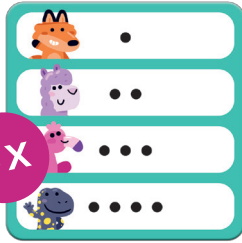




WER KLOPFT DENN DA?



Material



Die **Besuchsplättchen** zeigen euch die unterschiedlichen Tiere und die Anzahl ihrer Klopfsignale. Wenn sie zu Besuch kommen, klopft...

...der Fuchs 1x
...das La-ma 2x
...der Fla-min-go 3x
...der Sa-la-man-der 4x.

Die **Besuchsplättchen** liegen während des Spiels gut sichtbar und offen vor euch auf dem Tisch, damit alle sie sehen können. Sie helfen euch dabei, die Klopfsignale der Tiere zu erkennen.



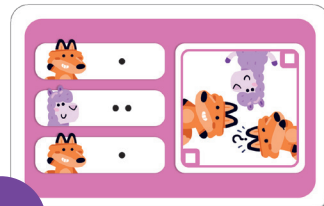
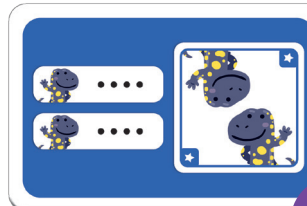
29x

Es gibt unterschiedliche **Tierplättchen**, auf denen die Tiere abgebildet sind, die zu Besuch kommen. Auf einigen sind 2 oder 3 Tiere mit einem farbigen Rand und einem Symbol in den Ecken, um es leichter zu machen, sie später abzugleichen. Auf 2 **Tierplättchen**, den **Partyplättchen**, sind alle 4 Tiere abgebildet. Sie haben keinen besonderen Rand. Und auf 1 **Tierplättchen** ist Rudi, die freundliche Spinne von nebenan, die ebenfalls keinen Rand hat.

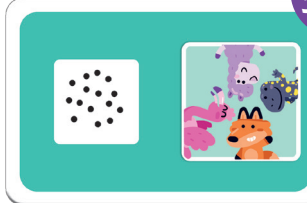


1x

Das **Türplättchen** zeigt eine Tür. Es liegt vor der Person, die in der Runde das Klopfen übernimmt und wird an die nächste weitergereicht, wenn sie an der Reihe ist zu klopfen.



34x



Auf den **Klopfkarten** sind rechts die **Tierplättchen** und links das passende Klopfsignal für jedes abgebildete Tier zu sehen.

ACHTUNG: Auf den **Klopfkarten**, auf denen rechts die **Partyplättchen** oder Rudi die Spinne abgebildet sind, befinden sich keine typischen Klopfsignale. Was das bedeutet, steht im nächsten Absatz.



Erklärvideo



So wird geklopft



Im Spiel übernimmt immer abwechselnd eine Person das Klopfen. Die Punkte auf den **Klopfkarten** geben vor, wie oft auf den Tisch geklopft wird.

Du bist mit Klopfen an der Reihe? Dann beachte Folgendes: Klopfe mit den Fingerknöcheln der geschlossenen Faust auf den Tisch. Wenn das Klopfsignal für ein Tier beendet ist (z. B. 2x Klopfen für *La-ma*, oder 4x Klopfen für *Sa-la-man-der*, usw.), drehe die Faust auf die Seite und mach eine kleine Pause, bevor du mit dem Klopfsignal für das nächste Tier startest. So hören und sehen alle, dass ein Tier beendet ist. Sind alle Klopfsignale der abgebildeten Tiere geklopft, legst du deine Hand offen und flach auf den Tisch, sodass alle erkennen können, dass du fertig bist. In welcher Reihenfolge und wie schnell die Klopfsignale geklopft werden, entscheidest du selbst. Falls gewünscht, wiederholst du das Klopfen.

Party-Karte: Sind alle vier Tiere und ein Haufen Punkte auf der **Klopfkarte** zu sehen, klopfe so schnell und so oft wie du willst: Alle Tiere stehen vor der Tür und sind ungeduldig!

Rudi-Karte: Ist die Spinne Rudi mit einer Sprechblase auf der **Klopfkarte** zu sehen, wird nicht geklopft. Denn Rudi erschreckt gerne alle, indem er sich plötzlich, ohne anzuklopfen, abseilt. Daher rufst du, statt zu klopfen, laut „Rudiiii!“

Schnell wie der Blitz! 2-6 Personen

Ziel: Wer blitzschnell zuerst 5 **Klopfkarten** sammelt, gewinnt!

