

CONTENUTO

45 carte Animali (con due animali abbinati),
7 carte Arcobaleno (jolly), **45 tessere Animale** (5 per ogni animale)

SCOPO DEL GIOCO

Collezionare le tessere Animale, ognuna delle quali consente di avanzare di 1 livello. **Vince chi colleziona per primo 8 tessere e raggiunge il Livello 8.**

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescola tutte le **45 tessere Animale** e disponile coperte al centro del tavolo. Ciascun giocatore* prende 2 tessere, le guarda **senza mostrarle agli altri** e le posa coperte di fronte a sé. Si dovranno collezionare le carte corrispondenti a uno solo dei due animali raffigurati nelle tessere. Puoi scegliere liberamente tra i due animali e puoi cambiare idea in qualsiasi momento. Puoi inoltre riguardare le tue tessere Animale in qualsiasi momento.

Caso particolare: se hai 2 tessere con lo stesso animale, rimetti una delle tessere doppie insieme a quelle coperte e mescola, poi pescane una nuova, fino a quando avrai 2 animali diversi.

Mescola **tutte le 52 carte da gioco** e posale al centro del tavolo come mazzo centrale coperto. Ora ciascun giocatore dovrà prendere **4 carte** da questo mazzo e tenerle in mano in modo tale che gli altri non possano vederle.

COME SI GIOCA

Inizia il giocatore che ha accarezzato per ultimo un animale, scoprendo la prima carta dal mazzo centrale e posandola scoperta di fronte a sé. Questa è la prima carta del suo mazzo degli scarti (vedi illustrazione in basso). Ora inizia il primo turno.

1. PRENDERE UNA CARTA

Quando è il tuo turno, prendi innanzitutto **1 nuova carta**: puoi prendere la prima carta del mazzo centrale coperto oppure la prima carta di un mazzo degli scarti scoperto a tua scelta (anche del tuo mazzo). Ora hai **5 carte**.

2. COMPLETARE UNA TESSERA ANIMALE

A questo punto puoi **completare 1 delle tue 2 tessere Animale** (vedi "Le tessere Animale").

3. SCARTARE UNA CARTA

Infine *devi* scartare **1 carta** scoperta sopra il tuo mazzo degli scarti. Durante il gioco tutti i giocatori creeranno il proprio mazzo degli scarti (vedi illustrazione).

Poi si prosegue in senso orario. Chi è di turno esegue sempre questi tre passaggi.

LE TESSERE ANIMALE

Ogni giocatore ha sempre **2 tessere Animale diverse** (alpaca, axolotl, rana, riccio, narvalo, polpo, pappagallo, panda rosso o cavalluccio marino) coperte di fronte a sé. Per completare una tessera Animale devi raccogliere **4 carte** che mostrano quell'animale. Quando ci riesci, disponi queste 4 carte (nel secondo passaggio del tuo turno) di fronte a te. A questo punto scopri la tessera dell'animale corrispondente di fronte a te.

Questa tessera ora è completata e hai conquistato il livello 1!

Ricordati che puoi completare la tessera di ciascun animale solo scoprendo 4 carte tutte insieme: quindi non puoi scoprire mai meno di 4 carte.

Esempio: Marco potrà scoprire la sua tessera "Riccio" quando avrà raccolto 4 carte che mostrano un riccio. Gli altri animali presenti sulle carte in questo caso sono irrilevanti.

Metti poi queste 4 carte a faccia in su sotto il tuo mazzo degli scarti. Metti quindi la tua quinta carta sopra il tuo mazzo degli scarti.

A questo punto prendi **4 nuove carte** dal mazzo centrale e **1 nuova tessera Animale** tra quelle coperte; guardala senza farla vedere agli altri.

Se dovesse essere uguale alla tessera Animale che hai già, rimettila a posto e prendine un'altra, fino a trovare un animale diverso da quello già in tuo possesso. Il turno passa quindi alla persona alla tua sinistra, e così via.

Inoltre: se il mazzo centrale al centro del tavolo si è esaurito, si possono riunire e mescolare le carte presenti nei mazzi degli scarti per creare un nuovo mazzo. La prima carta di ciascun mazzo degli scarti deve essere però lasciata sul tavolo.

LE CARTE ARCOBALENO

Una carta Arcobaleno può sostituire **qualsiasi animale**. Puoi utilizzare fino a 4 carte Arcobaleno per completare una tessera Animale.

Esempio: Con queste carte Giulia potrebbe completare la sua tessera Animale "polpo" o "alpaca" utilizzando le 4 carte corrispondenti.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore completa e scopre l'**ottava tessera Animale**. Il giocatore raggiunge così per primo il **Livello 8** e vince!

VARIANTE PER I BAMBINI PIÙ PICCOLI

I più piccoli possono giocare con **3 tessere Animale diverse** (invece che 2). Avranno così una maggiore scelta, mentre i bambini più grandi e gli adulti potranno continuare a giocare con 2 tessere Animale.

VARIANTE PER I BAMBINI PIÙ GRANDI

In questa variante non si riceve nessuna tessera Animale. Al contrario, al centro del tavolo è sempre presente **1 tessera Animale** scoperta in più rispetto al numero di giocatori (*quindi se si gioca in 4 ci sono 5 tessere scoperte*).

Ogni volta che arriva il tuo turno e puoi completare una di queste tessere, scoprendo le quattro carte corrispondenti: prendi la tessera e posala scoperta di fronte a te. In seguito, questa verrà sostituita con una tessera pescata tra quelle coperte. In questo caso è inoltre possibile e consentita la presenza di più animali uguali scoperti al centro del tavolo.

Vince il primo che prende l'ottava tessera e raggiunge il **Livello 8!**

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.



