

SPECIFIC®

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
PT	Regras do jogo	16
SE	Spelregler	18
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	20
RO	Regulile jocului	22
TW	遊戲規則	24
CN	游戏规则	26
PL	Zasady gry	28
RU	Правила игры	30
LT	Žaidimo taisyklės	32
LV	Spēles noteikumi	34
EE	Mängu reeglid	36
HU	Játékszabály	38
CZ	Pravidla hry	40
SL	Pravila igre	42
SK	Pravidlá hry	44
SR	Правила игре	46
BG	Инструкции за игра	48
	Pictures	End

GETTING STARTED (fig.1)

Shuffle the 27 Animal tiles and place them in the center of the table with the photo face up. Arrange them in a rectangle of 7 x 4 tiles. The Special tile "?" is placed in the center.

About the symbols (dice and tiles):

- The "number of feet" dice:



The animal has between 0 and 2 feet.



The animal has 4 feet.



The animal has 6 feet or more.

- The «environment» dice:



The animal's main environment is the water.



The animal's main environment is the sky. It can fly / glide.



The animal's main environment is the land.

- The «food» dice:



The animal is a herbivore.



The animal is a carnivore.



The animal is an omnivore.

PLAYING THE GAME

When playing for the first time or with younger players, we recommend you use the variations (see the end of the rules).

The player who does the best imitation of a cow throws all 3 dice. The result shows the features of the animal to be found: its main environment, what it eats, and how many feet it has. The first player to tap on the tile of the animal with the same features as those on the dice checks if he is right by flipping the tile over: the symbols on the other side of the tile must be the same as the symbols on the dice. If the player is right, he keeps the tile and places it in front of him, animal side face up.

The next player clockwise then throws the 3 dice to start a new round. Only one animal has all 3 features shown on the dice. The aim is to be the fastest to tap on the right animal tile.

Example (fig.2): Peter throws the 3 dice. The result is: «4 feet – water - omnivore». There is only one possibility. Nicholas is first to tap on the «sea turtle» tile. He turns the tile over to check if he is right. If he is, he keeps the tile and places it front of him.

SPECIAL TILE «?»

If the animal with the features on the dice has already been won by a player in a previous round: the aim is to be first to tap on the Special tile "?", and announce the name of the

player who has the right tile at the same time. The player who taps on the Special tile can then take the Animal tile from his opponent. To save his tile, the player who has the right tile has to be first to tap on the Special tile.

MISTAKE

If the player who taps on the tile first is mistaken (the animal does not have all the features on the dice), the player must return a tile he won in a previous round (if any) to the center of the table. Then a new round starts.

END OF THE GAME

2 players: the first player to have 5 tiles wins the game.

3-4 players: the first player to have 4 tiles wins.

More than 4 players: the first player to have 3 tiles wins.

VARIATIONS

Intermediate variation (for getting to know the game and the animals' features): a player chooses and throws 2 dice. In this case, there are 3 possible animals. The aim is to be first to tap one of the Animal tiles with the 2 features.

Children's variation (for younger players wanting to learn about animals *fig.3*): a player chooses and throws 1 dice. In this case, there are 9 possible animals. In this version of the game, several players can win a tile.

Example: Nicholas chooses to throw the «number of feet» dice. The result is "4 feet". David taps on the "cow" tile, Nicholas on the "tiger" tile, and Peter on the "ant" tile. After checking, David and Nicholas can keep their Animal tiles because they are right. Peter is wrong, so he must return a tile he won earlier.

TILES' DESCRIPTION

1	Eagle	10	Beaver	19	Tarantula
2	Bat	11	Crab	20	Human
3	Parrot	12	Crocodile	21	Caterpillar
4	Sugar glider	13	Manatee	22	Ant
5	Fly	14	Krill	23	Wild boar
6	Butterfly	15	Shark	24	Snake
7	Flying squirrel	16	Cuttlefish	25	Tiger
8	Ladybird	17	Sea turtle	26	Cow
9	Seagull	18	Goldfish	27	Worm

Note: Each animal's features have been chosen in a broad sense. For example, some animals linked with the "water" environment also go on the «land». The feature chosen for the game is the most well-known for the animal, given the educational context for younger players.

MISE EN PLACE (fig.1)

Les 27 tuiles Animal sont mélangées et déposées au centre de la table de façon à créer un rectangle de 7 x 4, la tuile Spéciale «?» étant placée au centre. Les tuiles Animal sont posées de manière à ce que leur photo soit visible.

Explication des symboles (dés et tuiles) :

- Dé «nombre de pattes» :



L'animal possède entre 0 et 2 pattes.



L'animal possède 4 pattes.



L'animal possède 6 pattes ou +

- Dé «environnement» :



L'environnement privilégié de l'animal est l'eau.



L'environnement privilégié de l'animal est le ciel, il peut voler ou planer.



L'environnement privilégié de l'animal est la terre.

- Dé «alimentation» :



L'animal est herbivore.



L'animal est carnivore.



L'animal est omnivore.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Pour une première partie ou avec des plus jeunes, nous vous conseillons de jouer avec les variantes (voir fin de la règle).

Le joueur qui imite le mieux la vache lance les 3 dés, déterminant ainsi les caractéristiques de l'animal recherché : son environnement privilégié, son mode d'alimentation et son nombre de pattes. Le premier joueur qui pose la main sur la tuile qui correspond au tirage vérifie qu'il a raison en retournant la tuile : les symboles du tirage doivent apparaître sur le dos de la tuile. S'il ne s'est pas trompé, il garde la tuile et la pose devant lui, face animal visible.

Puis, le joueur suivant dans le sens horaire prend les trois dés et un nouveau tour commence. Un seul animal combine exactement les trois critères d'un tirage, il faut donc être le plus rapide à poser la main sur cette tuile.

Exemple fig.2 : Régis lance les trois dés et obtient le résultat : «4 pattes, eau, omnivore». Il n'y a qu'une possibilité. Nicolas est le premier à poser la main sur la tuile «Tortue de mer». Après vérification, il peut garder la tuile et la placer devant lui.

TUILE SPÉCIALE «?»

Si l'animal concerné par le tirage a déjà été pris par un joueur, il faut être le premier à poser sa main sur la tuile Spéciale «?» en annonçant le nom du joueur qui détient la

tuile. Le joueur qui a posé sa main sur la tuile Spéciale peut alors voler la tuile Animal concernée à son adversaire. Si le joueur qui détient la tuile concernée par le tirage pose sa main en premier sur la tuile Spéciale, il la protège et peut donc la garder.

ERREUR

Si un joueur tape en premier mais qu'il s'est trompé et que l'animal ne correspond pas au tirage, il remet au centre de la table l'une des tuile qu'il a gagnées lors d'un tour précédent (s'il en possède). Puis, un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

À 2 joueurs : le premier qui cumule 5 tuiles devant lui gagne la partie.

À 3 et 4 joueurs : le premier qui cumule 4 tuiles devant lui gagne la partie.

À plus de 4 joueurs : le premier qui cumule 3 tuiles devant lui gagne la partie.

VARIANTES

Variante intermédiaire (*pour se familiariser avec le jeu et les critères*) : le joueur dont c'est le tour lance 2 dés de son choix. Il y a alors 3 bonnes réponses possibles. Il faut donc être le premier à poser la main sur l'une des 3 tuiles Animal qui répondent à ces 2 critères.

Variante premier pas (*pour les plus jeunes qui souhaitent découvrir les animaux fig.3*) : le joueur dont c'est le tour lance 1 dé de son choix. 9 Animaux correspondent à ce critère. Dans cette variante, plusieurs joueurs peuvent gagner une tuile.

Exemple : Nicolas décide de lancer le dé «nombre de pattes». C'est la face «4 pattes» qui apparaît. Benjamin pose sa main sur la vache, Nicolas sur le tigre et Régis sur la fourmi. Après vérification, Benjamin et Nicolas peuvent garder leur tuile Animal car ils ont bien répondu. Régis qui s'est trompé doit rendre une tuile gagnée précédemment.

DÉTAIL DES ANIMAUX

1	Aigle	10	Castor	19	Tarentule
2	Chauve-souris	11	Crabe	20	Humain
3	Perroquet	12	Crocodile	21	Chenille
4	Phalanger volant	13	Lamentin	22	Fourmi
5	Mouche	14	Krill	23	Sanglier
6	Papillon	15	Requin	24	Serpent
7	Écureuil volant	16	Seiche	25	Tigre
8	Coccinelle	17	Tortue de mer	26	Vache
9	Mouette	18	Poisson rouge	27	Ver de terre

Note : les critères attribués aux animaux sont à prendre au sens large. Par exemple, certains animaux associés à l'environnement «eau» sont capables d'aller sur la «terre». Nous avons choisi le critère qui caractérise le mieux l'animal, notamment dans un contexte pédagogique, pour les plus jeunes.

SPIELVORBEREITUNG (Abb. 1)

Mischt die 27 Tierplättchen. Legt sie dann mit der Fotoseite nach oben zu einem Rechteck von 7 mal 4 Plättchen auf dem Tisch aus. Das Spezialplättchen „?“ legt ihr dabei wie in der Abbildung in die Mitte.

Beschreibung der Symbole (Würfel und Plättchen):

- Der Würfel „Anzahl der Füße“:



Das Tier hat 0 bis 2 Füße.



Das Tier hat 4 Füße.



Das Tier hat 6 Füße oder mehr.

- Der Würfel „Lebensraum“:



Der Haupt-Lebensraum des Tieres ist das Wasser.



Der Haupt-Lebensraum des Tieres ist der Himmel. Es kann fliegen oder gleiten.



Der Haupt-Lebensraum des Tieres ist das Land.

- Der Würfel „Nahrung“:



Das Tier ist ein Pflanzenfresser.



Das Tier ist ein Fleischfresser.



Das Tier ist ein Allesfresser.

SPIELABLAUF

Wenn ihr zum ersten Mal oder mit jüngeren Spielern spielt, empfehlen wir, die Varianten am Ende dieser Spielregel zu nutzen.

Derjenige von euch, der am besten eine Kuh nachahmen kann, wirft alle 3 Würfel. Das Ergebnis zeigt die Eigenschaften des gesuchten Tieres: Seinen Lebensraum, was es frisst und wie viele Füße es hat. Es gibt immer nur ein Tier, dessen Eigenschaften mit den Symbolen auf den Würfeln übereinstimmen. Euer Ziel ist es nun, das richtige Tier zu finden und als Erster auf dessen Plättchen zu tippen.

Wer zuerst auf ein Plättchen tippt, dreht dieses um, damit ihr die Antwort überprüfen könnt. Die Symbole auf der Rückseite müssen mit denen der Würfel übereinstimmen. Hat der Spieler auf das richtige Tier getippt, behält er das Plättchen und legt es mit der Tierseite nach oben vor sich ab.

Danach wirft der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die 3 Würfel, um eine neue Runde zu beginnen.

Beispiel (Abb. 2): Daniel wirft die 3 Würfel. Das Ergebnis lautet: „4 Füße – Wasser – Allesfresser“. Es gibt nur ein passendes Tier. Annika tippt als Erste auf die „Meeresschildkröte“. Sie dreht das Plättchen um und die Spieler prüfen, ob sie richtig liegt. Falls sie recht hat, behält sie das Plättchen und legt es vor sich.

SPEZIALPLÄTTCHEN „?“

Falls ihr die Eigenschaften eines Tieres würfelt, das bereits von einem Spieler gewonnen wurde, ist es euer Ziel, als Erster auf das Spezialplättchen „?“ zu tippen und den Namen des Spielers zu sagen, der das passende Tier besitzt. Wer das schafft, darf sich dieses Tierplättchen vom Besitzer nehmen. Um sein Tier zu behalten, muss der Besitzer selbst als Erster auf das Spezialplättchen tippen.

