



Terra Kids



Who's Who at the Zoo?



动物体检对抗赛 · Schneckenschnell & bärenschnell
Le mystère des animaux · Los detectives de animales

Who's Who at the Zoo?

Terra Kids



ENGLISH

A fantastic guessing game for 3-5 players age 6-99.

Authors: Inka & Markus Brand
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of the game: approx. 20 minutes

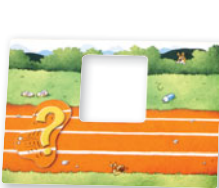
As speedy as a snail and as heavy as a bear ... which is slower and which weighs more? As the clever animal detectives, always on the track of different animals, you will have to answer questions like these and many others! Three comparison stop checkpoints is where you will find out if there is another animal that is quicker, taller or heavier than the riddle animal. Whoever draws the right conclusion from the hints given and in the end guesses the most animals correctly, wins the game.

Contents

38 riddle cards (with a question mark on the backside), 12 hint cards (grey backside), 3 comparative stop checks (= 3 cardboard panels), 1 question mark, 1 slide, 1 seesaw and 1 wooden cylinder, 1 synoptic table, 12 guessing chips, set of game instructions

Preparation of the Game

First set up the three comparative stop checks in the center of the table. Place the question mark on the "speed" (= racetrack) stop and the slider on the "size" stop (measuring chart). Then fix the seesaw with the wooden cylinder on the "weight" stop.



Distribute the hint cards face up next to the stop checks. Then shuffle the riddle cards and place them in a pile face down on one side. Get the chips and the synoptic table ready for play.

How to Play

The game is played in a clockwise direction for several rounds. The oldest player starts as the first riddle animal, the other players are the animal detectives. The first player draws the animal card on top of the pile, has a secret look at it and then places it face down in front of him. He now represents this animal for this round and the animal detectives have to track him down!

The first detective takes any hint card, looks at it to see which of the 3 comparison stations (speed, size, weight) the card should be placed upon.



Now depending on the comparison, he questions the riddle animal:

- Are you slower or quicker? ("speed" stop)
- Are you smaller or bigger? ("size" stop)
- Are you lighter or heavier? ("weight" stop)

The riddle animal answers the question and ...

- ... in the case of the "speed" station, slides the question mark on the racetrack to the left (=slower) or to the right (= quicker) of the hint card or underneath it (= approximately same speed).
- ... in the case of the "size" station, pushes the slider on the measuring chart below (= smaller) or above (= bigger) the animal shown on the hint card or level with it (= approximately same height).
- ... in the case of the station "weight", slides the end of the seesaw showing the question mark up (= lighter) or down (= heavier) or levels it (= approximately same weight).

Hints:

- If the riddle animal is not sure what to answer, he can refer to the chart on the last page of the game instructions.
- As to the "speed" comparison, always refer to the form of movement indicated by the small icon associated with an animal.



flying



swimming



running

→ As to the "size" comparison, always refer to the measurement indicated by the small icon associated with an animal.



length head to tail



height



length



shoulder height

Now the animal detective announces his guess of what animal could be the riddle animal. All eligible animals are shown on the synoptic table.

Correct guess?

- No. That's a pity. The animal detective covers the animal he announced with a chip on the synoptic table. It's the turn of the next animal detective.
- Yes. Excellent! As a reward the animal detective receives a riddle card from the pile and the riddle animal keeps his card as a point. Both players then reveal the riddle cards so that other players can see them. Then place them down in front of you.

Important: If during the ongoing round an animal detective chooses a comparative check point card with a hint card already on it, he just covers it up with the new hint card.

End of a Round

A round ends as soon as

- an animal detective guesses the riddle animal correctly
or
- all hint cards have been used up and no detective has tracked down the riddle animal. In this case the riddle animal may not keep his card. The card is removed from the game.

New Round

Return all hint cards to the center of the table and take the chips off the synoptic table. Now it's the next player to take on the role of the unknown riddle animal. A new round begins.

End of the Game

With three players the game ends as soon as each has been the riddle animal twice. With four and five players the game ends as soon as each has been the riddle animal once. Whoever has collected the most riddle cards is the best animal detective thus winning the game. In the case of a draw there are various winners.





2-toed Sloth



African Penguin



Alligator



Axolotl



Bat



Black Mamba



Blue Whale



Camel



Cat



Cheetah



Elephant



Emperor Dragonfly



Emperor Penguin



Fly



Galapagos Tortoise



Gazelle



Giant Panda



Giraffe



Greyhound



Guinea Pig



Hammerhead Shark



Hamster



Hare



Hedgehog



Hippopotamus



Honeybee



Horse



Kangaroo



Komodo Dragon



Lion



Manta Ray



Mole



Moose



Mouse



Octopus



Ostrich



Otter



Pig



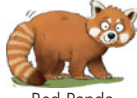
Pigeon



Polar bear



Red Fox



Red Panda



Rhinoceros



Sea Eagle



Skunk



Snail



Sparrow



Squirrel



Squirrel Monkey



Zebra

All the information about the animals:

Size in m

Fly	0,006
Honeybee	0,015
Emperor Dragonfly	0,08
Snail	0,10
Mouse	0,12
Bat	0,14
Sparrow	0,16
Hamster	0,165
Mole	0,17
Squirrel	0,25
Hedgehog	0,30
Axolotl	0,33
Pigeon	0,33
Guinea Pig	0,33
Squirrel Monkey	0,36
Cat	0,46
Skunk	0,51
Red Panda	0,60
Gazelle	0,65
Hare	0,68
African Penguin	0,70
Otter	0,70
2-toed Sloth	0,75
Red Fox	0,75
Octopus	0,75
Greyhound	0,76
Pig	0,80
Sea Eagle	0,92
Galapagos Tortoise	0,95
Emperor Penguin	1,20
Zebra	1,40
Cheetah	1,50
Giant Panda	1,50
Kangaroo	1,60
Horse	1,75
Lion	1,90
Camel	2,00
Moose	2,30
Ostrich	2,50
Polar bear	2,50
Komodo Dragon	3,13
Black Mamba	4,00
Alligator	4,00
Manta Ray	4,00
Rhinoceros	4,00
Hippopotamus	4,50
Giraffe	5,80
Hammerhead Shark	6,00
Elephant	7,50
Blue Whale	33,00