Vorbereitung: Verteilt die **Besuchsplättchen** und legt sie offen vor euch ab. Übrige **Besuchsplättchen**

kommen zurück in die Spielschachtel.

Mischt alle **Tierplättchen** und legt sie in der Mitte aus, sodass die Bilder nach oben zeigen und alle sie gut sehen können. Legt das **Türplättchen** bereit.

Mischt alle **Klopfkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Ablauf: Einigt euch, wer zuerst klopft. Du legst das **Türplättchen** vor dir ab und nimmst dir dann die oberste **Klopfkarte** vom Stapel. Schau sie dir geheim an.

Sind auf der **Klopfkarte** Tiere und ihre Klopfsignale oder aber das Partyplättchen zu sehen? Klopfe, wie oben erklärt.

Ist Rudi, die Spinne, zu sehen? Rufe laut „Rudiiii!“.

Nach den Klopfsignalen oder dem Rudi-Ruf müssen die anderen blitzschnell sein! Sie versuchen so rasch wie möglich eine Hand auf das passende **Tierplättchen** (mit den Tieren oder Rudi) zu legen.

Wer die Hand einmal auf 1 **Tierplättchen** gelegt hat, darf sich nicht mehr umentscheiden.

Haben alle eine Hand auf 1 **Tierplättchen** gelegt, legst du die **Klopfkarte** offen aus. Vergleicht die Tiere, den Farbrand und die Symbole auf der Karte. So könnt ihr alle prüfen, wer die Hand auf das richtige **Tierplättchen** gelegt hat.

Wer die Hand auf das richtige **Tierplättchen** gelegt hat, bekommt die **Klopfkarte** und darf sie als Gewinn vor sich ablegen. Dann bekommt diese Person noch das **Türplättchen** und klopft als nächstes. Liegen mehrere Hände übereinander auf dem richtigen **Tierplättchen**, zählt die unterste Hand.

Hatte niemand recht, erhält in dieser Runde auch niemand die **Klopfkarte**. Sie wird dann unter den Stapel geschoben. Du behältst das **Türplättchen**, ziehst 1 neue **Klopfkarte** und klopfst nochmal.

AUFGEFASST: Es gibt 2 Partyplättchen. In diesem Fall können auch zwei Personen mit ihrer Wahl richtigliegen. Eine erhält als Belohnung die aktuelle **Klopfkarte** und die andere erhält 1 **Klopfkarte** vom verdeckten Stapel. Die Person, vor der gerade das **Türplättchen** liegt, behält es nach dieser Runde und klopft nochmal.

Ende: Es gewinnt, wer zuerst 5 **Klopfkarten** gesammelt und vor sich abgelegt hat. Haben zwei gleichzeitig 5 **Klopfkarten** gesammelt, gewinnen beide.

TIPP: Einfacher wird das Spiel, wenn ihr ohne die blauen **Klopfkarten** und **Tierplättchen** spielt.

Ohren wie ein Luchs 2-4 Personen

Ziel: Wer zuerst alle eigenen **Tierplättchen** abgegeben hat, gewinnt.

BEACHT: Diese einfache Variante wird nur mit den blauen **Klopfkarten** und **Tierplättchen** und mit Rudi gespielt.

Vorbereitung: Mischt die blauen **Klopfkarten** mit den Rudi-**Klopfkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Alle ziehen aus den verdeckten **Tierplättchen** je 2 und legen diese dann offen vor sich aus. Die übrigen **Tierplättchen** legt ihr nun offen in die Mitte. Haltet das **Türplättchen** bereit.

Ablauf: Einigt euch, wer zuerst klopft. Du legst das **Türplättchen** vor dir ab und nimmst dir dann die oberste **Klopfkarte** vom Stapel. Schau sie dir geheim an.

Sind auf der **Klopfkarte** Tiere und ihre Klopfsignale zu sehen? Klopfe, wie oben erklärt.

Ist Rudi, die Spinne, zu sehen? Rufe laut „Rudiiii!“.

Nun schauen sich alle die eigenen **Tierplättchen** und auch jene in der Mitte an. Wer das passende **Tierplättchen** vor sich liegen hat, darf es in die Mitte schieben.

