




I

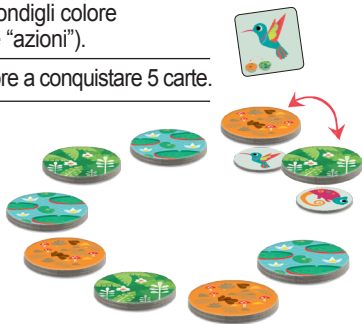
 **Età:** 5-10 anni

 **N. di giocatori:** 3-5

 **Contenuto:** 9 gettoni animali + 9 nascondigli colore + 54 carte (27 carte “animali” + 27 carte “azioni”).

 **Scopo del gioco:** essere il primo giocatore a conquistare 5 carte.

 **Preparazione del gioco:** i 9 gettoni vengono disposti in cerchio al centro dei giocatori. I 9 nascondigli vengono collocati dietro ogni gettone. Ogni giocatore memorizza tutte le carte rotonde/nascondigli per 30 secondi, poi i nascondigli ricoprono le carte. Si meschia il mazzo di carte e lo si colloca con la faccia coperta vicino ai giocatori.



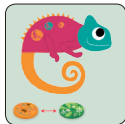
Svolgimento del gioco: il più giovane comincia il gioco (giocatore A). Gira la prima carta del mazzo e segue le istruzioni:

Carta “animale” : il giocatore prova a ricordare sotto quale nascondiglio si trova questo animale, quindi solleva un nascondiglio.

- Se la risposta è corretta, conquista la carta e la colloca davanti a sé. Rimette il nascondiglio sul gettone e la mano passa al giocatore successivo.
- Se la risposta è sbagliata, il giocatore A riposiziona il nascondiglio e tocca al giocatore B (quello successivo) provare a trovare il gettone animale sollevando un nascondiglio. Se la risposta è nuovamente sbagliata, il giocatore B riposiziona il nascondiglio e tocca al giocatore C sollevare un nascondiglio per trovare

la risposta corretta e così via, fino a completare un giro del tavolo completo. Quando la risposta è corretta o quando il giro del tavolo è stato completato, il gioco riprende con il giocatore B che gira una nuova carta dal mazzo e gioca.

Carte Azioni:



Carta “cambiare posto” + animale: senza sollevarli, in modo che nessuno possa vedere i gettoni posizionati al di sotto, il giocatore sposta 2 gettoni (di colori uguali a quelli indicati sulla carta) cambiandoli di posto.

Quindi, prova a ricordare sotto quale nascondiglio si trova l'animale della carta e solleva un nascondiglio. In questo caso si si attiene alla regola delle carte “animali”.



Carta “solleva un nascondiglio” + animale: il giocatore solleva un nascondiglio del colore indicato dalla carta, permettendo a tutti i giocatori di vedere il gettone animale posizionato al di sotto.

Quindi, prova a ricordare sotto quale nascondiglio si trova l'animale presente sulla carta e solleva un nascondiglio. In questo caso si segue la regola delle carte “animali”.



Carta “cambiare 2 nascondigli” + animale: il giocatore solleva 2 nascondigli di sua scelta corrispondenti ai colori indicati dalla carta di gioco. Le carte “animali” restano nella stessa posizione e sono visibili durante il cambio.

Quindi, prova a ricordare sotto quale nascondiglio si trova l'animale presente sulla carta e solleva un nascondiglio. In questo caso si segue la regola delle carte “animali”.

Fine della partita: il primo giocatore ad aver conquistato 5 carte si aggiudica la partita.