Weight in kg

Fly	0,000059
Honeybee	0,00009
Emperor Dragonfly	0,001
Mouse	0,03
Sparrow	0,03
Snail	0,03
Mole	0,12
Hamster	0,15
Axolotl	0,2
Bat	0,22
Pigeon	0,33
Squirrel	0,48
Squirrel Monkey	1,1
Hedgehog	1,2
Guinea Pig	1,4
Black Mamba	1,6
African Penguin	3
Skunk	4,5
2-toed Sloth	6
Red Panda	6
Cat	6
Hare	6,4
Sea Eagle	6,9
Red Fox	7,5
Otter	9,4
Octopus	17
Gazelle	30
Greyhound	34
Emperor Penguin	40
Cheetah	60
Kangaroo	70
Ostrich	135
Giant Panda	160
Komodo Dragon	166
Lion	250
Zebra	250
Galapagos Tortoise	300
Pig	300
Hammerhead Shark	450
Alligator	500
Horse	710
Moose	800
Camel	900
Polar bear	1000
Giraffe	1200
Manta Ray	1600
Hippopotamus	3200
Rhinoceros	3600
Elephant	6000
Blue Whale	136000

Speed in kph

Snail	0,00324
2-toed Sloth	0,146
Galapagos Tortoise	0,33
Mole	4
Hamster	6
Hedgehog	7
Fly	8,2
Guinea Pig	9
Otter	11
Manta Ray	12
Mouse	13
Emperor Penguin	15
Skunk	16
Axolotl	17
Black Mamba	17,6
Pig	17,7
Komodo Dragon	18,5
Squirrel	19
African Penguin	20
Honeybee	29
Emperor Dragonfly	30
Giant Panda	32
Alligator	32
Squirrel Monkey	35
Red Panda	38
Octopus	40
Rhinoceros	40
Hammerhead Shark	40
Elephant	40
Hippopotamus	48
Cat	48
Red Fox	48
Blue Whale	50
Giraffe	51
Pigeon	59
Camel	60
Sparrow	61
Bat	65
Polar bear	65
Gazelle	65
Zebra	65
Hare	70
Ostrich	72
Moose	72,4
Lion	75
Kangaroo	80
Horse	88
Greyhound	110
Cheetah	120
Sea Eagle	160

length	length head to tail
height	shoulder height

running	swimming	flying
---------	----------	--------

Hint: The information on the animal cards is based on data from different zoological text books and websites. Depending on the information source, the specifications varied; so we decided on the final best estimated values. In cooperation with Tiergarten Nürnberg.





Size in FT

Fly	0,02
Honeybee	0,05
Emperor Dragonfly	0,26
Snail	0,33
Mouse	0,39
Bat	0,50
Sparrow	0,52
Hamster	0,54
Mole	0,56
Squirrel	0,82
Hedgehog	1,00
Axolotl	1,10
Pigeon	1,10
Guinea Pig	1,10
Squirrel Monkey	1,20
Cat	1,50
Skunk	1,70
Red Panda	2,00
Gazelle	2,10
Hare	2,20
African Penguin	2,30
Otter	2,30
2-toed Sloth	2,50
Red Fox	2,50
Octopus	2,50
Greyhound	2,50
Pig	2,60
Sea Eagle	3,00
Galapagos Tortoise	3,00
Emperor Penguin	4,00
Zebra	4,50
Cheetah	5,00
Giant Panda	5,00
Kangaroo	5,30
Horse	5,70
Lion	6,20
Camel	6,50
Moose	7,50
Ostrich	8,00
Polar bear	8,00
Komodo Dragon	10,30
Black Mamba	13,00
Alligator	13,00
Manta Ray	13,00
Rhinoceros	13,00
Hippopotamus	14,80
Giraffe	19,00
Hammerhead Shark	20,00
Elephant	24,60
Blue Whale	108,00

length	length head to tail
height	shoulder height

Weight (lbs/oz)

Fly	0,0001
Honeybee	0,0002
Emperor Dragonfly	0,002
Mouse	0,07
Sparrow	0,07
Snail	0,07
Mole	0,26
Hamster	0,33
Axolotl	0,44
Bat	0,49
Pigeon	0,73
Squirrel	1,06
Squirrel Monkey	2,43
Hedgehog	2,65
Guinea Pig	3,09
Black Mamba	3,53
African Penguin	6,61
Skunk	10
2-toed Sloth	13
Red Panda	13
Cat	13
Hare	14,11
Sea Eagle	15
Red Fox	16,50
Otter	21
Octopus	37
Gazelle	66
Greyhound	75
Emperor Penguin	88
Cheetah	132
Kangaroo	154
Ostrich	298
Giant Panda	353
Komodo Dragon	366
Lion	551
Zebra	551
Galapagos Tortoise	661
Pig	661
Hammerhead Shark	992
Alligator	1.102
Horse	1.565
Moose	1.764
Camel	1.984
Polar bear	2.205
Giraffe	2.646
Manta Ray	3.527
Hippopotamus	7.055
Rhinoceros	7.937
Elephant	13.228
Blue Whale	299.825

Speed in mph

Snail	0,002
2-toed Sloth	0,09
Galapagos Tortoise	0,2
Mole	2,5
Hamster	3,75
Hedgehog	4,4
Fly	5
Guinea Pig	5,6
Otter	6,9
Manta Ray	7,5
Mouse	8
Emperor Penguin	9,3
Skunk	10
Axolotl	10,6
Black Mamba	10,9
Pig	11
Komodo Dragon	11,5
Squirrel	11,8
African Penguin	12,4
Honeybee	18
Emperor Dragonfly	18,6
Giant Panda	20
Alligator	20
Squirrel Monkey	21,7
Red Panda	23,6
Octopus	25
Rhinoceros	25
Hammerhead Shark	25
Elephant	25
Hippopotamus	30
Cat	30
Red Fox	30
Blue Whale	31
Giraffe	32
Pigeon	36,7
Camel	37
Sparrow	38
Bat	40
Polar bear	40
Gazelle	40
Zebra	40
Hare	43
Ostrich	44,7
Moose	45
Lion	47
Kangaroo	50
Horse	55
Greyhound	68
Cheetah	75
Sea Eagle	99

running	swimming	flying
---------	----------	--------

动物体检对抗赛

Terra Kids



一个奇妙的猜谜游戏, 适合3-5人, 6-99岁。

作者: Inka & Markus Brand

插图: Gabriela Silveira

游戏时间: 约20分钟

随着慢如蜗牛, 重如熊, 哪一个走得更慢? 哪一个负重更多呢?
作为一个聪明的侦探, 有必须根据不同动物留下的提示回答这类问题。
在三个对比检查站, 你会发现哪一个动物比其他动物更快、更高或更重。
谁能从提示中总结出更多的正确答案的游戏者赢得比赛。

中文

配件表

配件表, 38张谜语卡(问号在卡片的背面), 12张提示卡(卡片背面灰色),
3个对比检查站(=3块大瓦楞纸板), 1个问号标记, 1个梯形移动标,
1个跷跷板和1个圆木块, 1张对照概况表, 12枚猜测用的筹码, 游戏说明书

游戏准备

首先, 把三个对比检查站放在桌子中央。把问号标记放在“speed”(赛道)大纸板上,
把“梯形移动标”放在“size”(身高测量表)大纸板上。
再把跷跷板和圆木块放在“weight”大纸板上