Bist du mit Klopfen an der Reihe und das passende **Tierplättchen** liegt vor dir? Dann darfst du es ebenfalls in die Tischmitte legen.

Wer das passende **Tierplättchen** in der Mitte entdeckt, legt schnell eine Hand darauf. War es das richtige **Tierplättchen**, darf 1 beliebiges eigenes **Tierplättchen** in die Mitte gelegt werden.

AUFGEFASST: Bist du mit Klopfen an der Reihe und entdeckst das **Tierplättchen** in der Mitte? Dann hast du leider Pech gehabt und verrätst es besser nicht.

Nach der Runde gibst du das **Türplättchen** im Uhrzeigersinn weiter. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Ende: Es gewinnt, wer zuerst alle eigenen **Tierplättchen** in die Mitte gelegt hat.

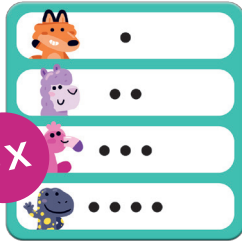




WHO'S THAT KNOCKING?



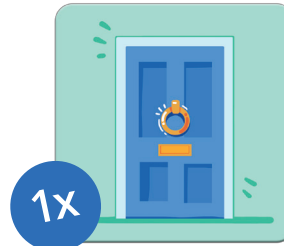
Contents



The **visitor tiles** show the different animals and the number of times they knock. When they visit, knock the following number of times:

- ... Fox: 1x
- ... Lla-ma: 2x
- ... Fla-min-go: 3x
- ... Sa-la-man-der: 4x

Keep the **visitor tiles** face up on the table in full view of all players while you play the game. They will help you work out which animal is knocking

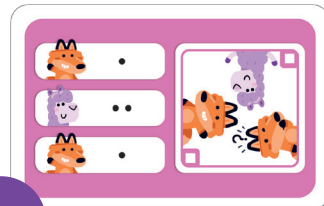
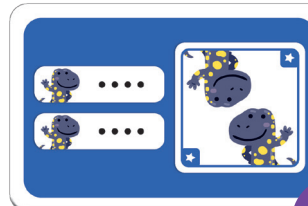


The **door tile** has a picture of a door on it. Place the **door tile** in front of the player whose turn it is to knock. When you have finished your turn, pass the **door tile** to the next player.

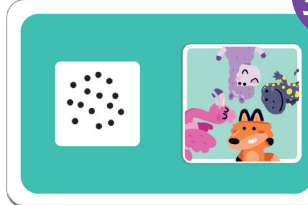


29x

There are different types of **animal tiles**, which show the animals who have come to visit. Some of the tiles with 2 or 3 animals have a coloured border and a symbol in the corner, to make them easier to compare later on. Two of the **animal tiles** are party tiles. They show all 4 animals. The party tiles do not have a special border. One of the **animal tiles** shows Rudi, the friendly spider from next door. That tile doesn't have a particular border either.



34x



On the right side of a **knock card**, there is the image of an **animal tile**, and on the left, it shows the number of times you knock for each animal pictured.

NOTE: The **knock cards** that show the **party tile** or **Rudi the Spider** on the right do not tell you how many times to knock. We will explain what you do with these cards below.



Knocking



Take turns to be the player who knocks. The points on the **knock card** will tell you how many times to knock on the table.

Is it your turn to knock? This is what you need to do: Make a fist and use your knuckles to knock on the table. If you have finished the knocks needed for an animal (e.g. 2 knocks for a lla-ma, 4 knocks for a sa-la-man-der, etc), turn your fist on its side and pause for a moment before you start the knocks for the next animal. Doing this helps the other players know when you've finished the knocks for each animal. When you have finished knocking for all the animals pictured, put your palm flat on the table so that everyone knows you have finished. You can decide yourself in which order and how quickly you knock. You can repeat your knocks, if necessary.

Party card: If you see all 4 animals and a lot of dots on your **knock card**, knock as many times and as quickly as you like: all the animals are knocking at the door impatiently!

Rudi card: If you see Rudi the Spider and a speech bubble on the **knock card**, do not knock at all. That's because Rudi likes to quickly abseil down, without knocking, and scare people away! Instead of knocking, you call out: 'Rudiiii!'

Fast as lightning! 2-6 players

Goal of the game: The winner is the first player to collect 5 **knock cards**!

Setup: Give each player 1 **visitor tile**.

