoohaus

Hast du das richtige Tier in deiner Farbe erwischt? Stelle es zurück in dein Zoohaus.

Falsch? Tier zeigen, zurück ins Säckchen

Hast du ein Tier erwischt, das einem anderen Kind gehört? Oder eines, das noch nicht ins Zoohaus darf? Zeige es allen anderen Kindern und stecke es in den Beutel zurück, aus dem du es gezogen hast.

### Spielende:

Alle Tiere gefunden: gewonnen

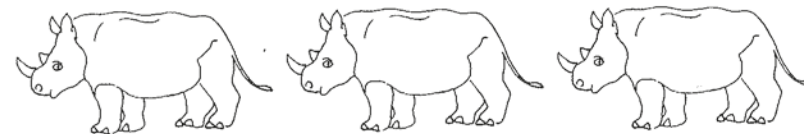
Das Spiel endet, wenn das erste Kind alle seine Tiere wiedergefunden und im Zoohaus untergebracht hat.

### Spielvariante:

Jedes Kind übernimmt zu Beginn die Tiere eines anderen Kindes.

Das jüngste Kind ruft: "Die Tiere sind los".

Nun verteilen alle gleichzeitig die Tiere beliebig in die Säckchen und suchen sie anschließend wie beschrieben.



# Escaped

Can you make out by touch which is the right animal and count from 1-4?

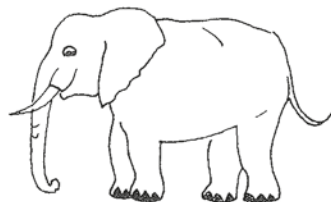
A game for 2-4 children aged 4 and up in which a lot of colorful wooden animals are felt and their shapes memorized. Children train their sense of touch and memory in a fun, playful way.

During a thunderstorm some animals have escaped from the zoo. Fortunately the children of the town were on the look out and know where the animals went. They help to search for the pairs of animals and bring them back to the zoo.

**Length of the game:** 15-20 minutes approximately  
**Game idea by:** Manfred Ludwig  
**Graphic design:** Haralds Klavinius

## Contents:

- 4 zoo houses
- 24 zoo animals
- 1 color dice with three colors
- 3 little color sacks



## Short instructions:

### Aim of the game:

Who is the most skillful at making out by touch the pairs of animals that he or she has previously hidden and can get them back to the zoo house as quickly as possible?

### Preparation:

- 1 zoo house
- 6 color animals

Each child takes a zoo house and the 6 animals whose colors match the color of the zoo house he/she has chosen.

## distribute all animals

If less than 4 children are playing, then the rest of the zoo houses remain in the box. The rest of the animals however are distributed between the players participating. They will be hidden in the sacks, but must **not be brought back** to their zoo houses. (This rule can be omitted for very small children: so the rest of the animals remain in the box).

3 little sacks,  
dice

Get the three sacks prepared and place the dice in the center of the table.

## How to play:

### 1. The animals escape

The youngest player starts and throws the dice once. Then he/she chooses **one of his/her animals** and **hides it in the sack** which corresponds to the color shown on the dice. In a clockwise direction all players each throw the dice once and in this way hide all the animals in the appropriate sacks. Everybody must of course try to remember into which sack **the animals of their own color** have disappeared, because in the second part of the game all players must try to find their animals and bring them back to the zoo house.

the animals  
escape  
throw the  
dice 1x  
hide animals

... hide and  
remember!

search for  
animals

### 2. Search for the animals

The color dice is put aside.

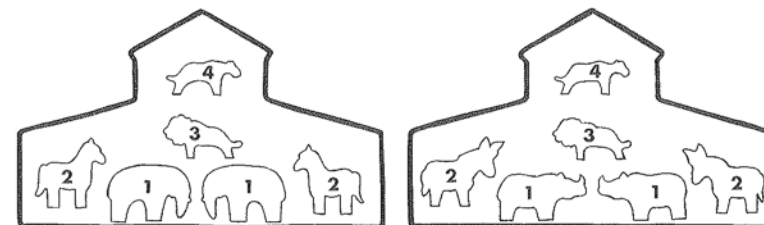
Again the youngest player starts - the others follow in a clockwise direction.

Watch out:  
keep right  
order!

### Watch out!

The animals must be collected in the **right order**. First you have to find the **elephants or rhinoceros**. Look at the game board: there they are marked with the number "1" on their back. Then it's the turn of **the horses and donkeys**: they have got the number "2" on their back. The last animals to be found are the **predators**, they have hidden themselves especially well and show the number "3" and "4" on their back.