把提示牌面朝上放在对比检查站旁边。
然后洗一下谜语卡, 面朝下放一堆。拿好筹码和对照概况表。

游戏规则

按顺时针方向顺序游戏。最年长的游戏者作为第一个神秘动物开始游戏，其他游戏者都是动物侦探。第一个游戏者从谜语卡片堆顶部抽取一张动物卡片，自己看过以后面朝下放在自己的前面，不要让其其他游戏者看到。从现在开始，在这一轮里他就开始代表神秘动物，其他动物侦探开始追踪他。第一个侦探随意挑选一张提示卡，选择一个对比检查站，把卡片放在对比检查站的方格上。



现在，他可以根据对比检查站提示来问神秘动物问题。

- 现在，他可以根据对比检查站提示来问神秘动物问题。
- 你是大还是小？（“size”卡片上）
- 你是轻还是重？（“weight”卡片上）

现在神秘动物回答问题，

- 如果是在“speed”检查站，把赛道上的问号标记放到提示卡左边（代表神秘动物更慢）或者放到右边（代表神秘动物更快）或者放在下面（代表差不多速度）
- 如果是在“size”检查站，把梯形移动标放在提示卡下面（代表神秘动物更小）或者放在上面（代表神秘动物更大）或者放在一样高的位置（代表差不多大）
- 如果是在“weight”检查站，把跷跷板的问号这一头朝上（代表神秘动物更轻）或者朝下（代表神秘动物更重）或者保持水平（代表差不多重）

提示：

- 如果未知动物不知道怎么回答，他可以参考说明书的最后一页。
- 关于速度的比较，这个与小图标上动物的运动方式有关



飞



游



跑

→ 关于大小的比较，这个与小图标上测量方法有关。



头部和身体的长度



高度



长度



肩膀高度

现在，动物侦探可以宣布神秘动物是哪一种动物了。
所有有可能的动物都会出现在对照概况表里。

正确答案：

- 不对，真遗憾！动物侦探用一枚筹码来覆盖住对照概况表上他猜测的动物。然后轮到下一个动物侦探来猜。
- 是的，太棒了！作为奖励，动物侦探获得一张谜语卡，神秘动物可以保留他的卡片。向每一个人展示你的谜语卡，然后放在你的前面。

注意点：如果在游戏进行当中，动物侦探选择了对比检查站已经有提示卡的，他可以直接用新的提示卡。

每一轮的结束

如果发生以下情况，一轮游戏结束

- 动物侦探猜对了神秘动物。
- 或者
- 用完了所有的提示卡片，没有侦探找对神秘动物。
神秘动物不用保留他的卡片，这张卡片从游戏中拿走。

新一轮游戏

把所有的提示卡片重新放在桌子的中央，把筹码从对照概况表上拿走。
现在，由第二个游戏者扮演神秘动物，开始新的游戏。

游戏结束

如果是三个人玩游戏，当他们都做过2次神秘动物后，游戏结束。
如果是四或五个人玩游戏，当他们都做过一次未知动物后，
收集到最多谜语卡片的侦探获胜。偶尔也会有平局。





仓鼠



刺猬



北极熊



大熊猫



大象



小熊猫



巨蜥



企鹅



座头鲨



斑马



松鼠



松鼠猴



树袋熊



水獭



河马



灵缇



犀牛



狮子



猎豹



猪



猫



蜻蜓



章鱼



红狐



羚羊



老鼠



臭鼬



苍蝇



蓝鲸



蜗牛



蜜蜂



蝙蝠



蝠鲼



蛛猴



袋鼠



豚鼠



象陆龟



野兔



长颈鹿



非洲企鹅



马



骆驼



鱼鹰



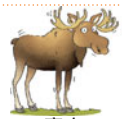
鳄鱼



鸵鸟



鸽子



麋鹿



麻雀



黑曼巴



鼩鼠

动物信息

身高 (尺)

苍蝇	0,02
蜜蜂	0,05
蜻蜓	0,26
蜗牛	0,33
老鼠	0,39
蝙蝠	0,50
麻雀	0,52
仓鼠	0,54
鼯鼠	0,56
松鼠	0,82
刺猬	1,00
蝾螈	1,10
鸽子	1,10
豚鼠	1,10
松鼠猴	1,20
猫	1,50
臭鼬	1,70
小熊猫	2,00
羚羊	2,10
野兔	2,20
非洲企鹅	2,30
水獭	2,30
树袋熊	2,50
红狐	2,50
章鱼	2,50
灵缇	2,50
猪	2,60
鱼鹰	3,00
象陆龟	3,00
企鹅	4,00
斑马	4,50
猎豹	5,00
大熊猫	5,00
袋鼠	5,30
马	5,70
狮子	6,20
骆驼	6,50
麋鹿	7,50
鸵鸟	8,00
北极熊	8,00
巨蜥	10,30
黑曼巴	13,00
鳄鱼	13,00
蝠鲼	13,00
犀牛	13,00
河马	14,80
长颈鹿	19,00
座头鲨	20,00
大象	24,60
蓝鲸	108,00

重量 (磅/盎司)

苍蝇	0,0001
蜜蜂	0,0002
蜻蜓	0,002
老鼠	0,07
麻雀	0,07
蜗牛	0,07
鼯鼠	0,26
仓鼠	0,33
蝾螈	0,44
蝙蝠	0,49
鸽子	0,73
松鼠	1,06
松鼠猴	2,43
刺猬	2,65
豚鼠	3,09
黑曼巴	3,53
非洲企鹅	6,61
臭鼬	10
树袋熊	13
小熊猫	13
猫	13
野兔	14,11
鱼鹰	15
红狐	16,50
水獭	21
章鱼	37
羚羊	66
灵缇	75
企鹅	88
猎豹	132
袋鼠	154
鸵鸟	298
大熊猫	353
巨蜥	366
狮子	551
斑马	551
象陆龟	661
猪	661
座头鲨	992
鳄鱼	1.102
马	1.565
麋鹿	1.764
骆驼	1.984
北极熊	2.205
长颈鹿	2.646
蝠鲼	3.527
河马	7.055
犀牛	7.937
大象	13.228
蓝鲸	299.825

时速 (英里)

蜗牛	0,002
树袋熊	0,09
象陆龟	0,2
鼯鼠	2,5
仓鼠	3,75
刺猬	4,4
苍蝇	5
豚鼠	5,6
水獭	6,9
蝠鲼	7,5
老鼠	8
企鹅	9,3
臭鼬	10
蝾螈	10,6
黑曼巴	10,9
猪	11
巨蜥	11,5
松鼠	11,8
非洲企鹅	12,4
蜜蜂	18
蜻蜓	18,6
大熊猫	20
鳄鱼	20,7
松鼠猴	21,7
小熊猫	23,6
章鱼	25
犀牛	25
座头鲨	25
大象	25
河马	30
猫	30
红狐	30
蓝鲸	31
长颈鹿	32
鸽子	36,7
骆驼	37
麻雀	38
蝙蝠	40
北极熊	40
羚羊	40
斑马	40
野兔	43
鸵鸟	44,7
麋鹿	45
狮子	47
袋鼠	50
马	55
灵缇	68
猎豹	75
鱼鹰	99

长度	头部和身体的长度
高度	肩膀高度

跑	游	飞
---	---	---

提示：动物卡片上的信息来自于不同的动物学教科书和网站。根据信息来源，我们决定使用最佳估计值。

In Kooperation mit dem Tiergarten Nürnberg.