Keep your tile face up in front of you. Return

any remaining **visitor tiles** to the box.

Shuffle all the **animal tiles** and place them image side up in the middle of the table, so everyone can see them.

Keep the **door tile** nearby so it's ready.

Shuffle all the **knock cards** and place them face down as a deck.

How to play: Decide which player will knock first. When it's your turn, place the **door tile** in front of you and draw the top **knock card** from the deck. Look at it, but keep it secret from the other players. Does your **knock card** show some animals and numbers of knocks, or is it a party tile? Knock on the table as described above. Is Rudi the Spider on your card? Call out 'Rudiiii!'

Once the player whose turn it is has knocked or called out 'Rudiiii!', the other players need to be as fast as lightning! As quickly as possible, they must place 1 hand down on the matching **animal tile** (either the animals or Rudi). You may only cover 1 card. Once you've put your hand down on an **animal tile**, you can't change your mind. When all players have placed a hand on 1 **animal tile**, flip the **knock card** face up. Each player compares the animals, the coloured border, and the symbols on the card they have chosen to see if they picked the **animal tile** that matches that **knock card**.

The first player who placed their hand on the correct **animal tile** takes that **knock card** and places it in front of them. You score 1 point for each **knock card** you collect. Then pass the **door tile** to the player who will knock next.

If more than one player placed their hand on the correct **animal tile**, the player whose hand is at the bottom takes that **knock card**.

If no player chose the correct tile, no-one gets the **knock card** this round. Place that card at the bottom of the deck. You leave the **door tile** in front of you, draw a new **knock card** from the deck and knock again.

NOTE: There are 2 party tiles. This means 2 players will be able to pick the correct card. If this happens, one of the players takes the current **knock card** and the other draws a **knock card** from the face-down deck. The **door tile** remains with the player, who has just knocked. That player now knocks again.

End of the game: The winner is the first player to collect 5 **knock cards** in front of them. If multiple players have collected 5 **knock cards**, those players share first place.

HINT: The game is easier if you leave out the blue **knock cards** and **animal tiles**.

Ears like a bat 2-4 players

Goal of the game: The winner is the first player to move all their **animal tiles** into the middle.

NOTE: This easier variant uses only the blue **knock cards** and **animal tiles**, plus Rudi.

Setup: Shuffle the blue **knock cards** with the Rudi **knock cards**. Place them face down to create a deck. Each player draws 2 face-down **animal tiles** and places their tiles in front of themselves, face up. Flip the remaining **animal tiles** face up, leaving them in the middle of the table. Keep the **door tile** nearby so it's ready.

How to play: Decide who will be the first player to knock. On your turn, place the **door tile** in front of yourself and then take the top **knock card** from the deck. Look at it, but keep it secret from the other players.

If your **knock card** shows some animals and numbers of knocks, knock on the table as described above.

Is Rudi the Spider on your card? Call out 'Rudiiii!'

All players now look at their own **animal tiles** and also the tiles in the middle.

If a player's **animal tile** matches the knocks, they move that tile into the middle.

If it's your turn to knock, but you have the matching **animal tile** in front of you, move that tile into the middle.

If you spot the matching **animal tile** in the middle, quickly place a hand on it. If you found the correct **animal tile** in the middle, you can choose 1 of your **animal tiles** to move into the middle.

NOTE: If it's your turn to knock, but you've spotted the correct **animal tile** in the middle: sorry – bad luck! You can't take it. Make sure you don't tell the others!

At the end of the round, pass the **door tile** clockwise to the next player. Continue playing your turns in this way.

End of the game: The winner is the player who has moved all their **animal tiles** into the middle.



Impressum

Originalausgabe
Alle Rechte vorbehalten
Die Nutzung für alle Arten von Text- und
Data-Mining, insbesondere im Zusammenhang
mit jeglichen KI-Systemen, i. S. v. § 44b UrhG ist
hiermit ausdrücklich vorbehalten
Spielidee: Anja Wrede
Illustrationen: Steve James
Redaktion: Andrea Lehmann
Grafik, Satz, Layout: Romy Schulz, Anja Trentepohl
English Translation and Proofreading:
Harriet Cooper and Ryan Jones
Gedruckt in Deutschland
produktsicherheit@magellanverlag.de



© 2026 Magellan GmbH & Co. KG
Dr.-Robert-Pfleger-Straße 6, 96052 Bamberg
www.magellanverlag.de