



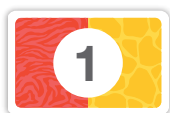
Ein **TIERISCH GUTES** Partyspiel  
von Bruno Faidutti und Nathalie Grandperrin

für 3 – 8 Personen ab 8 Jahren

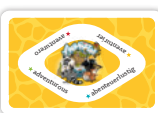


In diesem Spiel werdet ihr euch zum gemeinen Affen machen ... und manchmal auch zum traurigen Eichhörnchen oder zum tollpatschigen Büffel. Bei **ANIMOTION** ist Körpereinsatz gefragt, denn nur eine überzeugende Darbietung kann von den anderen erkannt und mit Siegpunkten belohnt werden!

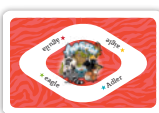
## SPIELMATERIAL



6 Zahlen-Karten



51 Ausdrucks-Karten  
(doppelseitig)



51 Tier-Karten  
(doppelseitig)



1 Alphetier-Karte



2 Würfel



je 5 leere Ausdrucks- und Tier-Karten  
(für eigene Ideen)

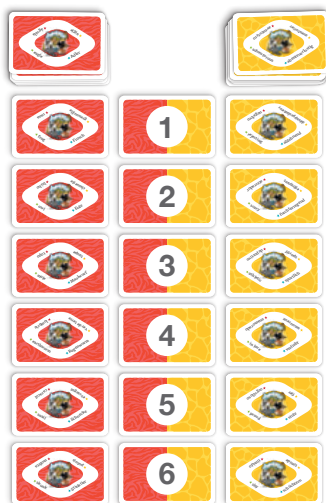
Spielanleitung  
(in 2 Sprachen)

22056151

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## SPIELVORBEREITUNG

Das **größte Alphetier** unter euch nimmt sich die **Alphetier-Karte** und beginnt das Spiel.



Lege die Zahlen-Karten untereinander auf den Tisch.

Mische die Tier- und die Ausdrucks-Karten separat und lege sie oberhalb der Zahlen links und rechts bei der passenden Farbe ab.

Decke nun jeweils 6 Karten von jedem Stapel auf und lege sie farblich passend an die Zahlen-Karten an.

## SPIELABLAUF

Alphetier, nimm dir die Schachtel und lege die beiden Würfel hinein. Würfle die Würfel in der Box und schaue dir **geheim** das Ergebnis an. Suche das Ergebnis unauffällig auf dem Tisch.



Der **rote Würfel** zeigt das Tier.  
Der **gelbe Würfel** zeigt den Ausdruck.  
Die Kombination aus beiden Würfeln musst du pantomimisch darstellen.

### Wichtig!

Menschensprache ist verboten, tierische Geräusche sind jedoch erlaubt (falls du weißt, welche Laute das gesuchte Tier macht).

**Du musst beide Begriffe zeitgleich mimen!**

### WÄHRENDDESSEN...

Alle anderen raten gleichzeitig, welche Kombination das Alphetier gerade darstellt.

### Achtung: Alle haben je nur 1 Versuch!

Sollte jemand eine falsche Antwort geben – das bedeutet, dass entweder das Tier, der Ausdruck oder sogar beides falsch ist – darf diese Person in der aktuellen Runde keinen weiteren Tipp abgeben.

Die **1. komplett richtige Antwort** zählt und beendet die aktuelle Runde. Das Alphetier erhält eine der beiden Karten als Siegpunkt. Die Person, die richtig geraten hat, erhält die **andere Karte** als Siegpunkt.

Sollten alle falsch geraten haben, bekommt in dieser Runde niemand Punkte. Ihr entfernt die beiden (eigentlich) gesuchten Karten und könnt ...

### EINE NEUE RUNDE VORBEREITEN.

Füllt die leeren Plätze in der Auslage vom jeweils passenden Stapel auf. Alphetier, gib die Würfel mit Box sowie die Alphetier-Karte an die nächste Person im Uhrzeigersinn. Das ist das neue Alphetier und es beginnt die **neue Runde** wie gerade beschrieben.

## SPIELENDE

Ihr spielt so lange, bis alle 3x (bei 3–5 Personen) oder 2x (bei mehr als 5 Personen) das Alphetier waren. Wer dann **die meisten Karten** hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer lauter brüllen oder niedlicher aussehen kann. Das könnt ihr selbst austragen...