Schneckenschnell & bärenscher



Terra Kids

Ein tierisches Ratespiel für 3 - 5 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Autoren: Inka & Markus Brand

Illustration: Gabriela Silveira

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Schneckenschnell und bärenscher – wer ist langsamer und wer wiegt mehr?! Diese und andere Fragen gilt es zu beantworten, denn ihr seid clevere Tierdetektive und stets einem gesuchten Tier auf der Spur! Wertvolle Tipps erhaltet ihr an den drei Vergleichsstationen: Hier erfahrt ihr, ob ein anderes Tier schneller, größer oder schwerer ist als das Rätseltier. Wer aus den Hinweisen die richtigen Schlüsse zieht und am Ende die meisten Tiere erraten hat, gewinnt das Spiel.

Spielinhalt

38 Rätselkarten (Fragezeichen auf der Rückseite), 12 Hinweiskarten (graue Rückseite), 3 Vergleichsstationen (= 3 Papptafeln, 1 Fragezeichen, 1 Schieber, 1 Wippe und 1 Holzzylinder), 1 Übersichtskarte, 12 Tipp-Chips, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Baut zuerst die drei Vergleichsstationen in der Tischmitte auf: Legt das Fragezeichen auf die Station „Geschwindigkeit“ (= Rennbahn) und den Schieber auf die Station „Größe“ (= Messlatte). Die Wippe fixiert ihr mit dem Holzzylinder auf der Station „Gewicht“.



Verteilt alle Hinweiskarten offen neben den Vergleichsstationen. Mischt danach alle Rätselkarten und legt sie als verdeckten Stapel an die Seite. Haltet die Chips und die Übersichtskarte bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden. Der älteste Spieler beginnt und ist das erste Rätseltier, alle anderen Spieler sind Tierdetektive. Das Rätseltier zieht die oberste Tierkarte vom Stapel, sieht sie sich geheim an und legt sie danach verdeckt vor sich: Dieses Tier verkörpert der Spieler in dieser Runde und die Tierdetektive müssen ihm auf die Spur kommen!

Der erste Tierdetektiv nimmt eine beliebige Hinweiskarte, wählt eine der drei Vergleichsstationen aus und legt die Karte an die dafür vorgesehene Stelle.



Anschließend stellt er dem Rätseltier die zur Station passende Frage:

- Bist du langsamer oder schneller? (Station „Geschwindigkeit“)
- Bist du kleiner oder größer? (Station „Größe“)
- Bist du leichter oder schwerer? (Station „Gewicht“)

Das Rätseltier beantwortet die Frage und ...

- ... schiebt bei der Station „Geschwindigkeit“ das Fragezeichen auf der Rennbahn nach links (= langsamer) oder rechts (= schneller) neben die Hinweiskarte oder darunter (= etwa gleich schnell).
- ... zieht bei der Station „Größe“ den Schieber auf der Messlatte unter (= kleiner) oder über (= größer) das Tier auf der Hinweiskarte oder auf gleiche Höhe (= etwa gleich groß).
- ... kippt bei der Station „Gewicht“ die Seite der Wippe mit dem Fragezeichen nach oben (= leichter) oder unten (= schwerer) oder stellt sie waagrecht (= etwa gleich schwer).

Hinweise:

- Ist sich das Rätseltier bei der Beantwortung einer Frage nicht sicher, kann es die Tabelle auf der letzten Seite der Spielanleitung zu Hilfe nehmen.
- Bei der Station „Geschwindigkeit“ gilt immer die Fortbewegungsart, die das kleine Icon bei dem Tier anzeigt:



fliegen



schwimmen



laufen



→ Bei der Station „Größe“ zählt das Maß, welches das kleine Icon bei dem Tier angibt:



Kopf-Rumpf-Länge



Höhe



Länge



Schulterhöhe

Danach gibt der Tierdetektiv laut einen Tipp ab, welches Tier er für das gesuchte Rätseltier hält. Sämtliche Tiere, die in Frage kommen, sind auf der Übersichtskarte abgebildet!

Ist der Tipp richtig?

- Nein. Schade, der Tierdetektiv deckt mit einem Chip das von ihm genannte Tier auf der Übersichtskarte ab und der nächste Tierdetektiv ist an der Reihe.
- Ja. Super! Zur Belohnung erhält der Tierdetektiv eine Rätselkarte vom Stapel und das Rätseltier darf seine Karte behalten. Zeigt eure Rätselkarten einmal herum, sodass alle das jeweils abgebildete Tier gesehen haben und legt sie anschließend verdeckt vor euch.

Wichtig: Wählt ein Tierdetektiv im weiteren Rundenverlauf eine Vergleichsstation aus, auf der bereits eine Hinweiskarte liegt, wird diese einfach mit der neuen Hinweiskarte überdeckt.

Rundenende

Eine Runde endet, sobald

- ein Tierdetektiv das Rätseltier erraten hat
oder
- alle Hinweiskarten aufgebraucht sind und kein Tierdetektiv dem Rätseltier auf die Spur gekommen ist. In diesem Fall darf das Rätseltier seine Karte nicht behalten und sie kommt aus dem Spiel.