**So: Only after the elephants/rhinoceros have been placed back into the zoo house, can you search for the horses/donkeys.**





### Now the search for the animals starts:

In which sack do you think is the animal which you have to first get back to the zoo?

choose sack,  
feel animal

Reach into the sack of your choice. Feel the animals in the sack. If you think you have the **right animal in the right color** in your hand, take it and look at it.

Right? Animal  
back to the zoo  
house

Is it the **right animal and is it your color**? Then put it back into your **zoo house**.

Wrong? Show  
animal and put  
it back into the  
sack

Or have you grasped an animal which belongs to another player? Or is it one of those which cannot get back to the zoo house yet? **Show it** to the other players and put it back into the same sack from where you took it.

### End of the game:

All animals  
found: winner

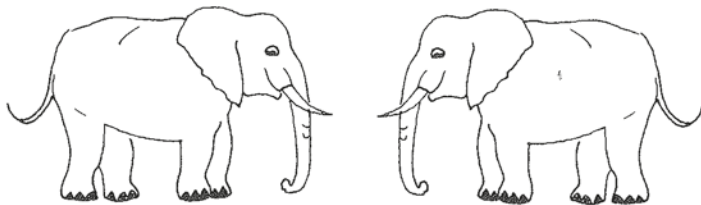
The game finishes when one child has found **all his/her animals** and has put them back into the zoo house.

### Variant:

At the beginning all players take the animals of another player.

The youngest child yells: "**The animals are escaping!**"

The players distribute simultaneously the animals into the sacks and then search for them in the way described above.



Jeu de Habermas N° 4572

## La fugue des animaux

Qui sait reconnaître un animal au toucher et compter jusqu'à 4 ?

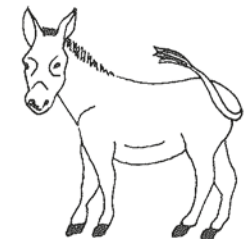
Jeu pour **2 à 4 enfants de 4 ans et plus** qui exerceront leur mémoire et leur sens du toucher en jouant avec des animaux en couleur.

Les animaux du zoo se sont échappés pendant l'orage. Heureusement, les enfants de la ville ont bien observé leur manège et savent où ils se sont cachés. Leur concours sera précieux pour retrouver les couples d'animaux et les ramener au zoo.

**Durée du jeu :** 15 à 20 minutes environ  
**Sur une idée de :** Manfred Ludwig  
**Conception graphique :** Haralds Klavinus

### Contenu de la boîte :

4 maisons zoo  
24 animaux  
1 dé à trois couleurs  
3 petits sacs en couleur



**Brève  
description :**

### But du jeu :

Reconnaître au toucher les couples d'animaux qui se sont cachés afin de pouvoir les ramener au zoo le plus vite possible.

### Préparation du jeu :

**1 maison zoo,  
6 animaux en  
couleur**

Chaque joueur prend **une maison zoo** et les **6 animaux de la couleur de la maison zoo** qu'il a choisie.

**distribuer tous  
les animaux**

S'il y a moins de 4 joueurs, les maisons zoo non utilisées resteront dans la boîte. Par contre, les animaux qui restent devront être **répartis** entre les joueurs.

Ils seront cachés comme les autres mais ils **ne devront pas être trouvés**. (Cette règle pourra ne pas être suivie si les joueurs sont très jeunes : dans ce cas les animaux en trop resteront dans la boîte.)

3 petits sacs,  
1 dé

les animaux  
s'échappent

lancer le dé  
une fois

cacher les ani-  
maux ...

... et ne pas  
oublier !

chercher les  
animaux

Attention :  
respecter l'or-  
dre !

Placer les trois sacs et le dé au milieu de la table.

## Déroulement du jeu :

### 1. Les animaux s'échappent

Le **joueur le plus jeune** commence. Il lance **une fois le dé**. Ensuite, il choisit **l'un de ses animaux** et le **cache dans le sac** qui est de la couleur qu'a montrée le dé.  
À tour de rôle, et dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs feront la même chose jusqu'à ce que tous les animaux soient cachés dans les sacs.  
Bien entendu, tous les joueurs doivent essayer de se rap-  
peler dans quel sac ont disparu les **animaux de leur propre couleur**, car il faudra qu'ils les retrouvent pour les ramener dans leur maison zoo.