FALSCH GETIPPPT

Falls der Spieler, der zuerst auf das Plättchen getippt hat, daneben liegt (das Tier hat nicht alle Eigenschaften auf den Würfeln), muss er eines seiner vor ihm liegenden Tierplättchen (falls er eines besitzt) in die Tischmitte zurücklegen. Danach beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE

Bei 2 Spielern: Wer zuerst 5 Tierplättchen gesammelt hat, gewinnt.

Bei 3 bis 4 Spielern: Wer zuerst 4 Tierplättchen gesammelt hat, gewinnt.

Bei 4 oder mehr Spielern: Wer zuerst 3 Tierplättchen gesammelt hat, gewinnt.

VARIANTEN

Einsteiger-Variante (*um das Spiel und die Eigenschaften kennenzulernen*): Ein Spieler wirft 2 Würfel seiner Wahl. In diesem Fall gibt es 3 Tiere, die diese beiden Eigenschaften besitzen. Das Ziel ist, als Erster auf eines der passenden Tierplättchen zu tippen.

Variante für Kinder (*für jüngere Spieler, die etwas über Tiere lernen wollen, Abb. 3*): Ein Spieler wirft 1 Würfel seiner Wahl. In diesem Fall gibt es 9 mögliche Tiere. In dieser Variante des Spiels können mehrere Spieler ein Tierplättchen gewinnen.

Beispiel: Annika wählt den Würfel „Anzahl der Füße“. Das Ergebnis ist „4 Füße“. Mirja tippt auf die „Kuh“, Annika auf den „Tiger“ und Daniel auf die „Ameise“. Nachdem sie die Rückseiten geprüft haben, dürfen Mirja und Annika ihr Tierplättchen behalten, weil sie richtig lagen. Daniel liegt daneben und muss eines seiner gewonnenen Plättchen zurücklegen.

BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

1	Adler	10	Biber	19	Vogelspinne
2	Fledermaus	11	Krabbe	20	Mensch
3	Papagei	12	Krokodil	21	Raupe
4	Gleitbeutler	13	Seekuh	22	Ameise
5	Fliege	14	Krill	23	Wildschwein
6	Schmetterling	15	Hai	24	Schlange
7	Gleithörnchen	16	Tintenfisch	25	Tiger
8	Marienkäfer	17	Meeresschildkröte	26	Kuh
9	Möwe	18	Goldfisch	27	Wurm

Hinweis: Die Eigenschaften der Tiere wurden im weiteren Sinne gewählt. Zum Beispiel können sich manche Tiere, deren Lebensraum als „Wasser“ angegeben ist, auch auf „Land“ bewegen. Für das Spiel haben wir diejenigen Eigenschaften gewählt, die jüngere Spieler am ehesten den Tieren zuordnen würden.

AAN DE SLAG (fig. 1)

Schud de 27 dierentegels en leg ze in het midden van de tafel met de afbeeldingen naar boven. Rangschik de tegels vervolgens in een rechthoek van 7x4 tegels. De Speciale tegel <?> wordt in het midden geplaatst.

Over de symbolen (dobbelenstenen en tegels):

- De <aantal poten> dobbelsteen:



Het dier heeft tussen 0 en 2 poten



Het dier heeft 4 poten



Het dier heeft 6 of meer poten

- De <omgeving> dobbelsteen:



Het dier leeft met name in het water.



Het dier leeft met name in de lucht.
Het kan vliegen/zweven.



Het dier leeft met name op het land.

- De <voedsel> dobbelsteen:



Het dier eet planten.



Het dier eet vlees



Het dier is een alleseter.

HET SPEL SPELEN

Als het spel de eerste keer met jongere spelers gespeeld wordt raden we het aan de variaties te gebruiken. (zie hiervoor het einde van de spelregels).

De speler die het beste een koe na kan doen gooit de drie dobbelstenen. De getoonde afbeeldingen laten de drie kenmerken zien van het dier dat gevonden moet worden: zijn leefgebied, wat het eet en hoeveel poten het heeft. De eerste speler die op de tegel tikt van het dier met dezelfde kenmerken als op de dobbelstenen kijkt of hij het goed heeft door de tegel om te draaien: de symbolen op de achterkant van de tegel moeten overeenkomen met de symbolen op de dobbelstenen. Als de speler het goed heeft mag hij de tegel houden en voor zich neerleggen met de afbeelding van het dier naar boven gericht. De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) gooit dan de drie dobbelstenen om een nieuwe ronde te starten. Er is slechts één dier met alle drie de kenmerken die op de dobbelstenen getoond worden. Het doel is om de eerste te zijn die de tegel met het juiste dier aantikt.

Voorbeeld (fig. 2): Peter gooit de drie dobbelstenen. Het resultaat is: <4 poten – water – alleseter>. Er is slechts één goede oplossing. Nicholas is de eerste die de tegel met de zeeschildpad aantikt. Hij draait de tegel om tot de zien of hij het goed heeft. Als hij het goed heeft mag hij de tegel houden en voor zich neerleggen.

SPECIALE TEGL **<?>**

Als het dier met de kenmerken op de dobbelstenen al in een vorige ronde gewonnen is door een speler is het doel om als eerste op de Speciale tegel <?> te tikken, en de naam van de speler te noemen die de tegel op dat moment in zijn bezit heeft. De speler die op de Speciale tegel heeft getikt mag vervolgens de tegel van zijn tegenstander afpakken. Om zijn tegel veilig te stellen moet de speler met de juiste tegel de eerste zijn die op de Speciale tegel tikt.

FOUT

Als de speler die het eerst op een tegel tikt het fout heeft (het dier heeft niet alle kenmerken van de dobbelstenen), moet deze speler een tegel die hij in een eerdere ronde heeft gewonnen terugleggen in het midden van de tafel. Vervolgens wordt er een nieuwe ronde gestart.

EINDE VAN HET SPEL

2 spelers: de eerste speler die 5 tegels voor zich heeft liggen wint.

3-4 spelers: de eerste speler die 4 tegels heeft wint.

Meer dan 4 spelers: de eerste speler die 3 tegels heeft is de winnaar.

VARIATIES

Variatie om het spel en de kenmerken te leren kennen: Een speler kiest en gooit twee dobbelstenen. In dit geval zijn er drie mogelijke dieren. Het doel is om de eerste te zijn die het dier aantikt met de op de twee dobbelstenen getoonde kenmerken.

Kindervariatie (voor jongere spelers die meer willen leren over dieren fig. 3): een speler gooit één van de dobbelstenen. In dit geval zijn er negen mogelijke dieren. In deze versie van het spel kunnen verschillende spelers een tegel winnen.

Voorbeeld: Nicholas kiest ervoor om de <aantal poten> dobbelsteen te gooien. Het resultaat is <4 poten>. David tikt op de <koe> tegel, Nicholas op de <tijger> tegel en Peter op de <mier> tegel. Na het controleren mogen David en Nicholas hun tegels houden omdat ze het goed hebben. Peter heeft het fout en moet daarom een tegel die hij eerder gewonnen heeft terug leggen.

BESCHRIJVING VAN DE TEGELS

1	Adelaar	10	Bever	19	Vogelspin
2	Vleermuis	11	Krab	20	Mens
3	Papegaai	12	Krokodil	21	Rups
4	Suikereekhoorn	13	Zeekoe	22	Mier
5	Vlieg	14	Garnaal	23	Wild zwijn
6	Vlinder	15	Haai	24	Slang
7	Vliegende eekhoorn	16	Inktvis	25	Tijger
8	Lieveheersbeestje	17	Zeesschildpad	26	Koe
9	Meeuw	18	Goudvis	27	Worm

Opmerking: de kenmerken van elk dier zijn uitgekozen in de ruimste zin van het woord. Sommige dieren zijn bijvoorbeeld verbonden aan het leefgebied <water> terwijl ze ook op het land leven. Het kenmerk waarvoor gekozen is in dit spel is het meest bekende kenmerk van het dier, gezien de educatieve context voor jongere spelers.

® & © 2016 Gigamic from a concept by JC. Pellin & C. Kruchten.

PARA COMENZAR (fig.1)

Las 27 fichas Animal son barajadas y puestas en el centro de la mesa para crear un rectángulo de 7 x 4, la ficha Especial "?" debe de ser colocada en el centro. Las fichas Animal son puestas de manera que su foto sea visible.

Explicación de los símbolos (dados y fichas)

- Dado "número de patas":



El animal tiene entre 0 y 2 patas.



El animal tiene 4 patas.



El animal tiene 6 patas o más.

- Dado "medio ambiente":



El principal medio ambiente del animal es el agua.



El principal medio ambiente del animal es el cielo, puede volar o deslizarse.



El principal medio ambiente del animal es la tierra.

- Dado "alimentación":



El animal es herbívoro.



El animal es carnívoro.



El animal es omnívoro.

PROCEDIMIENTO

Cuando se juega por primera vez o con los más jóvenes, le sugerimos jugar con las variantes (ver el fin de las reglas).

El jugador que mejor imita a la vaca lanza los 3 dados, determinando de esta manera las características del animal buscado: su principal medio ambiente, su modo de alimentación y su número de patas. El primer jugador que pone su mano sobre la ficha que corresponde a las características de los dados verifica si está en lo correcto volteando la ficha: los símbolos en el otro lado de la ficha deben de ser los mismos que los símbolos en los dados. Si el jugador está en lo correcto, él conserva la ficha y la pone delante de él, cara arriba del lado animal.

Después, el siguiente jugador en el sentido de las manecillas del reloj toma los tres dados y una nueva ronda comienza. Solo un animal tiene las tres características mostradas en los dados, por lo que tiene que ser el más rápido en poner la mano sobre esa ficha.

Ejemplo (fig.2): César lanza los tres dados y obtiene el resultado: "4 patas, agua, omnívoro". Solo hay una posibilidad. Marco es el primer jugador en poner la mano sobre la ficha "Tortuga marina". Después de la verificación, él puede conservar la ficha y la pone delante de él.

FICHA ESPECIAL “?”

Si el animal con las características de los dados ya ha sido ganado por otro jugador en las rondas anteriores: el objetivo es ser el primer jugador en poner su mano sobre la ficha Especial “?” y anunciar el nombre del jugador que tiene la ficha. El jugador que ha puesto su mano sobre la ficha Especial a continuación, puede tomar la ficha Animal de su oponente. El jugador que tiene la ficha que corresponde con las características tiene que ser el primero en poner su mano sobre la ficha Especial y así la protege y la conserva.

ERROR

Si un jugador es el primero en poner su mano sobre la ficha y se equivoca (el animal no tiene las características de los dados), el jugador debe de regresar al centro de la mesa una de sus fichas que ha ganado en las rondas anteriores (si la tiene). Después, una nueva ronda comienza.

FIN DEL JUEGO

Para 2 jugadores: el primero que acumule 5 fichas gana el juego.

Para 3 y 4 jugadores: el primero que acumule 4 fichas gana el juego.

Para más de 4 jugadores: el primero que acumule 3 fichas gana el juego.

VARIANTES

Variante Intermediario (*para familiarizarse con el juego y las características*): el jugador que tiene el turno lanza 2 dados de su opción. En este caso, hay 3 posibles respuestas correctas. Por lo tanto, tiene que ser el primero en poner la mano sobre una de las 3 fichas Animal que corresponde a esas características.