Neue Runde

Alle Hinweiskarten werden wieder in die Tischmitte gelegt und die Chips von der Übersichtskarte genommen. Jetzt schlüpft der nächste Spieler in die Rolle des unbekanntes Rätseltieres und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet bei drei Spielern, wenn jeder zweimal Rätseltier war. Bei vier und fünf Spielern endet das Spiel, wenn jeder einmal Rätseltier war. Wer die meisten Rätselkarten ergattern konnte, ist bester Tierdetektiv und damit der Gewinner. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



2-Finger-Faultier



Afrikanischer Elefant



Axolotl



Blauwal



Breitmaulnashorn



Brillenpinguin



Edelschwein



Eichhörnchen



Eisbär



Elch



Feldhase



Felsentaube



Fischotter



Fledermaus



Flusspferd



Galapagos Schildkröte



Gepard



Gewöhnlicher Krake
(Nordsee)



Giraffe



Goldhamster



Großer Hammerhai



Großer Pandabär



Hauskatze



Hausmaus



Honigbiene



Igel



Kaiserpinguin



Kleine Königslibelle



Komodowaran



Löwe



Maulwurf



Meerschweinchen



Mississippi-Alligator



Pferd
(Bayerisches Warmblut)



Riesenmanta



Roter Panda



Rotes Riesenkänguru



Rotfuchs



Schwarze Mamba



Seeadler



Sperling



Steppenzebra



Stinktief



Strauß



Stubenfliege



Thomson Gazelle



Totenkopffäffchen



Trampeltier



Weinbergschnecke



Windhund



Alle Informationen über die Tiere:

Größe in m

Stubenfliege	0,006
Honigbiene	0,015
Kleine Königslibelle	0,08
Weinbergschnecke	0,10
Hausmaus	0,12
Fledermaus	0,14
Sperling	0,16
Goldhamster	0,165
Maulwurf	0,17
Eichhörnchen	0,25
Igel	0,30
Axolotl	0,33
Felsentaube	0,33
Meerschweinchen	0,33
Totenkopffäffchen	0,36
Hauskatze	0,46
Stinktier	0,51
Roter Panda	0,60
Thomson Gazelle	0,65
Feldhase	0,68
Brillenpinguin	0,70
Fischotter	0,70
2-Finger-Faultier	0,75
Rotfuchs	0,75
Gewöhnlicher Krake	0,75
Windhund	0,76
Edelschwein	0,80
Seeadler	0,92
Galapagos Schildkröte	0,95
Kaiserpinguin	1,20
Steppenzebra	1,40
Gepard	1,50
Großer Pandabär	1,50
Rotes Riesenkänguru	1,60
Pferd (Bay. Warmblut)	1,75
Löwe	1,90
Trampeltier	2,00
Elch	2,30
Strauß	2,50
Eisbär	2,50
Komodowaran	3,13
Schwarze Mamba	4,00
Mississippi-Alligator	4,00
Riesenmanta	4,00
Breitmaulnashorn	4,00
Flusspferd	4,50
Giraffe	5,80
Großer Hammerhai	6,00
Afrikanischer Elefant	7,50
Blauwal	33,00

Gewicht in kg

Stubenfliege	0,00059
Honigbiene	0,00009
Kleine Königslibelle	0,001
Hausmaus	0,03
Sperling	0,03
Weinbergschnecke	0,03
Maulwurf	0,12
Goldhamster	0,15
Axolotl	0,20
Fledermaus	0,22
Felsentaube	0,33
Eichhörnchen	0,48
Totenkopffäffchen	1,1
Igel	1,2
Meerschweinchen	1,4
Schwarze Mamba	1,6
Brillenpinguin	3
Stinktier	4,5
2-Finger-Faultier	6
Hauskatze	6
Roter Panda	6
Feldhase	6,4
Seeadler	6,9
Rotfuchs	7,5
Fischotter	9,4
Gewöhnlicher Krake	17
Thomson Gazelle	30
Windhund	34
Kaiserpinguin	40
Gepard	60
Rotes Riesenkänguru	70
Strauß	135
Großer Pandabär	160
Komodowaran	166
Löwe	250
Steppenzebra	250
Galapagos Schildkröte	300
Edelschwein	300
Großer Hammerhai	450
Mississippi-Alligator	500
Pferd (Bay. Warmblut)	710
Elch	800
Trampeltier	900
Eisbär	1000
Giraffe	1200
Riesenmanta	1600
Flusspferd	3200
Breitmaulnashorn	3600
Afrikanischer Elefant	6000
Blauwal	136000

Geschwindigkeit in km/h

Weinbergschnecke	0,00324
2-Finger-Faultier	0,146
Galapagos Schildkröte	0,33
Maulwurf	4
Goldhamster	6
Igel	7
Stubenfliege	8,2
Meerschweinchen	9
Fischotter	11
Riesenmanta	12
Hausmaus	13
Kaiserpinguin	15
Stinktier	16
Axolotl	17
Schwarze Mamba	17,6
Edelschwein	17,7
Komodowaran	18,5
Eichhörnchen	19
Brillenpinguin	20
Honigbiene	29
Kleine Königslibelle	30
Großer Pandabär	32
Mississippi-Alligator	32
Totenkopffäffchen	35
Roter Panda	38
Gewöhnlicher Krake	40
Breitmaulnashorn	40
Großer Hammerhai	40
Afrikanischer Elefant	40
Hauskatze	48
Rotfuchs	48
Flusspferd	48
Blauwal	50
Giraffe	51
Felsentaube	59
Trampeltier	60
Sperling	61
Fledermaus	65
Thomson Gazelle	65
Steppenzebra	65
Eisbär	65
Feldhase	70
Strauß	72
Elch	72,4
Löwe	75
Rotes Riesenkänguru	80
Pferd (Bay. Warmblut)	88
Windhund	110
Gepard	120
Seeadler	160

Länge	Kopf-Rumpf-Länge
Höhe	Schulterhöhe

Laufen	Schwimmen	Fliegen
--------	-----------	---------

Hinweis: Die Informationen stammen aus diversen zoologischen Fachbüchern sowie von verschiedenen Internet-Seiten. Zum Teil gab es je nach Quelle unterschiedliche Angaben – wir haben uns dann für einen Wert entschieden. In Kooperation mit dem Tiergarten Nürnberg.

Le mystère des animaux

Terra Kids



Un jeu de devinettes sur les animaux, pour 3 à 5 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Inka & Markus Brand
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 20 minutes

Aller à la vitesse d'un escargot et peser lourd comme un ours : lequel est moins rapide et lequel est plus lourd ? Vous souhaitez dévoiler ces mystères et êtes constamment sur les traces des animaux. De précieux indices vous sont donnés par les trois cartes d'évaluation : est-ce que l'animal à deviner est plus rapide, plus grand ou plus lourd que l'animal de la carte ?

Celui qui tirera les bonnes conclusions de ces indices et devinera le plus grand nombre d'animaux gagnera la partie.

Contenu du jeu

38 cartes d'animaux à deviner (point d'interrogation au dos), 12 cartes d'indice (dos de couleur grise), 3 cartes d'évaluation (= 3 plateaux en carton), 1 point d'interrogation, 1 curseur, 1 balance et 1 cylindre en bois, 1 fiche récapitulative, 12 pions, 1 règle du jeu.

Préparatifs

Préparez d'abord les trois cartes d'évaluation en les posant au milieu de la table. Posez le point d'interrogation sur la carte « vitesse » (= piste de course) et le curseur sur la carte « taille » (= toise). Fixez la balance sur la carte « poids » à l'aide du cylindre en bois.



