

## I Regolamento del gioco



Da 7 anni



da 2 a 4  
giocatori



10-20 min



### Contenuto

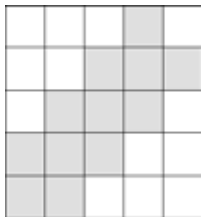
1 piano gioco, 12 gettoni animali, 24 carte.

### Scopo del gioco :

Conquistare carte "animali". Per farlo, i giocatori spostano gli animali sul piano per realizzare gli allineamenti degli animali presenti su queste carte.

### Preparazione del gioco

Mischiare le carte e distribuirne 1 a ciascun giocatore. Questa rappresenta 3 animali che il giocatore dovrà allineare. Le carte restanti vengono accumulate, con le facce non visibili, al centro del tavolo e formano il mazzo. I 12 gettoni animali vengono collocati a caso sul piano sulle caselle grigie, come indicato a fianco:



**N.B.:** i gettoni si spostano in orizzontale o in verticale, mai in diagonale.

### Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane poi si prosegue il gioco in senso orario.

Al suo turno di gioco, il giocatore può spostare un gettone:

- su una casella adiacente libera,

**oppure**

- facendola "saltare" sopra uno o più gettoni

Un gettone può "saltare" quando non ci sono caselle libere tra la sua casella di partenza e la 1a casella che "salta". Inoltre, deve esserci uno spazio libero dietro l'animale o gli animali che saltano per potersi posizionare dopo il suo "salto".

Gettone all'arrivo



Gettone alla partenza

Un gettone può fare più salti di fila. Quando un giocatore è riuscito ad allineare i 3 animali presenti su sue carte, mostra la agli altri giocatori e conserva la come punto conquistato.

**N.B.:** gli animali possono essere allineati in qualsiasi ordine ma devono essere collocati sulla stessa linea (orizzontale, verticale o diagonale) e senza che vi siano altri animali presenti tra loro o caselle libere.



CARTA



VINTA



NON FUNZIONA

Poi, pesca una nuova carta e la partita riprende con il giocatore successivo.

Se al termine del suo spostamento un giocatore ha effettuato un allineamento corrispondente a una carta di un altro giocatore, quest'ultimo non attende il suo turno di gioco e mostra immediatamente questa carta agli altri giocatori e la conquista.

Quindi pesca una nuova carta. A questo punto la partita riprende normalmente.

### Fine della partita

La partita termina quando tutte le carte sono state conquistate. Il vincitore è il giocatore che possiede il maggior numero di carte conquistate.

Un gioco di Martin Nedergaard Andersen