Variante para los pequeños (*para los más pequeños que deseen descubrir a los animales fig.3*): el jugador que tiene el turno lanza 1 dado de su opción. 9 animales corresponden a esta característica. En esta variante, varios jugadores pueden ganar una ficha.

Ejemplo: Diego decide lanzar el dado “número de patas”. El resultado es “4 patas”. Nicolás pone su mano sobre la vaca, Diego sobre el tigre y César sobre la hormiga. Después de la verificación, Nicolás y Diego pueden conservar su ficha Animal porque no han cometido error. César quien se ha equivocado debe regresar una ficha ganada anteriormente.

DESCRIPCION DE LAS FICHAS

1	Aguila	10	Castor	19	Tarántula
2	Murciélagos	11	Cangrejo	20	Humano
3	Loro	12	Cocodrilo	21	Oruga
4	Falangero del azúcar	13	Manatí	22	Hormiga
5	Mosca	14	Kril	23	Jabalí
6	Mariposa	15	Tiburón	24	Serpiente
7	Ardilla Voladora	16	Sepia	25	Tigre
8	Mariquita	17	Tortuga marina	26	Vaca
9	Gaviota	18	Carpín dorado	27	Lombriz

Nota: Las características de cada animal han sido elegidas en un sentido general, por ejemplo, algunos animales asociados al medio ambiente “agua” son capaces de estar en la “tierra”. Las características elegidas para el juego son la mejor conocida para el animal, dando un contexto educativo para los más jóvenes.

PREPARAZIONE (fig.1)

Le 27 tessere Animali vengono mescolate e disposte al centro del tavolo a formare un rettangolo di 7×4 con in più la tessera Speciale "?" piazzata al centro. Le tessere sono disposte in modo che le foto siano visibili.

Spiegazione dei simboli (dadi e tessere)

- Dado "numero di zampe"



L'animale ha da 0 a 2 zampe.



L'animale ha 4 zampe.



L'animale ha 6 o più zampe.

- Dado "ambiente"



L'ambiente di elezione dell'animale è l'acqua.



L'ambiente di elezione dell'animale è il cielo, dove può volare o planare.



L'ambiente di elezione dell'animale è la terra.

- Dado "alimentazione"



L'animale è erbivoro.



L'animale è carnivoro.



L'animale è onnivoro.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

Per una partita di introduzione con i più giovani il nostro consiglio è di giocare usando le varianti (vedi alla fine del regolamento).

Il giocatore che imita meglio il verso della mucca lancia i 3 dadi che a quel punto determinano le caratteristiche dell'animale ricercato: il suo ambiente di elezione, la sua alimentazione e il numero delle sue zampe. Il primo giocatore che posa la mano sulla tessera che corrisponde al lancio dei dadi verifica se ha indovinato girando la tessera: i simboli risultanti dal lancio compaiono sul retro della tessera e se ha indovinato la trattiene posandola davanti a sé con l'immagine dell'animale ben in vista.

Il giocatore alla sinistra lancia a sua volta i dadi e inizia un nuovo turno. Solo un animale assomma esattamente i tre criteri di ogni lancio; occorre perciò essere il più veloce nel posare la mano su questa tessera.

Esempio fig.2 : Mario lancia i 3 dadi e ottiene la serie «4 zampe, acqua, onnivoro». C'è soltanto una possibilità. Nicola posa per primo la mano sulla tessera «Tartaruga marina». Fatta la verifica, lui prende la tessera e la pone davanti a sé.

TESSERA SPECIALE «?»

Se l'animale corrispondente al lancio dei dadi è già stato preso da un altro giocatore, bisogna essere il primo a posare la mano sulla tessera Speciale «?» dichiarando il nome del giocatore che detiene quella tessera. In questo modo si può rubare la tessera Animale già assegnata a un avversario. Se il giocatore che detiene la tessera corrispondente al lancio posa lui per primo la mano sulla tessera Speciale, in questo modo la protegge e la conserva per sé.

ERRORE

Se un giocatore posa la mano per primo, però si sbaglia e l'animale non corrisponde al lancio dei dadi, deve restituire una delle sue tessere vinte in precedenza (se ne possiede). Si prosegue quindi con un nuovo turno.

FINE DELLA PARTITA

In 2 giocatori il primo che conquista 5 tessere vince la partita.

In 3 o 4 giocatori il primo che conquista 4 tessere vince la partita.

In più di 4 giocatori, il primo che conquista 3 tessere vince la partita.

VARIANTI

Variante intermedia (*per familiarizzare con il gioco e le sue regole*): il giocatore di turno lancia 2 dadi a sua scelta. In questo caso ci sono 3 possibili risposte corrette; bisogna quindi essere il primo a posare la mano su una delle 3 tessere che soddisfano i 2 criteri dei dadi lanciati.

Variante primi passi (*per i più piccoli che desiderano scoprire gli animali; v. fig.3*):

il giocatore di turno lancia 1 dado a sua scelta. 9 animali corrispondono al criterio uscito dal lancio. In questa variante possono guadagnare una tessera più giocatori.

Esempio: Nicola decide di lanciare il dado “numero di zampe”. Compare la faccia “4 zampe”. Beniamino posa la mano sulla mucca, Nicola sulla tigre e Mario sulla formica. Fatta la verifica, Beniamino e Nicola possono tenersi la loro tessera Animale, mentre Mario che ha sbagliato deve restituire una tessera vinta in precedenza.

ELENCO DEGLI ANIMALI

1	Aquila	10	Castoro	19	Tarantola
2	Pipistrello	11	Granchio	20	Umano
3	Pappagallo	12	Coccodrillo	21	Bruco
4	Petauro	13	Lamantino	22	Formica
5	Mosca	14	Krill	23	Cinghiale
6	Farfalla	15	Pesce cane	24	Serpente
7	Scoiattolo volante	16	Seppia	25	Tigre
8	Coccinella	17	Tartaruga marina	26	Mucca
9	Gabbiano	18	Pesce rosso	27	Verme

N.B. le caratteristiche attribuite agli animali sono da intendersi in senso lato. Ad esempio, certi animali associati all'ambiente "acqua" sono in grado di muoversi sulla "terra". In questi casi abbiamo scelto la caratteristica che è prevalente nell'animale, specie se tiene conto del contesto pedagogico quando ci si rivolge ai più piccoli.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Embaralhe as 27 peças e coloque-as no centro da mesa com a imagem virada para cima. Organize-as em um retângulo de 7x4 peças. A Peça Especial "?" é colocada no centro.

Sobre Símbolos (dados e peças):

- Dado "Quantidade de Patas":



O animal tem entre 0 e 2 patas.



O animal tem 4 patas.



O animal tem 6 patas ou mais.

- Dado "Ambiente":



O ambiente principal do animal é a água.



O ambiente principal é o céu.
Ele pode voar/planar.



O ambiente principal é a terra.

- O Dado "Alimento":



O animal é Herbívoro.



O animal é Carnívoro.



O animal é Onívoro.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Em uma primeira partida ou com jogadores mais novos, aconselhamos a usar as Variações (veja no final das regras).

O jogador que fizer a melhor imitação da vaca, lança todos os 3 dados. O resultado dos dados mostra as características do animal a ser encontrado: é um ambiente principal, do que ele se alimenta e quantas patas ele tem. O primeiro jogador que bater na peça do animal que tiver as mesmas características correspondentes às que os dados mostram, verifica se ele está certo virando a peça: os símbolos devem aparecer do outro lado da peça, eles devem ser os mesmos símbolos dos dados. Se o jogador tiver certo, ele fica com a peça e a coloca em sua frente, com o lado do animal virado para cima.

O próximo jogador em sentido anti-horário, lança 3 dados para começar assim, uma nova rodada. Apenas um animal tem as 3 características mostradas nos dados.

Objetivo é ser o mais rápido a bater na peça que tem o animal certo.

Exemplo (fig.2): Pedro lança os 3 dados. O resultado obtido é “4 patas- água- onívoro”. Somente há uma possibilidade. Nicolas é o primeiro a bater na peça da “tartaruga”. Ele vira a peça para verificar se ele está certo. Se ele estiver, ele fica com a peça e a coloca na frente dele.

PEÇA “ESPECIAL”

Se o animal com as características mostradas nos dados já tiver sido pego por um jogador na rodada anterior: o objetivo é ser o primeiro a bater na Peça Especial “?”, e anunciar ao mesmo tempo o nome do jogador que tem a peça certa. O jogador que bater na Peça Especial, pode pegar do jogador adversário a peça em que está o animal. Para salvar a sua peça, o jogador que tiver a peça certa, deve ser o primeiro a bater na Peça Especial.

ERROS

Se o jogador que bateu na peça primeiro estiver errado (se o animal não tiver todas as características mostradas nos dados), o jogador deve virar uma peça que ele ganhou na rodada anterior (caso ele tiver) ao centro da mesa. E assim, uma nova rodada começa.

FIM DO JOGO

2 Jogadores: o primeiro jogador que tiver 5 peças, é o ganhador do jogo.

3-4 Jogadores: o primeiro jogador que tiver 4 peças, ganha o jogo.

Mais de 4 Jogadores: o primeiro jogador que tiver 3 peças, ganha o jogo.

VARIANTES

Variante intermediária (para conhecer o jogo e as características): um jogador escolhe e lança 2 dados. Nesse caso, teremos a possibilidade de 3 animais. O objetivo é ser o primeiro a bater em uma das peças dos animais com 2 características.

Variante para as crianças (para os jovens jogadores que querem aprender sobre os animais fig.3): um jogador escolhe e lança 1 Dado. Nesse caso, há 9 animais possíveis. Nessa versão do jogo, vários jogadores podem ganhar uma peça.

Exemplo: Nicolas escolhe lança o Dado “quantidades de patas”. O resultado é “4 patas”. Davi bate na peça da “vaca”, Nicolas, na peça “tigre”, e Pedro, na peça “formiga”. Depois de verificado, Davi e Nicolas podem ficar com suas peças de Animal pois eles estão certos. Pedro está errado, sendo assim ele deve revirar a peça que ele ganhou anteriormente.

DESCRIÇÃO DAS PEÇAS

1	Águia	10	Castor	19	Tarântula
2	Morcego	11	Caranguejo	20	Humano
3	Papagaio	12	Crocodilo	21	Lagarta
4	Petauro de Açúcar	13	Peixe Boi	22	Formiga
5	Mosca	14	Camarão	23	Javali
6	Borboleta	15	Tubarão	24	Cobra
7	Esquilo Voador	16	Polvo	25	Tigre
8	Joaninha	17	Tartaruga do Mar	26	Vaca
9	Gaivota	18	Peixe Dourado	27	Minhoca

Nota: Cada característica atribuída aos animais tem sido escolhida num senso amplo. Por exemplo, alguns animais ligados ao ambiente “água”, também são capazes de irem a “terra”. A característica escolhida para o jogo é a mais bem-conhecida para o animal, dando um contexto pedagógico aos mais jovens jogadores.

SPELFÖRBEREDELSER (figur 1)

Blanda de 27 djurbrickorna och placera dem i mitten av bordet/spelytan med djurbilderna uppåt. Arrangera brickorna i en rektangel (7x4 brickor). Specialbrickan «?» placeras i mitten.

Om symbolerna (tärningar och brickor)

- "Antal fötter"-tärningen



Djuret har mellan
0 och 2 fötter.



Djuret har
4 fötter.



Djuret har
6 eller fler fötter.

- "Omgivning"-tärningen



Djurets
huvudsakliga
omgivning är
vatten.



Djurets
huvudsakliga
omgivning är luft.
Det kan flyga/glida.



Djurets
huvudsakliga
omgivning är land.