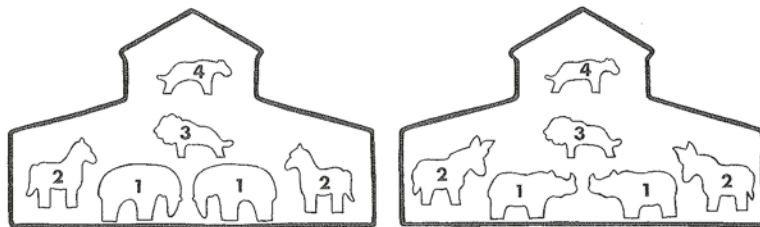
### 2. À la recherche des animaux

On laisse le dé à trois couleurs de côté.

À nouveau, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Attention!

Les animaux doivent être retrouvés dans un **certain ordre**. Il faudra d'abord débusquer les **éléphants et les rhinocéros**. Pour cela, tout le monde doit bien regarder le dessin: les éléphants et les rhinocéros portent le numéro "1".  
Puis ce sera le tour des **chevaux et des ânes**, qui portent le numéro "2".  
Enfin viennent les **prédateurs**, qui savent très bien se cacher et portent le numéro "3" et le numéro "4".  
**Donc, on ne peut chercher le cheval et l'âne si l'on n'a pas auparavant trouvé l'éléphant et le rhinocéros.**



**Maintenant, la recherche des animaux peut commencer:**  
Dans quel sac se trouve l'animal qui doit rentrer le premier au zoo ?

choisir un sac,  
toucher les ani-  
maux

Trouvé ? L'animal  
retourne dans  
sa maison zoo  
Erreur ? Montrer  
l'animal et le  
remettre dans  
le sac

Tous les  
animaux sont  
rentrés : gagné !

Chacun peut plonger sa main dans le sac qu'il veut pour essayer de reconnaître, au toucher, l'animal qu'il doit en sortir. Dès que l'on croit avoir entre ses doigts le **bon animal de la bonne couleur**, on le prend et on le regarde.

C'est le **bon animal** ? C'est la **bonne couleur** ? Alors il peut retourner dans sa **maison zoo**.

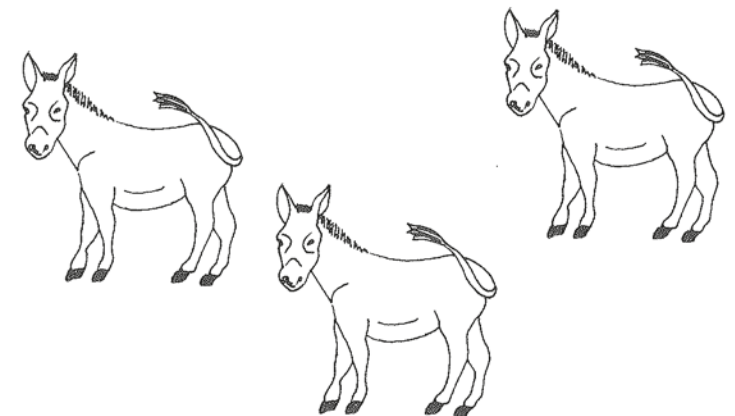
C'est un animal qui appartient à un autre joueur ? C'est un animal qui ne doit pas encore retourner dans sa maison zoo ? Alors, on le **montre** à tout le monde et on le replonge dans le sac d'où il était sorti.

### Fin du jeu :

Le jeu se termine quand un joueur a **trouvé tous ses animaux** et les a remis dans leur maison zoo.

### Variante :

Au début du jeu, tous les joueurs prennent les animaux d'un autre joueur.  
Le plus jeune s'écrie : "**Les animaux se sont échappés !**"  
Alors, en même temps, les joueurs mettent comme ils veulent les animaux dans les sacs et les cherchent en respectant la marche à suivre énoncée plus haut.



# Losgebroken

Wie voelt de juiste dieren en kan al van 1-4 tellen?

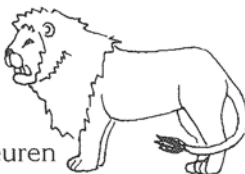
Een tast- en geheugenspel met vele bontgekleurde dieren voor **2-4 kinderen vanaf 4 jaar**. Spelenderwijs oefenen de kinderen hun tastzin en geheugen.

Tijdens een noodweer zijn verschillende dieren uit de dieren-tuin losgebroken. Gelukkig hebben de kinderen van de stad hun ogen open gehouden en weten waar de dieren naar toe zijn gegaan. Ze helpen de dierparen te zoeken en weer terug te brengen.

**Speelduur:** ca. 15-20 minuten  
**Spelontwerp:** Manfred Ludwig  
**Grafische vormgeving:** Haralds Klavinus

## Speelinhoud:

- 4 dierenhuizen
- 24 dieren
- 1 gekleurde dobbelsteen met drie kleuren
- 3 gekleurde zakjes.