**ANIMOTION** ist eine Neuauflage des französischen Spiels „Animal Suspect“ aus dem Jahr 2014.

*In Erinnerung an Nathalie, die dieses Spiel gerne gedruckt gesehen hätte.*

⚙ Bruno Faidutti, Nathalie Grandperrin  
Realisation: Kaddy Arendt, Michael Schmitt  
Lektorat: (DE) Kerstin Fricke

✂ Pablo Fontagnier  
Schachtelillustration Comic: Marek Bláha  
Layout: Mühlenkind Kreativagentur  
Support: Lars Frauenrath

Vertrieb:  
**Pegasus Spiele GmbH**  
Am Straßbach 3  
61169 Friedberg, Deutschland  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**EDITION  
SPIELWIESE**

**Edition Spielwiese**  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlin, Deutschland  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)

**Pegasus Spiele**



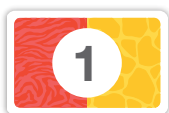
A **WILD AND FUN** animal themed party game  
by Bruno Faidutti and Nathalie Grandperrin

for 3 to 8 people ages 8 and up

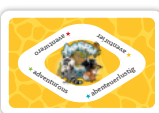


In this game, you'll make a silly monkey of yourself... or perhaps an unhappy squirrel or a clumsy buffalo. **ANIMOTION** requires physical effort, because only the most convincing performance will be deduced by the other players and be rewarded with victory points!

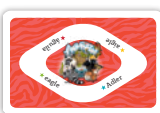
## GAME CONTENTS



6 number cards



51 expression cards  
(double sided)



51 animal cards  
(double sided)



1 alpha animal card



2 dice

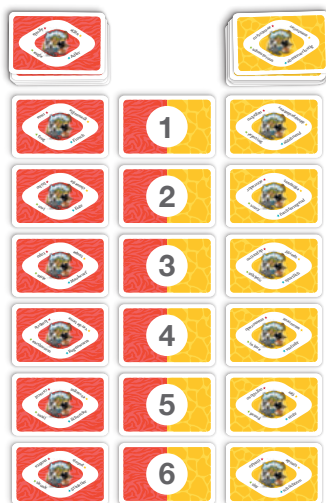


5 blank expression and animal cards each  
(for your own ideas)

game rules  
(in 2 languages)

## GAME SETUP

The **biggest alpha animal** among the group takes the **alpha animal card** and starts the game.



Place the number cards one below the other in a line on the table.

Shuffle the animal and expression cards separately and place them above the numbers to the left and right of the matching colours.

Now turn over 6 cards from each pile and place them next to the matching number cards.

## GAME PLAY

The player with the alpha animal card takes the box and places the two dice inside. Roll the dice in the box and **secretly** look at the result. Then, search for the result inconspicuously on the table.



The **yellow die** shows the expression.  
The **red die** shows the animal.  
Both together makes the combination you will have to perform.

### Important:

Speaking is forbidden, however animal sounds are allowed (if you know what sound the animal you are looking for makes).

The alpha animal has to mime both words at the same time!



## MEANWHILE...

All the other players must guess simultaneously which combination of words the alpha animal is attempting to represent.

**Remember:** everyone has **only one attempt to guess!** If someone gives a wrong answer - either the animal, the expression or even both words are guessed incorrectly - this person is not allowed to guess again during the current round.

The **first correct answer** counts and ends the current round.

The alpha animal receives one of the two cards acted out as a victory point.

The person that guessed correctly gets the **other card** as a victory point.

If everyone guessed wrong, no one gets any points this round.

The two cards that were performed are removed from the game and then...

## PREPARE FOR A NEW ROUND.

Fill up the empty spaces in the display from the appropriate pile.

The alpha animal then gives the dice in the box, along with the alpha animal card, to the next player at the table in clockwise order. This player becomes the new alpha animal and a **new round** begins as just described.

## END OF THE GAME

Play continues until everyone has been the alpha animal 3 times if playing 3 - 5 people or twice if playing with more than 5 people. At this point, the player with **the most cards** wins the game. In the event of a tie, the winner is the person that can roar louder or look cuter. You can decide among yourselves...

**ANIMOTION** is a remake of the French game  
"Animal Suspect" from 2014.

*In memory of Nathalie, who would have liked to see this game printed.*

⚙ Bruno Faidutti, Nathalie Grandperrin  
Realisation: Kaddy Arendt, Michael Schmitt  
Translation: Vanessa Abel, Jason Abel

✂ Pablo Fontagnier  
Box illustration comic: Marek Bláha  
Layout: Mühlenkind Kreativagentur  
Support: Lars Frauenrath

Distribution:  
**Pegasus Spiele GmbH**  
Am Straßbach 3  
61169 Friedberg, Germany  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

  
**EDITION  
SPIELWIESE**

**Edition Spielwiese**  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlin, Germany  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)

  
**Pegasus Spiele**