- "Mat"-tärningen



Djuret
är växtätare.



Djuret
är köttätare



Djuret
är allätare

SPELA SPELET

När man spelar spelet för första gången och/eller spelar med yngre spelare, rekommenderar vi att ni spelar med variationer (se i slutet av spelreglerna).

Den spelare som gör den bästa imitationen av en ko, kastar alla 3 tärningarna. Resultatet visar egenskaperna för djuret som ska hittas: Dess huvudsakliga omgivning, vad det äter och hur många fötter det har. Den spelare som först knackar på brickan vars djur har egenskaperna som tärningarna visar, kollar om han/hon har rätt genom att vända upp baksidan på brickan och jämför brickans symboler med symbolerna på tärningarna. Alla symboler måste stämma överens. Om spelaren har rätt så sparar denne den vunna brickan framför sig med djurbilden synlig.

Nästa spelare (medurs riktning) kastar sedan de 3 tärningarna för att börja en ny omgång. Bara ett djur har alla 3 egenskaperna som visas på tärningarna. Målet är att bli först att knacka på rätt djurbricka.

Exempel (figur 2): Peter kastar de 3 tärningarna. Resultatet blir: "4 fötter – vatten – allätare". Det finns bara ett rätt alternativ. Niklas är först att knacka på "havssköldpadda"-brickan. Niklas vänder därefter brickan för att se om han har rätt. Om han har rätt, sparar han denna bricka framför sig med havssköldpadden synlig.

SPECIALBRICKA «?»

Om djuret med alla egenskaper som tärningarna visar redan har vunnits av en spelare i en tidigare omgång, gäller det att bli först att knacka på specialbrickan och säga namnet på den spelare som har den brickan. Den spelare som knackat på specialbrickan och hade rätt, kan överta den vunna brickan från motståndaren. Om det är innehavaren själv som är först att knacka på specialbrickan så har denne försvarat sig och får behålla brickan.

MISSTAG

Om spelaren som knackat på brickan först har fel (djurets egenskaper stämmer inte överens med egenskaperna som visas på tärningarna), måste denne lägga tillbaka en tidigare vunnen bricka (om möjligt) i mitten av spelytan. Därefter börjar en ny omgång.

SPELETS SLUT

2 spelare: Den spelare som först har 5 vunna brickor, vinner spelet.

3-4 spelare: Den spelare som först vunnit 4 brickor.

4 eller fler spelare: Den spelare som först vunnit 3 brickor.

VARIATIONER

Enklare variant (för att lära känna spelet): En spelare väljer och kastar 2 tärningar. I denna variant finns det 3 möjliga djur. Målet är att först knacka på en av djurbrickorna med dessa två egenskaper.

Barnens variant (för yngre spelare som vill lära sig om djur **figur 3**): En spelare väljer och kastar 1 tärning. I denna variant finns det 9 möjliga djur. Barnvarianten gör det också möjligt för flera spelare att vinna en bricka.

Exempel: Niklas väljer att kasta "Antal fötter"-tärningen. Resultatet blir "4 fötter". David knacker på "Ko"-brickan, Niklas på "Tiger"-brickan och Peter på "Myra"-brickan. Efter kontroll så får David och Niklas behålla sina brickor eftersom de hade rätt. Peter hade fel och måste därför lägga tillbaka en bricka han tidigare vunnit.

BRICKORNAS BESKRIVNING

1	Örn	10	Bäver	19	Fågelspindel
2	Fladdermus	11	Krabba	20	Människa
3	Papegoja	12	Krokodil	21	Fjärilslarv
4	Liten flygpungekorre	13	Sjöko	22	Myra
5	Fluga	14	Krill	23	Vildsvin
6	Fjäril	15	Haj	24	Orm
7	Flygekorre	16	Bläckfisk	25	Tiger
8	Nyckelpiga	17	Havssköldpadda	26	Ko
9	Fiskmås	18	Guldfisk	27	Mask

Notera: Varje djurs egenskaper har valts ur ett brett perspektiv. T.ex. vissa djur som länkats med "vatten"-omgivningen kan även förekomma på land. Egenskapen som valts för spelet är det som är mest känt för djuret. Detta för att vara enklare för yngre spelare.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ (εικ. 1)

Ανακατέψτε τα 27 πλακίδια Ζώων και τοποθετήστε τα στο κέντρο του τραπεζίου με ανοιχτή την πλευρά με τη φωτογραφία. Φτιάξτε με αυτά ένα παραλληλόγραμμο 7×4 πλακιδίων. Το ειδικό πλακίδιο «?» τοποθετείται στο κέντρο.

Σχετικά με τα σύμβολα (ζάρια και πλακίδια):

- Ta ՀՀ օրենք «Պօլիմոնը և պօլիանը»:



To ζώο έχει
Ο όντας
Ζ πόδια.



To ζώο έχει
4 πόδια.



Το ζώο έχει 6 ή
περισσότερα
πόδια.

- Τα ζάρια «περιβάλλοντος»:



*Το περιβάλλον
που ζει το ζώο
είναι το νερό.*



Το περιβάλλον
που ζει το ζώο
είναι ο ουρανός.
Μπορεί να πετάξει.



*Το περιβάλλον
που ζει το ζώο
είναι η στεριά.*

- Τα ζάρια «φαγητού»:



To ζώο είναι φυτοφάγο.



To ζώο είναι
σαρκοφάγο.



To ζώο είναι παμφάγο.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Όταν παίζετε για πρώτη φορά ή με νεότερους σε ηλικία παίκτες, σας προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε τις παραλλαγές (δείτε στο τέλος των κανόνων).

Ο παίκτης που πιο επιτυχημένα μιμείται μια αγελάδα ρίχνει και τα 3 ζάρια. Το αποτέλεσμα δείχνει τα χαρακτηριστικά του ζώου που πρέπει να βρεθεί: το περιβάλλον του, τι τρώει, και πόσα πόδια έχει. Ο πρώτος παίκτης που θα ακουμπήσει το πλακίδιο του ζώου με χαρακτηριστικά που πιστεύει ότι είναι ίδια με αυτά που έφεραν τα ζάρια ελέγχει αν έχει δίκιο γυρίζοντας το πλακίδιο: τα σύμβολα στην άλλη πλευρά του πλακιδίου πρέπει να είναι ακριβώς τα ίδια με τα σύμβολα στα ζάρια. Αν ο παίκτης έχει δίκιο, κερδίζει το πλακίδιο και το τοπιθετεί μπροστά του με ανοιχτή την πλευρά με τη φωτογραφία.

Στη συνέχεια ο επόμενος δεξιόστροφα παίκτης ρίχνει τα 3 ζάρια για να ξεκινήσει ένας νέος γύρος. Μόνο ένα ζώο έχει και τα 3 χαρακτηριστικά που φαίνονται στα ζάρια. Σκοπός σας είναι να είστε ο γρηγορότερος που θα ακουμπήσει το σωστό πλακίδιο ζώου.

Παράδειγμα (εικ. 2): ο Πέτρος ρίχνει τα 3 ζάρια. Το αποτέλεσμα είναι: «4 πόδια – νερό – παμφάρι». Υπάρχει μόνο μια επιλογή. Ο Νίκος ακουμπάει πρώτος το πλακαίδιο της «θαλάσσιας χελώνας». Γυρίζει το πλακαίδιο στην άλλη του πλευρά για να ελέγχει αν έχει δίκιο. Αν άνως έχει, θα κερδίσει το πλακαίδιο και θα το τοποθετήσει μπροστά του.

ΕΙΔΙΚΟ ΠΛΑΚΙΔΙΟ «?»

Αν το ζώο με τα χαρακτηριστικά των ζαριών έχει ήδη κερδηθεί από έναν παίκτη σε προηγούμενο γύρο: σκοπός σας είναι να είστε ο πρώτος που θα ακουμπήσει το Ειδικό πλακίδιο «?», και ταυτόχρονα θα ανακοινώσει το όνομα του παίκτη που έχει το σωστό πλακίδιο. Ο παίκτης που θα ακουμπήσει το Ειδικό πλακίδιο μπορεί τότε να πάρει το πλακίδιο Ζώου από τον αντίπαλο του. Για να σώσει το πλακίδιό του, ο παίκτης που έχει το σωστό πλακίδιο θα πρέπει να είναι εκείνος που θα ακουμπήσει πρώτος το Ειδικό πλακίδιο.

ΛΑΘΟΣ

Αν ο παίκτης που ακουμπήσει πρώτος το πλακίδιο κάνει λάθος (το ζώο δεν έχει όλα τα χαρακτηριστικά των ζαριών), πρέπει να επιστρέψει ένα πλακίδιο που έχει κερδίσει σε προηγούμενο γύρο (αν έχει) στο κέντρο του τραπεζιού. Κατόπιν ξεκινάει ένας νέος γύρος.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

2 παίκτες: ο πρώτος παίκτης που θα έχει 5 πλακίδια μπροστά του είναι ο νικητής.

3-4 παίκτες: ο πρώτος παίκτης που θα έχει 4 πλακίδια είναι ο νικητής.

Περισσότεροι από 4 παίκτες: ο πρώτος παίκτης που θα έχει 3 πλακίδια.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Ενδιάμεση Παραλλαγή (για να γνωρίσετε το παιχνίδι και τα χαρακτηριστικά) : ένας παίκτης επιλέγει και ρίχνει 2 ζάρια. Σε αυτή την περίπτωση, υπάρχουν 3 πιθανά ζώα. Σκοπός σας είναι να είστε ο πρώτος που θα ακουμπήσει ένα από τα πλακίδια Ζώων με αυτά τα 2 χαρακτηριστικά.

Παιδική παραλλαγή (για νεότερους σε ηλικία παίκτες που θέλουν να μάθουν για τα ζώα ΕΙΚ.3): ένας παίκτης επιλέγει και ρίχνει 1 ζάρι. Σε αυτή την περίπτωση, υπάρχουν 9 πιθανά ζώα. Σε αυτή την παραλλαγή του παιχνιδιού, πολλοί παίκτες μπορούν να κερδίσουν ένα πλακίδιο.

Παράδειγμα: ο Νίκος επιλέγει να ρίξει το ζάρι «αριθμός ποδιών». Το αποτέλεσμα είναι «4 ποδία». Ο Δημήτρης ακουμπάει το πλακίδιο της «αγελάδας», ο Νίκος το πλακίδιο της «τίγρης» και ο Πέτρος το πλακίδιο του «μυρμήγκιού». Μετά τον έλεγχο, ο Δημήτρης και ο Νίκος μπορούν να κρατήσουν τα πλακίδια ζώων τους επειδή είχαν δίκιο. Ο Πέτρος έκανε λάθος, οπότε πρέπει να επιστρέψει ένα πλακίδιο που κέρδισε σε προηγούμενο γύρο.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΛΑΚΙΔΙΩΝ

1	Αετός	10	Κάστορας	19	Ταραντούλα
2	Νυχτερίδα	11	Κάβουρας	20	Άνθρωπος
3	Παπαγάλος	12	Κροκοδείλος	21	Κάμπτια
4	Sugar Glider	13	Θαλάσσια Αγελάδα	22	Μυρμήγκι
5	Μύγα	14	Κριλ	23	Αγριογάύρουνο
6	Πεταλούδα	15	Καρχαρίας	24	Φίδι
7	Ιπτάμενος Σκίουρος	16	Σουπιά	25	Τίγρη
8	Πασχαλίτα	17	Θαλάσσια Χελώνα	26	Αγελάδα
9	Γλάρος	18	Χρυσόψαρο	27	Σκουλήκι

Σημείωση: τα χαρακτηριστικά κάθε ζώου έχουν επιλεγεί με την ευρεία τους έννοια. Για παράδειγμα, ορισμένα ζώα που συνέδονται με τη «θάλασσα» μπορούν να έχουν και στη «στεριά». Τα χαρακτηριστικά που έπιλεχτηκαν για το παιχνίδι είναι τα πιο γνωστά για το κάθε ζώο, ώστε να μην αλλοιώνεται ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας του για τις μικρότερες ηλικίες.