## Korte inleiding: Doel van het spel:

Wie is het handigst in de eigen van tevoren verstopte dierparen te betasten en brengt ze vlug naar de dierentuin terug?

## Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een dierenhuis met de **6** bijpassende dieren.

Als er minder dan 4 kinderen meedoen, blijven de overige hokken in de doos. De overgebleven dieren worden **echter** onder de spelende kinderen verdeeld.

Hoewel deze ook verstopt worden, hoeven ze echter **niet worden teruggevonden**.

(Deze regel kan voor kleine kinderen weggelaten worden; de overgebleven dieren blijven dan in de doos.)

1 dierenhuis,  
6 gekleurde  
dieren

alle dieren ver-  
delen

3 zakjes,  
dobbelssteen

De drie zakjes en de dobbelsteen worden in het midden op tafel klaargelegd.

## Spelverloop:

dieren breken los

1x gooien

dier verstoppert

... schuilplaats onthouden!

dieren zoeken

let op:  
op volgorde  
letten!

### 1. De dieren breken los

Het **jongste kind** begint door **één keer met de dobbelsteen te gooien**.

Vervolgens kiest het **willekeurig een van zijn dieren** uit en **verstopt het in het zakje** met de gegooide kleur.

Volgens de wijzers van de klok gooien alle kinderen om de beurt met de dobbelsteen en verdelen zo alle dieren over de zakjes.

Al doende probeert iedereen natuurlijk te onthouden waar de **dieren van eigen kleur** zich verstopt hebben. Want in het tweede deel van het spel moeten alle kinderen hun dieren terug vinden en opnieuw naar hun huis in de dierentuin brengen.

### 2. Zoeken van de dieren

De dobbelsteen wordt aan de kant gelegd.

Opnieuw begint het jongste kind - de rest volgt volgens de wijzers van de klok.

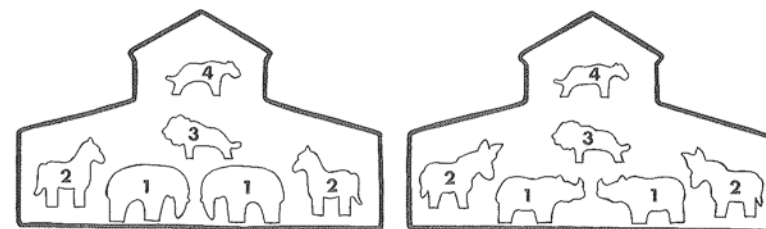
#### Let op!

De dieren moeten in de **juiste volgorde** worden verzameld. Als eerste moet je de **olifanten, respectievelijk de neushoorns** vinden.

Bekijk nu goed je speelbord: deze hebben nummer "1" op hun rug staan. Vervolgens zijn de **paarden, respectievelijk de ezels** aan de beurt, met een "2" op hun rug.

Als laatste gaat het er om de **roofdieren** terug te vinden - die hebben zich heel goed verstopt en hebben de nummers "3" en "4" op hun rug.

**Dus:** Pas als de olifanten/neushoorns in hun hok staan, mag je naar het paard/de ezel gaan zoeken.





Zo, nu kan je speurtocht naar de dieren van start gaan:  
Wat denk je, in welke zak zat ook al weer het dier dat je terug moet brengen?

zak kiezen, dier betasten

Pak een zakje naar keus. Betast de dieren die in de buidel zitten. Als je denkt dat je het juiste dier van de juiste kleur beet hebt, haal je het tevoorschijn.

Goed?, dier in z'n huis

Heb je het juiste dier in je eigen kleur te pakken? Leg het dan op z'n plaats in de dierentuin.

Fout?, dier laten zien, terug in de zak

Heb je een dier tevoorschijn gehaald dat aan een ander kind behoort? Of eentje die nog niet naar de dierentuin terug mag? Laat het dan aan alle kinderen zien en stop het terug in de zak waaruit het tevoorschijn kwam.

### Einde van het spel:

alle dieren gevonden: gewonnen

Het spel is afgelopen, wanneer een van de kinderen al zijn dieren opnieuw naar het dierenhuis teruggebracht heeft.

### Spelvariant:

Elk kind krijgt aan het begin van het spel de dieren van een ander kind.

Het jongste kind roept: "De dieren zijn los".

Vervolgens verdeelt iedereen tegelijk de dieren willekeurig over de zakjes om ze daarna op te sporen zoals boven beschreven.