Répartissez toutes les cartes d'indice faces visibles à côté des cartes d'évaluation. Mélangez ensuite toutes les cartes d'animaux à deviner et empilez-les, faces cachées. Préparez les pions et la fiche récapitulative.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, pendant plusieurs tours. Le joueur le plus âgé commence : il représente l'animal à deviner ; les autres joueurs poseront les questions. Il tire la carte supérieure de la pile, la regarde discrètement et la pose devant lui face cachée. Le joueur à sa droite prend n'importe quelle carte d'indice, choisit une des trois cartes d'évaluation et pose la carte à l'emplacement prévu. Il va essayer de trouver l'animal recherché.



Ensuite, il pose au joueur représentant l'animal recherché la question correspondant à la carte :

- Es-tu plus rapide ou plus lent ? (carte « Vitesse »)
- Es-tu plus petit ou plus grand ? (carte « Taille »)
- Es-tu plus léger ou plus lourd ? (carte « Poids »)

Le joueur répond à la question et ...

- ... à la carte « Vitesse », il pousse le point d'interrogation vers la gauche (= plus lent) ou vers la droite (= plus rapide) sur la piste de course ou le place en dessous de la carte d'indice (= à peu près aussi rapide) ;
- ... à la carte « Taille », il pousse le curseur de la toise en dessous de l'animal représenté sur la carte d'indice (= plus petit) ou au-dessus (= plus grand) ou le place à la même hauteur (= à peu près aussi grand) ;
- ... à la carte « Poids », il fait glisser le côté de la balance avec le point d'interrogation vers le haut (= plus léger) ou vers le bas (= plus lourd) ou met la balance en position horizontale (= à peu près aussi lourd)

Notes :

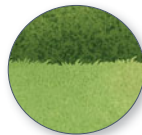
- Si le joueur représentant l'animal à deviner ne sait pas comment répondre à une question, il peut consulter le tableau sur la dernière page de la règle du jeu.
- A la carte « Vitesse », on tiendra toujours compte de la façon de se déplacer de l'animal, celle-ci étant indiquée par le petit icône illustré à côté de l'animal.



voler



nager



marcher

→ A la carte « Taille », on tiendra compte de la mesure indiquée par le petit icône illustré à côté de l'animal.



longueur tête-tronc



hauteur



longueur



hauteur d'épaule

Ensuite le joueur qui devine nomme un animal. Tous les animaux dont vous devez dévoiler les mystères sont représentés sur la fiche récapitulative !

A-t-il trouvé le bon animal ?

- Non. Dommage, il pose alors un pion avec une croix rouge sur l'animal correspondant illustré sur la fiche récapitulative. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- Oui. Super ! En récompense, il récupère une carte d'animal à deviner de la pile et le joueur représentant l'animal a le droit de garder sa carte. Chacun montre sa carte aux autres joueurs pour que tous les voient bien et la pose ensuite devant lui, face cachée.

N. B. : Si, au cours des autres tours, un joueur choisit une carte d'évaluation sur laquelle il y a déjà une carte d'indice, il pose simplement sa carte par-dessus l'autre.

Fin d'un tour

Un tour se termine dès qu'

- un joueur a deviné l'animal recherché
ou
- dès qu'il n'y a plus de cartes d'indice et qu'aucun joueur n'a trouvé les traces de l'animal recherché. Dans ce cas, le joueur représentant l'animal à deviner n'a pas le droit de garder sa carte et elle est sortie du jeu.

Nouveau tour

Toutes les cartes d'indice sont de nouveau posées au milieu de la table et les pions posés sur la fiche récapitulative sont retirés. Le joueur suivant prend le rôle de l'animal à deviner et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

A trois joueurs, la partie se termine quand chacun d'eux a été deux fois l'animal à deviner. A quatre ou cinq joueurs, la partie se termine quand chacun a été une fois l'animal à deviner. Celui qui aura pu récupérer le plus de cartes à deviner est le meilleur détective des animaux et est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.





Abeille à miel



Alligator du Mississippi



Amnax napolitain (libellule)



Atruche



Axolotl



Baleine bleue



Chameau



Chat domestique



Chauve-souris



Cheval (race bavaroise)



Cochon d'Inde



Cochon domestique



Dragon de Komodo



Ecureuil



Elan



Éléphant africain



Escargot de Bourgogne



Gazelle de Thomson



Girafe



Grand aigle de mer



Grand requin-marteau



Guépard



Hamster doré



Hérisson



Hippopotame



Kangourou roux géant



Lévrier



Lièvre



Lion



Loutre



Mamba noir (reptile)



Manchot du Cap



Manchot empereur



Moineau



Mouche domestique



Mouffette



Ours polaire



Panda géant



Panda roux



Paresseux à deux doigts



Pieuvre commune



Pigeon biset



Raie manta



Renard roux



Rhinocéros blanc



Saimiri (petit singe)



Souris grise



Taube



Tortue géante des Galapagos



Zèbre des plaines

Toutes les informations sur les animaux :

Taille en m

Mouche domestique	0,006
Abeille à miel	0,015
Amnax napolitain (libellule)	0,08
Escargot de Bourgogne	0,10
Souris grise	0,12
Chauve-souris	0,14
Moineau	0,16
Hamster doré	0,165
Taupo	0,17
Ecureuil	0,25
Hérisson	0,30
Axolotl	0,33
Pigeon biset	0,33
Cochon d'Inde	0,33
Saimiri (petit singe)	0,36
Chat domestique	0,46
Mouffette	0,51
Panda roux	0,60
Gazelle de Thomson	0,65
Lièvre	0,68
Manchot du Cap	0,70
Loutre	0,70
Paresseux à deux doigts	0,75
Renard roux	0,75
Pieuvre commune	0,75
Lévrier	0,76
Cochon domestique	0,80
Grand aigle de mer	0,92
Tortue géante des Galapagos	0,95
Manchot empereur	1,20
Zèbre des plaines	1,40
Guépard	1,50
Panda géant	1,50
Kangourou roux géant	1,60
Cheval (race bavaroise)	1,75
Lion	1,90
Chameau	2,00
Élan	2,30
Autruche	2,50
Ours polaire	2,50
Dragon de Komodo	3,13
Mamba noir (reptile)	4,00
Raie manta	4,00
Alligator du Mississippi	4,00
Rhinocéros blanc	4,00
Hippopotame	4,50
Girafe	5,80
Grand requin-marteau	6,00
Éléphant africain	7,50
Baleine bleue	33,00

longueur	longueur tête-tronc
hauteur	hauteur d'épaule

Poids kg

Mouche domestique	0,000059
Abeille à miel	0,00009
Amnax napolitain (libellule)	0,001
Souris grise	0,03
Moineau	0,03
Escargot de Bourgogne	0,03
Taupo	0,12
Hamster doré	0,15
Axolotl	0,20
Chauve-souris	0,22
Pigeon biset	0,33
Ecureuil	0,48
Saimiri (petit singe)	1,1
Hérisson	1,2
Cochon d'Inde	1,4
Mamba noir (reptile)	1,6
Manchot du Cap	3
Mouffette	4,5
Paresseux à deux doigts	6
Chat domestique	6
Panda roux	6
Lièvre	6,4
Grand aigle de mer	6,9
Renard roux	7,5
Loutre	9,4
Pieuvre commune	17
Gazelle de Thomson	30
Lévrier	34
Manchot empereur	40
Guépard	60
Kangourou roux géant	70
Autruche	135
Panda géant	160
Dragon de Komodo	166
Lion	250
Zèbre des plaines	250
Tortue géante des Galapagos	300
Cochon domestique	300
Grand requin-marteau	450
Alligator du Mississippi	500
Cheval (race bavaroise)	710
Élan	800
Chameau	900
Ours polaire	1000
Girafe	1200
Raie manta	1600
Hippopotame	3200
Rhinocéros blanc	3600
Éléphant africain	6000
Baleine bleue	136000