ÎNCEPUTUL JOCULUI (Fig.1)

Amestescă cele 27 de cărți cu animale și așeză-le în centrul mesei cu imaginea în sus. Așeză-le într-un careu de 7x4 cărți. Cartea specială cu „?” se aseaza în centru.

Despre simboluri (zaruri și cărți):

- Zarul cu „numărul de picioare”:



*Animalul are
între 0 și 2
picioare.*



*Animalul are 4
picioare.*



*Animalul are
6 sau mai
multe picioare.*

- Zarul cu “Habitat” – categorii de habitat:



*Animalul trăiește
preponderent în
apă.*



*Animalul trăiește
preponderent în
apă.*



*Animalul trăiește
preponderent pe
pământ.*

- Zarul cu “Dieta” animalului – ierbivor, carnivor, omnivor:



*Animalul este
ierbivor.*



*Animalul este
carnivor.*



*Animalul este
omnivor.*

REGULILE JOCULUI

Atunci când ne jucăm prima dată sau cu jucători mai mici ca și vârstă recomandăm utilizarea variantelor alternative de joc (vezi la finalul regulilor).

Jucătorul care imită cel mai bine sunetul emis de vacă, dă cu cele 3 zaruri. Rezultatul arată caracteristicile animalului ce trebuie găsit: habitatul (unde trăiește), ce mănâncă și câte picioare are. Primul jucător care pune mâna pe un animal ce se încadrează în toate cele trei categorii verifică pe spatele cărții (simbolurile de pe verso trebuie să fie aceleași cu cele de pe cele 3 zaruri), iar dacă a atinsanimalul corect poate să-l păstreze și să-l pună în fața lui.

Următorul jucător, în ordinea acelor de ceasornic, dă cu cele 3 zaruri și începe o nouă rundă. Doar un singur animal va avea cele trei caracteristici arătate de zaruri. Scopul este să fie primul care pune mâna pe cartea corectă.

Exemplu (fig.2): Peter aruncă cele 3 zaruri. Rezultatul estei: 4 picioare-apă- omnivor. Există doar un răspuns corect. Nicholas este primul care pune mâna pe cartea cu broască testoasă. El întoarce cartea pentru a vedea dacă a răspuns corect și dacă are dreptate plasează cartea în fața lui.

CARTEA SPECIALĂ “?”

Dacă animalul, cu caracteristicile arătate de zaruri a fost deja luat într-o rundă anterioară, atunci scopul nostru va fi să atingem primii cartea specială „?” și să numim colegul ce deține carteauă căutată. Jucătorul, care face primul această acțiune, poate lua cartea cu animalul respectiv și să o păstreze. Pentru a-și păstra carteauă, jucătorul ce știe că are deja animalul căutat trebuie să fie primul care atinge cartea specială.

IS.

GREȘELI

Dacă primul jucător care a atins o carte cu un animal a greșit (animalul nu are toate caracteristicile de pe zaruri), el trebuie să pună înapoi pe masă una dintre cărțile pe care le-a căștigat anterior (daca a căștigat). Apoi poate începe o nouă rundă.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

- 2 jucători: primul jucător care a reușit să adune 5 cărți în fața lui căștigă.
- 3-4 jucători: primul jucător care a adunat 4 cărți căștigă.
- mai mult de 4 jucători: primul jucător care adună 3 cărți căștigă.

VARIANTE ALTERNATIVE DE JOC:

Varianta intermedieră (pentru a cunoaște mai bine jocul și regulile lui): Un jucător dă cu 2 zaruri. În acest caz vom avea 3 răspunsuri corecte posibile. Scopul nostru este de a fi primul jucător care atinge una dintre cărțile cu animale având cele două caracteristici.

Varianta pentru copii (pentru jucătorii mai tineri care doresc să învețe despre animale fig.3): Se joacă cu un singur zar, iar în acest caz vom avea 9 posibile animale corecte. În această versiune mai multe persoane pot căștiga o carte, atâtă timp cât au răspuns corect.

Exemplu: Nicjolas alege să dea cu zarul cu „numărul de picioare”. Rezultatul arătat este “4 picioare”. David atinge carteauă cu vaca, Nicolas pe cea cu tigrul, iar Peter pe cea cu furnica. După verificare David și Nicholas pot păstra cărțile pe care au pus mâna pentru ca au avut dreptate. Peter a greșit, deci nu căștigă carteauă și trebuie să returneze o carte căștigată anterior (dacă are).

ANIMALELE CARE APAR PE CĂRȚI:

1	Vultur	10	Castor	19	Tarantulă
2	Liliac	11	Crab	20	Om
3	Papagal	12	Crocodil	21	Omidă
4	Veveriță marsupială	13	Leu de mare	22	Furnică
5	Muscă	14	Crevete	23	Porc Mistret
6	Fluture	15	Rechin	24	Şarpe
7	Veveriță zburătoare	16	Sepie	25	Tigru
8	Buburuză	17	Testoasă marină	26	Vacă
9	Pescăruș	18	Peștișor auriu	27	Vierme

Notă: Caracteristicile fiecărui animal au fost alese în sens larg. De exemplu, unele animale asociate cu apa ca mediu s-ar putea încadra și în categoria de mediu „pământ”. Caracteristica aleasă pentru joc este cea mai cunoscută pentru animal înănd cont de contextul educativ pentru jucătorii tineri.

遊戲設置(詳見圖1)

將27張動物卡洗勻後，有照片的那一面朝上，於桌面中央擺放成7x4的長方形，特殊卡《？》置於長方形的中間。

(骰子及動物卡上的)符號：

- 《動物腳的數量》骰子：



擁有0~2隻腳的動物。



擁有4隻腳的動物。



擁有6隻腳以上的動物。

- 《動物棲地》骰子：



主要棲息在水中的動物。



主要棲息在空中的動物。牠能飛行/滑翔。



主要棲息在陸地上的動物。

- 《動物食性》骰子：



草食性動物。



肉食性動物。



雜食性動物。

遊戲流程

第一次玩本遊戲、或是年紀較小的玩家，建議可從變體規則玩起(參照規則最後面)。

由模仿乳牛最像的玩家為起始玩家，擲3顆骰子，骰子的結果為該動物的三樣特徵，根據動物棲地、動物食性以及動物擁有幾隻腳來做判斷，第一位拍擊至對應動物卡的玩家，將該動物卡翻面，來確認答案是否正確，動物卡背面的三個符號必須完全符合3顆骰子上的符號，如果該玩家拍擊正確的動物卡，則可保留該卡，置於前方，有照片的那一面朝上。

遊戲以順時鐘方向進行，下一位玩家擲骰子，開始新的回合，每一種組合只會有一張相對應的動物卡，遊戲目標是成為最快拍擊至正確動物卡之玩家。

範例(詳見圖2)：彼得擲了3顆骰子，骰子的結果為《4隻腳 - 棲息於水中 - 雜食性》，相對應的動物卡只會有一張，尼可拉斯為最快拍擊至《海龜》卡上的玩家，他將海龜卡翻面來做確認，符號符合的話，他得保留海龜卡，並置於自己前方。

特殊卡《？》

如果骰子結果之相對應的動物卡，已被某位玩家拿走時，目標改為最快拍擊至特殊卡《？》上，並同時喊出擁有該卡玩家的名字，此時最快的玩家可從對方那裡拿走該動物卡；擁有該卡的玩家，若想保住自己的動物卡，必須最快拍擊至特殊卡《？》上。

拍錯

如果第一個拍擊卡的玩家沒有正確地拍擊至相對應的動物卡上(動物卡背面的圖案並沒有完全符合骰子的結果)時，該玩家必須將先前贏得的一張動物卡(如果有的話)放回桌面中央，再開始新的回合。

遊戲結束

2位玩家：先獲得5張動物卡的玩家為贏家。

3至4位玩家：先獲得4張動物卡的玩家為贏家。

4位玩家以上：先獲得3張動物卡的玩家為贏家。

變體規則

初學者變體規則(給想先了解遊戲的玩家)：玩家僅選擇兩顆骰子來擲，在這個情況下，相對應的動物會有三種，目標是成為第一個拍擊到任一張擁有骰子上兩種特徵的玩家。

兒童變體規則(給年紀較小、想要認識動物的玩家，詳見圖3)：玩家僅選擇一顆骰子來擲，在這個情況下，相對應的動物會有九種，且每回合會有數位玩家贏得動物卡。

範例：尼可拉斯決定擲《腳的數量》骰子，且丟到《4隻腳》，大衛拍擊《乳牛卡》；尼可拉斯拍擊《老虎卡》；彼得拍擊《螞蟻卡》，在確認卡片背面的答案後，大衛和尼可拉斯可獲得他們的動物卡，因為他們拍擊正確，由於彼得拍擊不正確，因此必須交出一張先前得到的動物卡。

動物卡

1	老鷹	10	海狸	19	狼蛛
2	蝙蝠	11	螃蟹	20	人類
3	鸚鵡	12	鱈魚	21	毛毛蟲
4	蜜袋鼯	13	海牛	22	螞蟻
5	蒼蠅	14	磷蝦	23	野豬
6	蝴蝶	15	鯊魚	24	蛇
7	北美鼴鼠	16	鳥賊	25	老虎
8	瓢蟲	17	海龜	26	乳牛
9	海鷗	18	金魚	27	蚯蚓

附註：每種動物的特徵是以最廣為人知的為主，例如：有些棲息在《水中》的動物，同時也會在《陸地》上活動。動物卡背後的特徵，是根據大家最熟悉的為主，給孩子一個最基本的概念。

游戏设置(详见图1)

将27张动物卡洗匀后，有照片的那一面朝上，于桌面中央摆放成 7×4 的长方形，特殊卡《?》置于长方形的中间。

(骰子及动物卡上的)符号：

- 《动物脚的数量》骰子：



拥有0~2只脚的动物。



拥有4只脚的动物。



拥有6只脚以上的动物。

- 《动物栖地》骰子：



主要栖息在水中的动物。



主要栖息在空中的动物。牠能飞行/滑翔。



主要栖息在陆地上的动物。

- 《动物食性》骰子：



草食性动物。



肉食性动物。



杂食性动物。

游戏流程

第一次玩本游戏、或是年纪较小的玩家，建议可从变体规则玩起(参照规则最后面)。

由模仿乳牛最像的玩家为起始玩家，掷3颗骰子，骰子的结果为该动物的三样特征，根据动物栖地、动物食性以及动物拥有几只脚来做判断，第一位拍击至对应动物卡的玩家，将该动物卡翻面，来确认答案是否正确，动物卡背面的三个符号必须完全符合3颗骰子上的符号，如果该玩家拍击正确的动物卡，则可保留该卡，并置于自己前方，有照片的那一面朝上。

游戏以顺时钟方向进行，下一位玩家掷骰子，开始新的回合，每一种组合只会有一张相对应的动物卡，游戏目标是成为最快拍击至正确动物卡之玩家。

范例(详见图2)：彼得掷了3颗骰子，骰子的结果为《4只脚 - 栖息于水中 - 杂食性》，相对应的动物卡只会有一张，尼可拉斯为最快拍击至《海龟》卡上的玩家，他将海龟卡翻面来做确认，符号符合的话，他得保留海龟卡，并置于自己前方。

