

# COPY CAT

## INSTRUCTIONS (ENGLISH)

- The object of the game is to imitate the movements in the correct sequence.
- Shuffle the cards and place them face down, forming the draw pile. The youngest player goes 1st with play proceeding to the left.
- Player draws a card and imitates the movement on it. Place the card face up next to the draw pile, forming a discard pile.
- The next player draws a card, imitates the movement, followed by the movement(s) of the previous player(s). Place the card face up in the discard pile.
- If a player forgets the sequence of movements, they are out. Any time a player is out, shuffle the discard pile and place it face down at the bottom of the draw pile.
- Gameplay continues with the next player drawing a card, beginning a new sequence of movements, and forming a new discard pile.
- Gameplay continues this way until there is only one player left in the game: the winner!

## INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

- Le but du jeu est d'imiter les mouvements dans le bon ordre.
- Une fois les cartes mélangées, elles sont placées face cachée sur la table pour former une pioche. Le joueur le plus jeune démarre la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur pioche une carte et imite le mouvement indiqué. Il retourne la carte et la pose à côté de la pioche, créant ainsi une pile de jeu.
- Le joueur suivant tire une carte. Il doit imiter le mouvement de la carte suivi des mouvements des joueurs précédents. Il pose ensuite la carte sur la pile de jeu.
- Si un joueur oublie la séquence de mouvements, il est éliminé. À chaque fois qu'un joueur est éliminé, les cartes de la pile de jeu sont remises face cachée sous la pioche.
- Le jeu continue : le prochain joueur pioche une carte, il commence une nouvelle séquence de mouvements et crée une nouvelle pile de jeu.
- Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur: le gagnant!

## INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

- El objetivo del juego es imitar los movimientos en la secuencia correcta.
- Baraja las cartas y colócalas boca abajo, formando el mazo para robar. El jugador más joven empieza, y se continúa por su izquierda.
- El jugador roba una carta e imita el movimiento que sale en ella. Entonces coloca la carta boca arriba junto al mazo para robar, formando un mazo de descarte.
- El siguiente jugador roba una carta e imita el movimiento en ella, seguido de los movimientos de los jugadores anteriores. Entonces coloca la carta boca arriba en el mazo de descarte.
- Si un jugador olvida la secuencia de movimientos, queda fuera del juego. Cada vez que un jugador queda fuera, el mazo de descarte se baraja y se coloca boca abajo debajo del mazo para robar.
- Para continuar el juego, el siguiente jugador roba una carta y comienza una nueva secuencia de movimientos, formando un nuevo mazo de descarte.
- El juego continúa de esta manera hasta que solo quede un jugador: ¡el ganador!

## SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

- Ziel des Spiels ist es, die Bewegungen in der richtigen Reihenfolge nachzuahmen.
- Mische die Karten und platziere sie mit der Bildseite nach unten. Das ist der Aufnahmestapel. Der jüngste Spieler beginnt und das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.
- Der Spieler zieht eine Karte und ahmt die darauf abgebildete Bewegung nach. Lege die Karte mit der Bildseite nach oben neben den Aufnahmestapel. Dies ist der Ablagestapel.
- Der nächste Spieler zieht eine Karte, ahmt die Bewegung nach, gefolgt von den Bewegungen der vorherigen Spieler. Lege die Karte mit der Bildseite nach oben auf den Ablagestapel.
- Vergisst ein Spieler die Reihenfolge der Bewegungen, scheidet er aus. Wenn ein Spieler ausscheidet, wird der Ablagestapel gemischt und mit der Bildseite nach unten unter den Aufnahmestapel gelegt.
- Das Spiel wird fortgesetzt, indem der nächste Spieler eine Karte zieht, einen neuen Bewegungsablauf beginnt und einen neuen Ablagestapel bildet.

- Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler im Spiel ist: der Gewinner!

## ISTRUZIONI (ITALIANO)

- Lo scopo del gioco è imitare i movimenti nella sequenza corretta.
- Mischia le carte e mettile a faccia in giù, formando il mazzo di pesca. Il giocatore più giovane inizia per 1° e si procede verso sinistra.
- Il giocatore pesca una carta e imita il movimento raffigurato. Posiziona la carta rivolta verso l'alto accanto al mazzo di pesca, formando un mazzo degli scarti.
- Il giocatore successivo pesca una carta, imita il movimento della sua carta e di tutte quelle dei giocatori precedenti. Metti la carta a faccia in su nel mazzo degli scarti.
- Se un giocatore dimentica la sequenza dei movimenti, viene eliminato. Ogni volta che un giocatore viene eliminato, mescola il mazzo degli scarti e mettilo a faccia in giù in fondo al mazzo di pesca.
- Il gioco continua con il giocatore successivo che pesca una carta, inizia una nuova sequenza di movimenti e forma un nuovo mazzo di pesca.
- Il gioco continua così finché non resta che un giocatore: il vincitore!