Vitesse en km/h

Escargot de Bourgogne	0,00324
Paresseux à deux doigts	0,146
Tortue géante des Galapagos	0,33
Taupo	4
Hamster doré	6
Hérisson	7
Mouche domestique	8,2
Cochon d'Inde	9
Loutre	11
Raie manta	12
Souris grise	13
Manchot empereur	15
Mouffette	16
Axolotl	17
Mamba noir (reptile)	17,6
Cochon domestique	17,7
Dragon de Komodo	18,5
Ecureuil	19
Manchot du Cap	20
Abeille à miel	29
Amnax napolitain (libellule)	30
Panda géant	32
Alligator du Mississippi	32
Saimiri (petit singe)	35
Panda roux	38
Pieuvre commune	40
Rhinocéros blanc	40
Grand requin-marteau	40
Éléphant africain	40
Chat domestique	48
Renard roux	48
Hippopotame	48
Baleine bleue	50
Girafe	51
Pigeon biset	59
Chameau	60
Moineau	61
Chauve-souris	65
Gazelle de Thomson	65
Cheval (race bavaroise)	65
Grand requin-marteau	65
Lièvre	70
Autruche	72
Élan	72,4
Lion	75
Kangourou roux géant	80
Cheval (race bavaroise)	88
Lévrier	110
Guépard	120
Grand aigle de mer	160

marcher	nager	voler
---------	-------	-------

Note : Les informations proviennent de divers ouvrages de zoologie et de différents sites Internet.
Comme certaines indications étaient différentes selon la source, nous n'avons opté que pour une seule valeur.
En coopération avec le parc zoologique de Nuremberg.



Los detectives de animales



Terra Kids

Un juego bestial de preguntas y respuestas para 3 - 5 jugadores de 6 a 99 años.

Autores: Inka y Markus Brand

Ilustraciones: Gabriela Silveira

Duración de una partida: aprox. 20 minutos

Rápido como un caracol y pesado como un oso, adivina qué animal soy. A esta y a otras preguntas tendréis que responder porque sois detectives de animales muy listos y siempre andáis tras el rastro del animal buscado. Recibiréis valiosas pistas en las tres estaciones de comparación. En ellas os informaréis de si hay un animal más veloz, más grande o más pesado que el animal que hay que adivinar. Gana la partida quien extraiga las conclusiones correctas a partir de las pistas y adivine al final el mayor número de animales.

Contenido del juego

38 cartas de adivinanza (con el signo de interrogación en el dorso), 12 cartas de pistas (con el dorso gris), 3 estaciones de comparación (= 3 tablillas de cartón), 1 signo de interrogación, 1 guía deslizante, 1 báscula y 1 cilindro de madera, 1 cuadro sinóptico, 12 fichas de apuesta, 1 instrucciones del juego

Preparativos

En primer lugar, montad las tres estaciones de comparación en el centro de la mesa: poned el signo de interrogación en la estación de "velocidad" (= pista de carreras) y la guía deslizante en la estación de "tamaño" (= medidor). Fijad la báscula con el pequeño cilindro de madera en la estación de "peso".



Repartid todas las cartas de pistas boca arriba, al lado de las estaciones de comparación. Barajad a continuación todas las cartas de adivinanza y colocadlas a un lado boca abajo formando un mazo. Tened las fichas de apuesta y el cuadro sinóptico preparados.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj, y durante varias rondas. Comienza el jugador de mayor edad, que hará el papel del primer animal del acertijo; los demás jugadores serán detectives de animales. El animal del acertijo cogerá la primera carta del mazo, la mirará de modo que no la vean los demás, y se la colocará delante. El jugador encarnará este animal y los detectives de animales tendrán que descubrir de qué animal se trata.

El primer detective de animales cogerá una carta de pistas cualquiera, elegirá una de las tres estaciones de comparación, y colocará la carta en el lugar destinado a tal efecto.



A continuación formulará la pregunta correspondiente a la estación elegida al animal del acertijo:

- ¿Eres más lento o más veloz? (estación "velocidad")
- ¿Eres más pequeño o más grande? (estación "tamaño")
- ¿Pesas más o pesas menos? (estación "peso")

El animal del acertijo responderá a la pregunta y...

- ... si la carta está en la estación "velocidad", desplazará el signo de interrogación sobre la pista de carreras hacia la izquierda (= más lento) o hacia la derecha (= más veloz) o lo pondrá debajo de la carta de pistas (= igual de veloz, aproximadamente).
- ... si la carta está en la estación "tamaño", desplazará la guía deslizante del medidor por debajo (= más pequeño) o por encima (= más grande) del animal de la carta de pista, o la situará a la misma altura (= del mismo tamaño, aproximadamente).
- ... si la carta está en la estación "peso", deslizará el lado de la báscula con el signo de interrogación hacia arriba (= menos pesado) o hacia abajo (= más pesado) o colocará la báscula horizontalmente (= del mismo peso, aproximadamente).

Notas:

- Si el animal del acertijo no está seguro al responder a una pregunta, podrá recurrir a la tabla de la última página de las instrucciones del juego.
- En "velocidad" es válido siempre el modo de locomoción que muestra el pequeño icono situado junto al animal:



vuela



nada



corre



→ En “tamaño” cuenta la medida que indica el pequeño icono situado junto al animal:



longitud cabeza-tronco



altura



longitud



altura hasta la cruz

El detective de animales dirá entonces en voz alta de qué animal cree que se trata. ¡En el cuadro sinóptico están dibujados todos los animales posibles!

¿Ha acertado?

- No. ¡Lástima! El detective de animales pondrá una ficha de apuesta en el cuadro sinóptico, encima del animal que acaba de nombrar, y pasará el turno al siguiente detective de animales.
- Sí. ¡Estupendo! El detective de animales recibirá de premio una carta de adivinanza del mazo, y el animal del acertijo se quedará con su carta. Mostrad vuestras cartas a los demás jugadores para que todos vean los animales dibujados en ellas. A continuación os las colocaréis delante.