特殊卡《?》

如果骰子结果之相对应的动物卡，已被某位玩家拿走时，目标改为最快拍击至特殊卡《?》上，并同时喊出拥有该卡玩家的名字，此时最快的玩家可从对方那里拿走该动物卡；拥有该卡的玩家，若想保住自己的动物卡，必须最快拍击至特殊卡《?》上。

拍错

如果第一个拍击卡的玩家没有正确地拍击至相对应的动物卡上(动物卡背面的图案并没有完全符合骰子的结果)时·该玩家必须将先前赢得的一张动物卡(如果有的话)放回桌面中央·再开始新的回合。

游戏结束

2位玩家：先获得5张动物卡的玩家为赢家。

3至4位玩家：先获得4张动物卡的玩家为赢家。

4位玩家以上：先获得3张动物卡的玩家为赢家。

变体规则

初学者变体规则(给想先了解游戏的玩家)：玩家仅选择两颗骰子来掷·在这个情况下·相对应的动物会有三种·目标是成为第一个拍击到任一张拥有骰子上两种特征的玩家。

儿童变体规则(给年纪较小、想要认识动物的玩家·详见图3)：玩家仅选择一颗骰子来掷·在这个情况下·相对应的动物会有九种·且每回合会有数位玩家赢得动物卡。

范例：尼可拉斯决定掷《脚的数量》骰子·且丢到《4只脚》·戴维拍击《乳牛卡》；尼可拉斯拍击《老虎卡》；彼得拍击《蚂蚁卡》·在确认卡片背面的答案后·戴维和尼可拉斯可获得他们的动物卡·因为他们拍击正确·由于彼得拍击不正确·因此必须交出一张先前得到的动物卡。

动物卡

1	老鹰	10	海狸	19	狼蛛
2	蝙蝠	11	螃蟹	20	人类
3	鹦鹉	12	鳄鱼	21	毛毛虫
4	蜜袋鼯	13	海牛	22	蚂蚁
5	苍蝇	14	磷虾	23	野猪
6	蝴蝶	15	鲨鱼	24	蛇
7	北美鼴鼠	16	乌贼	25	老虎
8	瓢虫	17	海龟	26	乳牛
9	海鸥	18	金鱼	27	蚯蚓

附注：每种动物的特征是以最广为人知的为主·例如：有些栖息在《水中》的动物·同时也会在《陆地》上活动。动物卡背后的特征·是根据大家最熟悉的为主·给孩子一个最基本的概念。

PRZYGOTOWANIE (rys. 1)

Należy potasować wszystkie 27 płytka zwierząt i umieścić je na środku stołu. Strona ze zdjęciem powinna być widoczna. Płytki układają się w prostokącie 7 na 4 płytki. Płytką specjalną, ze znakiem zapytania, powinna znajdować się na środku.

Symboli (na kościach i płytach)

– Kość z liczbą nóg



Zwierzę,
które ma
od 0 do 2 nogi.



Zwierzę,
które ma
4 nogi.



Zwierzę,
które ma 6 lub
więcej nóg.

– Kość ze środowiskiem



Zwierzę, którego
głównym środowiskiem
jest woda.



Zwierzę, którego
głównym środowiskiem
jest niebo,
potrafi latać
lub szybować.



Zwierzę, którego
głównym środowiskiem
jest ląd.

– Kość z pożywieniem



Zwierzę, które
jest roślinożercą.



Zwierzę, które
jest mięsożercą.



Zwierzę, które jest
wszystkożerne.

PRZEBIEG GRY

Przy pierwszych rozgrywkach, zwłaszcza z młodszymi graczami, zaleca się grać w jeden z łatwiejszych wariantów, które są opisane na końcu instrukcji.

Gracz, który najlepiej naśladuje krowę rzuca wszystkimi trzema kostkami. Wyniki na kościach wskazują cechy poszukiwanego zwierzęcia: środowisko, w którym żyje, czym się żywi oraz ile ma nóg. Pierwszy gracz, który uderzy dlonią w odpowiednią płytę, sprawdza czy ma rację odwracając ją. Na jej odwrocie płytki znajdują się cechy danego zwierzęcia, jeśli są takie same jak na kościach, gracz miał rację – bierze płytę i kładzie przed sobą tak, aby strona ze zwierzęciem była widoczna.

Kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rzuca kości i rozpoczyna nową rundę. Tylko jedno zwierzę ma wszystkie trzy cechy pokazane na kościach. Celem jest jak najszybsze uderzenie w płytę z odpowiednim zwierzęciem.

Przykład (rys. 2): Piotr rzuca kości. Wyniki są następujące: 4 nogi – woda – wszystkożerny. Jest tylko jedna możliwość. Mikołaj jako pierwszy uderza w żółwia morskiego. Odwraca płytę, aby sprawdzić czy ma rację. Jeśli tak, zatrzymuje płytę i kładzie ją przed sobą.

PŁYTKA SPECJALNA „?”

Jeśli płytka odpowiedniego zwierzęcia została już zdobыта w jednej z poprzednich rund, gracze próbują jak najszybciej uderzyć w płytę specjalną i podają imię gracza, który zdobył

płytkę odpowiedniego zwierzęcia. Gracz, który zrobi to prawidłowo, jako pierwszy zabiera płytke od gracza, który wcześniej ją zdobył. Aby nie stracić płytke, jej właściciel powinien jako pierwszy uderzyć w płytke specjalną.

POMYŁKA

Jeśli gracz jako pierwszy uderzy w płytke, ale okaże się, że wskazał złą (zwierzę nie ma wszystkich cech wskazanych przez kości), gracz musi oddać na środek stołu jedną z wcześniej zdobytych płytkek (o ile jakieś posiada). Następnie rozpoczyna się nową rundę.

KONIEC GRY

Rozgrywka dwuosobowa: gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 płytkek, wygrywa.

Rozgrywka trzy- i czteroosobowa: gracz, który jako pierwszy zdobędzie 4 płytkek, wygrywa.

Rozgrywka pięcioosobowa lub więcej: gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 płytkek, wygrywa.

WARIANTY

Wariant dla początkujących (aby lepiej poznać grę i cechy zwierząt): gracz wybiera 2 dowolne kości i rzuca tylko nimi. W tym przypadku są trzy zwierzęta, które będą pasować do wyniku rzutu. Celem jest jak najszybsze uderzenie w płytke zwierzęcia, które posiada dwie cechy wskazane przez kości.

Wariant dla dzieci (dla młodszych graczy, aby nauczyli się zwierząt, rys. 3): gracz wybiera 1 kostkę i rzuca tylko nią. W tym przypadku jest 9 zwierząt, które będą pasować do wyniku rzutu. W tym wariantie kilku graczy może zdobyć płytkek w jednej rundzie.

Przykład: Mikołaj wybiera kostkę z liczbą nóg. Wynikiem rzutu są „4 nogi”. Dawid uderza w płytke krowy, Mikołaj w płytke tygrysa, a Piotr w płytke mrówk. Po sprawdzeniu okazuje się, że Dawid i Mikołaj zatrzymują płytkek, w które uderzyli, niestety Piotr, który się pomylił musi oddać jedną z wcześniej zdobytych płytkek.

ZWIERZĘTA ZNAJDUJĄCE SIĘ NA PŁYTKACH

1	Orzeł	10	Bóbr	19	Tarantula
2	Nietoperz	11	Krab	20	Człowiek
3	Papuga	12	Krokodyl	21	Gąsienica
4	Lotopaianka karłowata	13	Krowa morska	22	Mrówka
5	Mucha	14	Kryl	23	Dzik
6	Motyl	15	Rekin	24	Wąż
7	Polatucha	16	Mątwa	25	Tygrys
8	Biedronka	17	Żółw morski	26	Krowa
9	Mewa	18	Złota rybka	27	Dżdżownica

Uwaga: Cechy zwierząt zostały wybrane na zasadzie przewagi. Na przykład, zwierzę ma środowisko wodne, ale przebywa również na lądzie. Cecha wybrana w grze jest bardziej znaną dla danego zwierzęcia, dzięki temu zachowany jest kontekst edukacyjny dla młodszych graczy.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (РИС. 1)

Тщательно перемешайте 27 карт Животных и разложите их на столе в виде прямоугольника (7 x 4) стороной с животными вверх, а в центре положите Специальную карту «?».

Описание символов (кубики и карты):

- Кубик «число ног»:



От 0 до 2 ног.



4 ноги.



6 ног или больше.

- Кубик «среда обитания»:



Вода.



Воздух
(животное
может
летать или
планировать).



Суша.

- Кубик «питание»:



Травоядное
животное.



Хищник.



Вседядное
животное.

ХОД ИГРЫ

Если вы играете в первый раз или с детьми, мы рекомендуем выбрать альтернативные варианты игры (см. конец правил).

Выберите первого игрока. Он бросает все 3 кубика. Результат его броска определит свойства нужного животного: его среду обитания, тип питания и число ног. Все участники одновременно начинают искать это животное на картах. Как только один из игроков находит животное с такими же свойствами, как и на кубиках, он накрывает рукой карту с этим животным. Далее он переворачивает эту карту и проверяет себя: символы на обороте карты Животного должны совпадать с символами на кубиках. Если игрок оказался прав, он забирает эту карту и кладёт её перед собой стороной с животным вверх.

Следующий по часовой стрелке игрок бросает 3 кубика. Начинается новый раунд. Только одно из 27 животных обладает всеми 3 выброшенными на кубиках свойствами. Цель игры — первым найти нужное животное и накрыть его карту рукой.

Пример (рис. 2): Андрей бросает 3 кубика. На них выпали следующие свойства: «4 ноги — водная среда — всеядное». В игре есть только одна карта с животным, обладающим этими трёмя свойствами. Денис накрывает рукой карту «Морская черепаха». Денис переворачивает эту карту и проверяет себя. Если он оказался прав, он забирает эту карту и кладёт её перед собой стороной с животным вверх.

СПЕЦИАЛЬНАЯ КАРТА «?»

Если карта Животного с выпавшими на кубиках свойствами находится перед одним из игроков, то каждый игрок стремится первым накрыть рукой Специальную карту «?» и в то же время верно назвать игрока, перед которым лежит нужная карта. Если игроку это удалось, он забирает эту карту у своего оппонента. Чтобы не потерять лежащую перед ним карту, игрок должен первым накрыть рукой Специальную карту «?».

де
те

ОШИБКА

Если игрок, первым накрывший одну из карт рукой, совершил ошибку (у выбранного им животного не все свойства совпадают со свойствами, выброшенными на кубиках), игрок возвращает одну из ранее выигранных им карт (если они у него есть) в центр стола. Начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

2 игрока: побеждает игрок, первым собравший 5 карт.

3-4 игрока: побеждает игрок, первым собравший 4 карты.

Больше 4 игроков: побеждает игрок, первым собравший 3 карты.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Упрощённый вариант игры (чтобы освоиться с игрой): игрок бросает 2 кубика на свой выбор. В таком случае на столе есть 3 животных с такими же свойствами. Цель игры — первым накрыть рукой карту Животного с этими свойствами.

Для детей (для юных игроков, которые хотят больше узнать о животных рис.3): игрок бросает 1 кубик на свой выбор. В таком случае на столе есть 9 животных с этим свойством. В этом варианте игры сразу несколько игроков могут выиграть карту Животного за один раунд.