## SPELREGELS (NEDERLANDSE)

- Doel van het spel is de bewegingen in de juiste volgorde na te doen.
- Schud de kaarten en leg ze met de beeldzijde naar beneden om de trekstapel te vormen. De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder naar links.
- Een speler trekt een kaart en doet de beweging op de kaart na. Leg de kaart met de beeldzijde naar boven naast de trekstapel om een aflegstapel te maken.
- De volgende speler trekt een kaart, doet de beweging na en doet daarna de beweging(en) van de vorige speler(s) na. Leg de kaart met de beeldzijde naar boven op de aflegstapel.
- Wanneer een speler de volgorde van de bewegingen vergeet, is hij uitgeschakeld. Telkens als een speler uitgeschakeld wordt, schud je de aflegstapel en leg je deze aflegstapel met de beeldzijde naar beneden onder de trekstapel.
- De volgende speler trekt weer een kaart, begint

een nieuwe reeks van bewegingen en vormt een nieuwe aflegstapel.

- Het spel gaat verder tot er nog één speler overblijft: de winnaar!

## INSTRUKTIONER (SVENSK)

- Målet med spelet är att imitera rörelsena i rätt ordningsföljd.
- Blanda korten och placera dem nedåtvända så att de bildar en hög, draghögen. Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter spelet med spelaren till vänster.
- Spelaren drar ett kort och imiterar rörelsen på det. Placera kortet uppåtvänt bredvid draghögen vilket därmed utgör slaskhögen.
- Nästa spelare drar ett kort, imiterar rörelsen, följt av föregående spelares rörelse(-r) Placera kortet uppåtvänt i slaskhögen.
- En spelare som glömmet ordningsföljden för rörelsena åker ut. När en spelare åker ut, blandas slaskhögen och placeras nedåtvänd i botten av draghögen.
- Spelet fortsätter med att nästa spelare drar ett kort, börjar en ny sekvens av rörelser och skapar en ny slaskhög.
- Spelet fortsätter på detta sätt tills det bara finns en spelare kvar i spelet: vinnaren!

## INSTRUKTIONER (DANSK)

- Spillet går ud på at kopiere bevægelserne i den rigtige rækkefølge.
- Bland kortene, og anbring dem med billedsiden nedad i en bunke, hvorfra der skal trækkes. Den yngste spiller starter, og spillet fortsætter med uret.
- Spilleren trækker et kort og kopierer den bevægelse, der er vist på kortet. Placer kortet med billedsiden opad ved siden af trækbunken for at lave en kasseringsbunke.
- Den næste spiller trækker et kort, kopierer bevægelsen på kortet og derefter de bevægelser, som den eller de forrige spillere lavede. Placer kortet med billedsiden opad i kasseringsbunken.
- Hvis en spiller laver bevægelserne i den forkerte rækkefølge, er han eller hun ude. Når en spiller går ud af spillet, skal kasseringsbunken blandes og kortene placeres med billedsiden nedad

nederst i trækbunken.

- Spillet fortsætter med, at den næste spiller trækker et kort, begynder en ny række af bevægelser og starter en ny kasseringsbunke.
- Spillet fortsætter, indtil der kun er én spiller tilbage: vinderen!

## INSTRUKSJONER (NORSK)

- Målet med spillet er å imitere bevegelsene i riktig rekkefølge.
- Stokk kortene og legg dem i en bunke med billedsiden ned. Dette er trekkebunken. Den yngste spilleren starter. Spillet fortsetter til venstre.
- Spilleren trekker et kort og imiterer bevegelsen det viser. Legg kortet i en ny bunke ved siden av trekkebunken, med billedsiden opp. Dette er kastebunken.
- Den neste spilleren trekker et nytt kort og imiterer bevegelsen det indikerer, etterfulgt av bevegelsen(e) til spilleren(e) før. Legg kortet i kastebunken med billedsiden opp.
- Om bevegelsessekvensen glemmes, er spilleren ute av spillet. Når en spiller går ut av spillet, skal kastebunken stokkes om og plasseres på bunnen av trekkbunken.
- Spillet fortsetter ved at neste spiller trekker et kort, starter en ny bevegelsessekvens og lager en ny kastebunke.
- Spillet fortsetter slik frem til én spiller er igjen: Vinneren!

## INSTRUKCJE (POLSKU)

- Celem gry jest naśladowanie ruchów w prawidłowej kolejności.
- Potasuj karty i ułóż je grzbietem do góry, by utworzyć stos, z którego będziecie dobierać karty. Zaczyna najmłodszy gracz, a następnie osoba po jego lewej stronie.
- Gracz wyciąga kartę i naśladuje ruch narysowany na niej. Odłóż kartę grzbietem do dołu obok stosu do dobierania i zacznij tworzyć stos kart odrzuconych.
- Następny gracz wyciąga kartę, naśladuje ruch narysowany na niej, a następnie powtarza ruchy poprzedniego gracza/graczy. Odłóż kartę grzbietem do dołu na stosie kart odrzuconych.
- Jeśli gracz zapomni kolejność ruchów, odpada

z gry. Za każdym razem, gdy odpadnie gracz, potasuj stos odrzuconych kart i ułóż je na dole stosu kart do dobierania.

- Gra toczy się dalej – kolejny gracz wyciąga kartę i rozpoczyna nową sekwencję ruchów, a następnie układa nowy stos kart odrzuconych.
- Gra toczy się dalej w ten sposób do czasu, aż w grze zostanie jeden gracz – zwycięzca.