Importante: Si en el transcurso de las rondas un detective de animales elige una estación de comparación en la que ya hay una carta de pistas, sólo tendrá que poner la nueva sobre la anterior.

Final de ronda

Una ronda acaba en el momento en que

- un detective de animales adivina el animal del acertijo o bien
- cuando se han utilizado todas las cartas de pistas y ningún detective de animales ha descubierto al animal del acertijo. En ese caso, el jugador en el papel de animal del acertijo no podrá quedarse con su carta y ésta se retirará de la partida.

Una ronda nueva

Se vuelven a colocar todas las cartas de pistas en el centro de la mesa y se retiran las fichas de apuesta del cuadro sinóptico. El siguiente jugador interpretará el papel de animal del acertijo desconocido, y dará comienzo una ronda nueva.

Final del juego

Si juegan tres jugadores, la partida acaba cuando cada uno realizó el papel de animal del acertijo dos veces. Si juegan cuatro o cinco jugadores, la partida acabará cuando cada uno haya realizado el papel de animal del acertijo una vez. Se convierte en el mejor detective de animales y, por tanto, en el ganador de la partida, el jugador que haya conseguido el mayor número de cartas de adivinanza. En caso de empate serán varios los ganadores.





Abeja



Águila marina



Ajolote



Alce



Ardilla



Avestruz



Ballena azul



Caballo



Caimán del Mississippi



Camello



Canguro rojo



Caracol de viña



Cebra



Cerdo



Cobaya



Dragón de Komodo



Elefante africano



Erizo



Gacela de Thomson



Gato doméstico



Gorrión



Guepardo



Hámster dorado



Hipopótamo



Jirafa



León



Libélula



Liebre común



Mamba negra



Manta gigante



Mofeta



Mono ardilla



Mosca



Murciélago



Nutria



Oso panda



Oso polar



Paloma bravía



Panda rojo



Perezoso de dos dedos



Perro lebre



Pingüino africano



Pingüino emperador



Pulpo



Ratón casero



Rinoceronte blanco



Tiburón martillo gigante



Topo



Tortuga de las Galápagos



Zorro común

Todas las informaciones de los animales:

Tamaño en m

Mosca	0,006
Abeja	0,015
Libélula	0,08
Caracol de viña	0,10
Ratón casero	0,12
Murciélago	0,14
Gorrión	0,16
Hámster dorado	0,165
Topo	0,17
Ardilla	0,25
Erizo	0,30
Ajolote	0,33
Paloma bravía	0,33
Cobaya	0,33
Mono ardilla	0,36
Gato doméstico	0,46
Mofeta	0,51
Panda rojo	0,60
Gacela de Thomson	0,65
Liebre común	0,68
Pingüino africano	0,70
Nutria	0,70
Perezoso de dos dedos	0,75
Zorro común	0,75
Pulpo	0,75
Perro lebre	0,76
Cerdo	0,80
Águila marina	0,92
Tortuga de las Galápagos	0,95
Pingüino emperador	1,20
Cebra	1,40
Guepardo	1,50
Oso panda	1,50
Canguro rojo	1,60
Caballo	1,75
León	1,90
Camello	2,00
Alce	2,30
Avestruz	2,50
Oso polar	2,50
Dragón de Komodo	3,13
Mamba negra	4,00
Caimán del Mississippi	4,00
Manta gigante	4,00
Rinoceronte blanco	4,00
Hipopótamo	4,50
Jirafa	5,80
Tiburón martillo gigante	6,00
Elefante africano	7,50
Ballena azul	33,00

longitud	longitud cabeza-tronco
altura	altura hasta la cruz

Peso en Kg

Mosca	0,000059
Abeja	0,00009
Libélula	0,001
Caracol de viña	0,03
Ratón casero	0,03
Gorrión	0,03
Topo	0,12
Hámster dorado	0,15
Ajolote	0,2
Murciélago	0,22
Paloma bravía	0,33
Ardilla	0,48
Mono ardilla	1,1
Erizo	1,2
Cobaya	1,4
Mamba negra	1,6
Pingüino africano	3
Mofeta	4,5
Gato doméstico	6
Panda rojo	6
Perezoso de dos dedos	6
Liebre común	6,4
Águila marina	6,9
Zorro común	7,5
Nutria	9,4
Pulpo	17
Gacela de Thomson	30
Perro lebre	34
Pingüino emperador	40
Guepardo	60
Canguro rojo	70
Avestruz	135
Oso panda	160
Dragón de Komodo	166
Cebra	250
León	250
Cerdo	300
Tortuga de las Galápagos	300
Tiburón martillo gigante	450
Caimán del Mississippi	500
Caballo	710
Alce	800
Camello	900
Oso polar	1000
Jirafa	1200
Manta gigante	1600
Hipopótamo	3200
Rinoceronte blanco	3600
Elefante africano	6000
Ballena azul	136000

Velocidad en km/h

Caracol de viña	0,00324
Perezoso de dos dedos	0,146
Tortuga de las Galápagos	0,33
Topo	4
Hámster dorado	6
Erizo	7
Mosca	8,2
Cobaya	9
Nutria	11
Manta gigante	12
Ratón casero	13
Pingüino emperador	15
Mofeta	16
Ajolote	17
Mamba negra	17,6
Cerdo	17,7
Dragón de Komodo	18,5
Ardilla	19
Pingüino africano	20
Abeja	29
Libélula	30
Oso panda	32
Caimán del Mississippi	32
Mono ardilla	35
Panda rojo	38
Pulpo	40
Rinoceronte blanco	40
Tiburón martillo gigante	40
Elefante africano	40
Gato doméstico	48
Zorro común	48
Hipopótamo	48
Ballena azul	50
Jirafa	51
Paloma bravía	59
Camello	60
Gorrión	61
Murciélago	65
Gacela de Thomson	65
Cebra	65
Oso polar	65
Liebre común	70
Avestruz	72
Alce	72,4
León	75
Canguro rojo	80
Caballo	88
Perro lebre	110
Guepardo	120
Águila marina	160

corre	nada	vuela
-------	------	-------

Nota: Las informaciones de las cartas de animales provienen de diversos libros especializados sobre zoología, así como de diferentes páginas de Internet. Algunos datos eran diferentes dependiendo de la fuente empleada, así que tuvimos que decidirnos por un valor. En cooperación con el Parque Zoológico de Núremberg.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Beste ouders, lieve kinderen

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

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridos pais, queridas crianças,

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

Kære forældre og børn.

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

Kära barn, kära föräldrar!

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

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少了这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño




Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **儿童是世界的探险家！**


在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具，在面对挑战过程中，促进他们的新技能，与此同时乐在其中。在HABA你会发现你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁！

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

HABA[®]

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