тъ
ит
се
ин
ет
я:
иХ.
сЙ
ай
ах
ий.
«4
М,
ая
ся
им

Пример: Денис решает бросить кубик «число ног». На кубике выпадает «4 ноги». Максим накрывает рукой карту «Корова», Денис — карту «Тигр», а Артём — карту «Муравей». По результатам проверки Денис и Максим оказались правы — у выбранных ими животных есть свойство, указанное на кубике. Они оба забирают эти карты в награду. Артём ошибся и отдаёт одну из ранее выигранных им карт.

КАРТЫ ЖИВОТНЫХ

1	Орёл	10	Бобер	19	Тарантул
2	Летучая мышь	11	Краб	20	Человек
3	Попугай	12	Крокодил	21	Гусеница
4	Сахарный летающий поссум	13	Ламантин	22	Муравей
5	Муха	14	Криль	23	Кабан
6	Бабочка	15	Белая акула	24	Змея
7	Белка-лягушка	16	Каракатица	25	Тигр
8	Божья коровка	17	Морская черепаха	26	Корова
9	Чайка	18	Золотая рыбка	27	Дождевая червь

Примечание: Поскольку цель игры — дать детям общее представление о животных, для каждого животного были выбраны черты, присущие ему в большинстве случаев, но есть и исключения. Например, некоторые животные, связанные с водной средой, также могут находиться на суше.

® & © 2016 Gigamic по концепции Жан-Клода Пелана и Кристиана Крухтенна

ŽAIDIMO PRADŽIA (pav.1)

Sumaišykite 27 Gyvūnų korteles ir išdėliokite jas viduryje stalo nuotraukos puse į viršų. Suformuokite iš jų stačiakampį 7 x 4. Ypatingoji kortelė „?“ dedama viduryje.

Simbolijų aprašymai (kauliukų ir kortelių):

- „Kojų skaičiaus“ kauliukas:



Gyvūnas turi nuo 0 iki 2 kojų.



Gyvūnas turi 4 kojas.



Gyvūnas turi 6 ir daugiau kojų.

- „Aplinkos“ kauliukas:



Pagrindinė gyvūno aplinka yra vanduo.



Pagrindinė gyvūno aplinka yra dangus. Gali skristi arba skleisti.



Pagrindinė gyvūno aplinka yra žemė.

- „Maisto“ kauliukas:



Gyvūnas yra žolėdis.



Gyvūnas yra mésėdis.



Gyvūnas yra visaėdis.

ŽAIDIMO EIGA

Žaidžiant pirmą kartą ar su jaunesniais žaidėjais, rekomenduojame naudoti žaidimo variantus (žiūrėti taisykių pabaigoje).

Žaidėjas, geriausiai pavaizdavęs karvę, pradeda žaidimą ridendamas visus 3 kauliukus. Atsivertę kauliukų rezultatai nurodo požymius, kokio gyvūno ieškoti: pagrindinė gyvūno aplinka, ką jis valgo ir kiek turi kojų. Žaidėjas, pirmasis pirštu palieptęs atitinkamo Gyvūno kortelę, turi patikrinti ar kortelė atitinka kauliukų rezultatus ją apversdamas: antruje kortelės pusėje nurodyti simboliai turi būti tokie patys, kaip kauliukų viršuje. Jei žaidėjas buvo teisus, jis pasilieka kortelę ir pasideda ją atverstą gyvūno puse priešais save.

Tuomet kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę ridena 3 kauliukus ir prasideda naujas raundas. Tik vienas gyvūnas turi visas tris ant kauliukų pavaizduotas savybes. Tikslas yra greičiausiai paliesti teisingą gyvūno kortelę.

Pavyzdys (pav.2): Tadas ridena 3 kauliukus. Rezultatas: „4 kojos – vanduo – visaėdis“. Yra tik vienas teisingas variantas. Judita pirmoji paliečia „Jūrinio vėžlio“ kortelę. Ji apverčia kortelę patikrinti ar pasirinkimas sutampa su kauliukų rezultatais. Jei ji teisi, pasideda kortelę priešais save.

YPATINGOJI KORTELĖ „?“

Jei gyvūnas su kaulikuose nurodytomis savybėmis jau yra paimtas kažkuriu žaidėjo ankstesniuose raunduose: tikslas yra pirmajam paliesti Ypatingąjį korteľę „?“ ir tuo pačiu metu pasakyti ją turinčio žaidėjo vardą. Teisingai tai atlikęs žaidėjas gali paimti atitinkamą korteľį iš priešininko. Norédamas išsaugoti korteľę, ją turintis žaidėjas turi greičiau už kitus paliesti Ypatingąjį korteľę.

KLAIDA

Jei žaidėjas paliečia klaidingą korteľę (gyvūnas neatitinka visų ant kauliukų nurodytų savybių), žaidėjas turi gražinti vieną anksčiau laimėtą korteľę (jei turi) į stalo vidurį. Tuomet prasideda naujas raundas.

ŽAIDIMO PABAIGA

Kai žaidžia 2 žaidėjai: pirmasis surinkęs 5 korteles laimi žaidimą. 3-4 žaidėjai: laimi pirmasis surinkęs 4 korteles. Daugiau nei 4 žaidėjai: laimi pirmasis surinkęs 3 korteles.

VARIANTAI

Pradedančiųjų variantas (norint pažinti žaidimą ir gyvūnų savybes) : žaidėjas pasirenka ir ridena 2 kauliukus. Tokiu atveju bus 3 tinkami gyvūnai. Tikslas – paliesti vieną Gyvūno korteľę, atitinkančią nurodytas dvi savybes.

Vaikiškas variantas (jaunesniems žaidėjams, norint daugiau išmokti apie gyvūnus pav.3): žaidėjas pasirenka ir ridena vieną kauliuką. Tokiu atveju bus 9 tinkami gyvūnai. Šiame variante korteles laimi visi žaidėjai, teisingai parodę Gyvūnų korteles.

Pavyzdys: Judita pasirenka ridenti „Kojų skaičiaus“ kauliuką. Rezultatas yra „4 kojos“. Arvydas paliečia „karvės“ korteľę, Milda „tigro“ korteľę, o Tadas „skruzdėlės“ korteľę. Po korteilių patikrinimo Arvydas ir Milda pasiliake pasirinktas Gyvūnų korteles, nes jie buvo teisūs. Tadas suklydo, tad turi gražinti anksčiau laimėtą korteľę.

KORTELIŲ APRAŠYMAI

1	Erelis	10	Bebras	19	Tarantulas
2	Šiksnosparnis	11	Krabas	20	Žmogus
3	Papūga	12	Krokodilas	21	Vikšras
4	Nykštukinė voverinė skraidiuolė	13	Lamantinas	22	Skruzdėlė
5	Musė	14	Krilis	23	Šernas
6	Drugelis	15	Ryklis	24	Gyatė
7	Voverė skraidiuolė	16	Sepija	25	Tigras
8	Boruzė	17	Jūrinis vėžlys	26	Karvė
9	Žuvėdra	18	Auksinė žuvelė	27	Sliekas

Pastaba: Kiekviena gyvūno savybė yra parinkta plačiuoju požiūriu. Pavyzdžiu, kai kurie gyvūnai yra priskirti „vandens“ aplinkai, bet taip pat gali gyventi ir ant „žemės“. Parinktos savybės yra pagrindinės ir labiausiai žinomos atitinkamam gyvūnui, taip suteikiant mokomajį kontekstą jaunesniems žaidėjams.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI (1. att.)

Sajauciet visus 27 dzīvnieku aplīšus un nolieciet tos galda vidū ar fotoattēlu uz augšu. Sakārtojiet šos aplīšus 7x4 izkārtojumā, tāpat aplīti ar "?" simbolu novietojot pa vidu.

Symbolu skaidrojums (kaulīgi un aplīši):

- "Kāju skaits" kaulīgš:



Dzīvniekam ir no 0 līdz 2 kājām.



Dzīvniekam ir 4 kājas.



Dzīvniekam ir 6 vai vairāk kājas.

- "Vides" kaulīgš:



Dzīvnieka pamata vide ir ūdens.



Dzīvnieka pamata vide ir debesis.
Tas var būt/planēt.



Dzīvnieka pamata vide ir sauszeme.

- "Ēdienu" kaulīgš:



Dzīvnieks ir zālēdājs.



Dzīvnieks ir gaļēdājs.



Dzīvnieks ir visēdājs.

SPĒLES GAITA

Spēlējot šo spēli pirmo reizi vai ar jaunākiem spēlētājiem, mēs iesakām izmantot variantus, kas aprakstīti noteikumu beigās.

Spēlētājs, kurš vislabāk spēj atdarināt govi, pirmais met visus 3 kaulījus. Šis rezultāts parāda raksturlielumus dzīvniekam, kurš ir jāatrod: tā kāju skaitu, pamata vidi, kurā tas dzīvo, un ēdienu, ko tas ēd. Pirmais spēlētājs, kurš pieskaras aplītim, uz kura ir dzīvnieks, kas atbilst visiem trim kaulījiem, pārbauda, vai šis tiešām ir tās dzīvnieks, aplīti apgriežot otrādi – simboliem otrā pusē ir pilnībā jāsakrīt ar tiem, kas redzami uz uzvestajiem kaulījiem. Ja spēlētājs dzīvnieku noteica pareizi, viņš šo aplīti patur un noliek sev priekšā ar dzīvnieku attēlu uz augšu (lai simboli nebūtu redzami).

Pēc tam nākamais spēlētājs pulksteņrādītāja virzienā met visus 3 kaulījus, lai sāktu jaunu raundu. Katrai trīs kaulīgu kombinācijai atbilst tikai viens dzīvnieks. Mērķis ir būt visātrākajam, kurš šo dzīvnieku atrod.

Piemērs (2. att.): Pēteris met visus 3 kaulījus. Rezultāts ir "4 kājas – ūdens – visēdājs". Ir tikai viens iespējamais dzīvnieks. Niklāvs ir pirmsais, kas pieskaras jūras bruņurupuļa aplītim, tāpēc viņš to apgriež otrādi, lai pārbaudītu, vai tas ir pareizais dzīvnieks. Ja tas ir, tad viņš šo lauciņu patur un noliek sev priekšā.

IPAĀSIS APLĪTIS AR “?” SIMBOLU

Ja dzīvnieku, uz kuru norāda kauliņi, kādā no iepriekšējiem raundiem jau ir ieguvis kāds cits spēlētājs, tad spēlētāju mērķis ir būt pirmajam, kas pieskaras “?” aplītim un vienlaikus pasaka tā spēlētāja vārdu, kuram šobrīd pieder atbilstošā dzīvnieka aplītis. Spēlētājs, kurš pirmsais to izdara, pajem šo aplīti savā īpašumā. Lai šādā gadījumā pasargātu savu aplīti, spēlētājam, kuram tas pieder, pašam ir jābūt pirmajam, kas pieskaras īpašajam aplītim.

KĻŪDA

Ja spēlētājs, kurš pirmsais pieskaras aplītim, ir kļūdījies (dzīvnieks neatbilst visu triju kauliņu rādījumam), viņam viens no saviem iepriekš iegūtajiem aplīšiem, ja viņam tādi ir, ir jāatgriež atpakaļ galda vidū. Pēc tam sākas jauns raunds.

SPĒLES BEIGAS

2 spēlētāji: uzvar pirmsais spēlētājs, kuram ir 5 aplīši. 3 - 4 spēlētāji: uzvar pirmsais spēlētājs, kuram ir 4 aplīši. 4 spēlētāji: uzvar pirmsais spēlētājs, kuram ir 3 aplīši.