SPELMATERIAAL

45 dierenkaarten (met een combinatie van twee dieren)
7 regenboog-kaarten (jokers), **45 dierenfiches** (ieder dier 5x)

DOEL VAN HET SPEL

In de loop van het spel verzamelen jullie dierenfiches, die je steeds 1 „level“ verder brengen. **Wie als eerste 8 fiches verzamelt en daarmee Level 8 bereikt, heeft gewonnen.**

SPELVOORBEREIDING

Schud alle **45** dierenfiches en leg ze als een blinde stapel in het midden op tafel. Pak allemaal 2 fiches, kijk er naar zonder dat iemand het ziet en leg ze omgekeerd voor je neer. Op je fiches staan 2 dieren, waarvan je er nu 1 moet verzamelen. Je mag kiezen welk dier je wilt verzamelen en je kunt ook altijd weer van gedachte veranderen. Ook mag je een dierenfiche altijd weer bekijken.

Uitzondering: Als je twee keer hetzelfde dier hebt, doe je een fiche weer terug tussen de stapel en pak je net zo lang een nieuw fiche, tot je 2 verschillende dieren hebt.

Schud **alle 52** speelkaarten en leg ze als blinde trekstapel in het midden op tafel. Dan pakken jullie allemaal **4 kaarten** van deze stapel en nemen die zo in je hand, dat de andere spelers* ze niet kunnen zien.

SPELVERLOOP

Wie van jullie als laatste een dier geaaid heeft, mag beginnen, draait de bovenste kaart van de trekstapel om en legt die open voor zich neer. Dit is de eerste kaart van zijn aflegstapel (zie afbeelding). Nu begint de eerste beurt.

1. EEN KAART PAKKEN

Als je aan de beurt bent, pak je als eerste **1 nieuwe** kaart: of de bovenste kaart van de blinde trekstapel of de bovenste kaart van een willekeurige open aflegstapel (ook van je eigen stapel). Nu heb je 5 kaarten.

2. EEN DIERENFICHE VOLTOOIEN

Vervolgens mag je **1 van je 2 dierenfiches voltooien** (zie „De dierenfiches“).

3. EEN KAART AFLEGGEN

Als laatste **moet je 1 kaart** open op je aflegstapel leggen. In de loop van het spel vormen jullie al jullie eigen aflegstapels (zie afbeelding).

Daarna gaat het spel met de klok mee verder. Wie aan de beurt is voert altijd drie stappen uit.

DE DIERENFICHES

Ieder van jullie heeft altijd **2 verschillende** dierenfiches (alpaca, axolotl, kikker, egel, narwal, octopus, papegaai, rode panda of zeepaardje) blind voor zich liggen.

Om een dierenfiche te voltooien, moet je **4 kaarten** verzamelen waar dit dier op staat.

Is je dat gelukt, dan leg je deze 4 kaarten (in de tweede stap van je beurt) voor je neer. Vervolgens draai je het overeenkomstige dierenfiche dat voor je ligt om. Dit geldt nu als voltooid en je stijgt als beloning 1 level!

Let op dat je een dierenfiche altijd maar één keer, dus met 4 kaarten, kunt voltooien. Minder dan 4 kaarten leg je dus nooit uit.

Voorbeeld: Karin mag haar dierenfiche „egel“ omdraaien, als ze precies 4 kaarten uitlegt waar een egel op staat. De andere dieren op de kaarten hebben in dit geval geen betekenis.

Schuif je 4 uitgelegde kaarten vervolgens open onder je aflegstapel. Leg je vijfde kaart boven op je aflegstapel.

Pak vervolgens van de trekstapel **4 nieuwe kaarten** in je hand en van de **stapel 1 nieuw dierenfiche**, dat je in het geheim bekijkt.

Komt deze overeen met je andere blinde dierenfiche, leg het dan terug en pak een nieuw fiche, tot je een dier hebt gevonden dat anders is dan je eerste. Dan is de persoon links van je aan de beurt, enz.

Overigens: Is de blinde natrekstapel in het midden op tafel op? Schud dan de kaarten van je aflegstapels opnieuw tot een stapel. Laat echter steeds de bovenste kaart op iedere aflegstapel liggen.

DE „REGENBOOG“-KAARTEN

Een „regenboog“-kaart kan voor **ieder dier** gebruikt worden. Je mag maximaal 4 „regenboog“-kaarten bij het voltooien van je dierenfiches gebruiken.

Voorbeeld: Met de afgebeelde kaarten kan Julia haar dierenfiche „octopus“ of „alpaca“ voltooien, wanneer ze de overeenkomstige 4 kaarten uitlegt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt meteen, als je je **achtste dierenfiche** voltooit en omdraait. Daarmee bereik je als eerste **Level 8 en heb je gewonnen!**

VARIANT VOOR JONGERE KINDEREN

Jullie kunnen jongere kinderen met **3 verschillende** dierenfiches (in plaats van 2) laten spelen. Zo hebben ze meer keus terwijl oudere kinderen en volwassenen gewoon met 2 fiches spelen.

VARIANT VOOR OUDERE KINDEREN

Bij deze variant krijgen jullie geen eigen dierenfiches. In plaats daarvan ligt in het midden op tafel steeds **1 fiche meer** open, dan het aantal spelers dat meedoet (spelen jullie dus bv. met z'n vieren, dan liggen er 5 open fiches).

Steeds als je aan de beurt bent en één van deze fiches kunt voltooien, dus de 4 overeenkomende kaarten uitlegt, pak je het fiche en leg je het open voor je neer. Daarna wordt het weer vervangen door een fiche van de blinde stapel enz.

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