VARIANTI

Vidēji grūtais variants (lai iepazītu spēli): spēlētājs izvēlas 2 kauliņus un uzmet tikai tos. Šādā gadījumā ir iespējami trīs dzīvnieki, kas atbilst abiem kauliņiem. Mērķis ir būt pirmajam, kurš pieskaras vienam no šiem trīs dzīvniekiem.

Bērnu variants (jaunākiem spēlētājiem, kas vēlas iegūt zināšanas par dzīvniekiem (3. att.)): spēlētājs izvēlas un uzmet tikai 1 kauliņu. Šādā gadījumā ir 9 iespējamie dzīvnieki. Šajā variantā aplīti iegūti var vairāk nekā viens spēlētājs.

Piemērs: Niklāvs izvēlas un uzmet “kāju skaita” kauliņu. Rezultāts ir “4 kājas”. Dāvis pieskaras govij, Niklāvs pieskaras tīgerim, savukārt Pēteris pieskaras skudrai. Pēc pārbaudes Niklāvs un Dāvis savus aplīšus patur, jo viņu minējums bija pareizs, tomēr Pēteris ir kļūdījies, tāpēc viņš atgriež vidū vienu agrāk iegūtu aplīti.

APLĪŠU APRAKSTS

1	Ērglis	10	Bebrs	19	Tarantula
2	Sikspārnis	11	Krabis	20	Cilvēks
3	Papagailis	12	Krokodils	21	Kāpurs
4	Planētājkuskuss	13	Lamantīns	22	Skudra
5	Muša	14	Krils	23	Mežacūka
6	Tauriņš	15	Haizivs	24	Čūska
7	Lidvāvere	16	Sēpīja	25	Tīgeris
8	Mārīte	17	Jūras bruņurupucis	26	Gofs
9	Kaija	18	Zelta zivtiņa	27	Tārps

Piezīme: katram dzīvnieku raksturlielumi ir izvēlēti ne līdz galam striktā nozīmē. Piemēram, daži dzīvnieki, kas ir definēti ar vidi “ūdens”, mēdz uzturēties arī uz sausumes. Šai spēlei izraudzītais raksturlielums ir tas, ar kuru šis dzīvnieks ir zināms vislabāk, lai palīdzētu jaunākajiem spēlētājiem mācīties.

MÄNGU ALUSTAMINE (joonis 1)

Segage 27 loomaruutu ja pange need laua keskele, pildiga ülespoole. Seadke ruudud 7×4 ristkülikus. Eriutut «?» pange keskele.

Sümbolid (täringutel ja ruutudel):

- «Jalgade arvu» täring:



Loomal on 0 kuni 2 jalga.



Loomal on 4 jalga.



Loomal on 6 või rohkem jalga.

- «Elupaiga» täring:



Loom elab peamiselt vees.



Looma peamine elukeskkond on taevas. Ta suudab lennata või liueda.



Loom elab peamiselt maismaal.

- «Toidu» täring:



Loom on taimetoiduline.



Loom on lihatoiduline.



Loom on segatoiduline.

MÄNGU KÄIK

Kui mängite esimest korda või mängite nooremate mängijatega, soovitame teil kasutada variante (vt reeglite lõppu).

Mängija, kes suudab köige paremini lehma häält teha, veeretab köiki 3 täringut. Tulemus näitab tingimusi, millele vastav loom tuleb leida: tema peamine elukeskkond, mida ta sööb ja mitu jalga tal on. Mängija, kes esimesena paneb sõrme ruudule, millel on tingimustele vastav loom, võib ruutu ümber pöörates kontrollida, kas tal oli õigus: ruudu teisel küljel olevad sümbolid peavad vastama täringutel olevatele sümbolitele. Kui mängijal oli õigus, võtab ta ruudu omale ja asetab selle enda ette, loomapildiga ülespoole.

Järgmine, päripäeva asuv mängija veeretab uue vooru alustamiseks taas 3 täringut. Ainult üks loom saab vastata köigile kolmele tingimusele, mis täringutel on kujutatud. Eesmärk on olla kiireim ja panna sõrm õigele loomaruudule.

Näide (joonis 2): Peter veeretab 3 täringut. Tulemuseks on: «4 jalga – vesi – segatoiduline». On ainult üks võimalus ning Nicholas paneb esimesena sõrme «merikilpkonna» ruudule. Ta pöörab ruudu ümber, et kontrollida, kas tal oli õigus. Kui oli, võtab ta ruudu ja asetab selle enda ette.

ERIRUUT «?»

Kui tingimustele vastav loom on juba teise mängija poolt eelmistes voorudes ära võetud, on eesmärk esimesena panna sõrm eriruudule «?» ja öelda samal ajal selle mängija nimi, kelle käes vastava looma ruut on. Mängija, kes sõrme eriruudule pani, saab seejärel võtta selle loomaruudu teiselt mängijalt endale. Et oma ruudust mitte ilma jäada, tuleb õige ruudu omanikul panna esimesena sõrm eriruudule.

VIGA

Kui ruudule sõrme pannud mängija eksis (loom ei vasta kõigile täringute tingimustele), peab mängija eelmisses voorus vőidetud ruudu (kui tal neid on) laua keskele tagasi panema. Seejärel algab uus voor.

MÄNGU LÖPP

2 mängija puhul võidab mängija, kes esimesena on asetanud enda ette 5 ruutu. 3-4 mängija puhul võidab mängija, kes saab esimesena 4 ruutu. Üle 4 mängija korral võidab mängija, kes saab esimesena 3 ruutu.

VARIANDID

Keskmine taseme variant (et *öppida tundma mängu ja tingimusi*): mängija valib ja veeretab 2 täringut. Sellisel juhul on 3 võimalikku looma. Ülesanne on esimesena panna sõrm ühele 2 tingimusele vastavale loomaruudule.

Laste variant (nooremate mängijatele, kes tahavad loomi tundma *öppida, joonis 3*): mängija valib 1 täringu ja veeretab seda. Sel juhul on 9 võimalikku looma. Selle mänguvariandi puhul võib mitu mängijat saada loomaruudu.

Näide: Nicholas otsustab veeretada «*jalgade arvu*» täringut. Tulemus on «*4 jalga*». David paneb sõrme «*lehma*» ruudule, Nicholas «*tiigri*» ruudule ja Peter «*sipelga*» ruudule. Pärast kontrollimist võivad David ja Nicholas oma ruudud endale jäätta, sest neil oli õigus. Peter eksis, seega peab ta lauale tagasi panema ühe varem vőidetud ruudu.

RUUTUDE KIRJELDUSED

1	Kotkas	10	Kobras	19	Tarantel
2	Nahkhiir	11	Krabi	20	Inimene
3	Papagoi	12	Krokodill	21	Röövik
4	Lendpossum	13	Merilehm	22	Sipelgas
5	Kärbes	14	Koorikloom	23	Metssgiga
6	Liblikas	15	Hai	24	Madu
7	Lendorav	16	Tindikalal	25	Tiiger
8	Lepatriinu	17	Merikilpkonn	26	Lehm
9	Kajakas	18	Kuldkala	27	Uss

Märkus: iga looma tingimused on valitud üldjoontes. Näiteks mõned loomad, kes on seotud veekeskkonnaga, käivad ka maismaal. Tingimus, mis on mängu jaoks valitud, on looma kohta üldiselt teada, vastates ka nooremate mängijate teadmistele.

ELŐKÉSZÜLETEK (1. ábra)

Keverjük meg a 27 állatlapkát, és helyezzük el minden az asztal közepére, képpel felfelé fordítva. Rendezzük el egy 7x4-es téglalapba. A Speciális lapkát „?” tegyük középre.

A szimbólumokról (dobókockákon és a lapkákon)

– A „lábak száma” dobókockán:



az állatnak
0 vagy
2 lába van.



Az állatnak
4 lába van.



Az állatnak 6
vagy több lába van.

Az „élőhely” dobókockán:



az állat
fő élőhelye
a víz.



Az állat fő élőhelye
a levegő.
Tud repülni/siklani.



Az állat
fő élőhelye
a szárazföld.

A „táplálék” dobókockán:



az állat
növényevő.



Az állat
húsevő.



Az állat
mindenevő.

A JÁTÉK MENETE

Az első játék alkalmával vagy fiatalabb gyerekekkel való játék esetén a játékvariációk közül érdemes először választani (lásd a játékszabály végén).

Aki a legjobban utánozza a tehén hangját, dobhat mindhárom kockával. A dobás mutatja meg, hogy mi alapján kell megtalálnunk az állatot: a fő élőhelye alapján, mit eszik és hány lába van. Az első játékos, aki rácsap a megfelelő állat lapkájára, ellenőrizheti, hogy tényleg megfelel-e az állat a kritériumoknak: az állatlapkát megfordítva a szimbólumoknak meg kell egyezniük a kockákon lévő szimbólumokkal. Abban az esetben, ha a játékos helyesen választott, elveheti az állatlapkát, és képpel felfelé maga elé teheti.

Ezután a következő játékos az óramutató járásának irányában minden hármon kocka dobásával indítja az újabb kört. Mindig csak egy állat felel meg kidobott feltételeknek.

A cél, hogy a leggyorsabban rácsapunk a megfelelő állatlapkára.

Példa (2. ábra): Péter dob a 3 kockával. Az eredmény: 4 lábú – víz – minden evő. Csak egy lehetőség van. Miklós az első, aki a Tengeri teknős lapkára csap. Megfordítja a lapkát, hogy ellenőrizze, igaza van-e. Ha igen, elveszi a lapkát, és maga elé helyezi azt.

SPECIÁLIS LAPKA „?”

Abban az esetben, ha a kidobott jellemzőknek megfelelő állatlapkát már elvitték, az a cél, hogy elsőként csapunk rá a Speciális lapkára „?”, és meg kell nevezni azt a játékos, aki nél a megfelelő állatlapka van. Az a játékos, aki rácsapott a Speciális lapkára,

elveheti a játékostársától az állatlapkát. Ahhoz, hogy megtarthassa a lapkáját, annak a játékosnak kell megpróbálnia elsőként a Speciális lapkára csapnia, akinél az állatlapka van.

HIBA

Abban az esetben, ha a játékos tévesen csap egy állatlapkára (nem azokkal a jellemzőkkal rendelkezik, mint amit a kockák mutatnak), a játékosnak vissza kell tennie egy korábbi fordulóban megszerzett lapkáját. Ezután egy új forduló kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

2 játékos: az, akinek elsőnek sikerül 5 állatlapkát összegyűjtenie, megnyeri a játékot.
3–4 játékos: az, akinek elsőnek sikerül 4 állatlapkát összegyűjtenie, megnyeri a játékot.
Több mint 4 játékos: az nyer, akinek elsőként sikerül 3 lapkát megszereznie.

JÁTÉKVARIÁCIÓK

Haladó változat (a játékmenetet és a jellemzőket jobban ismerő játékosok részére): a játékosok kiválasztanak két dobókockát, és csak azokkal dobnak, így egy dobás után 3 lehetséges állat közül kell választaniuk. A cél, hogy elsőként csapjuk a két jellemző alapján megfelelő valamelyik állatlapkára.

Gyernek változat (fiatalabb játékosok részére, annak érdekében, hogy tanuljanak az állatokról; 3. ábra): a játékosok kiválasztanak egy dobókockát, és csak azzal dobnak, így 9 lehetőség közül választhatnak. Ebben a játékváltozatban nem csak egy játékos szerezhet meg állatlapkákat egy fordulóban.

Példa: Miklós kiválasztja a „lábak száma” dobókockát, és dob. Az eredmény: 4 lábú. Dávid rácsap a Tehén lapkára, Miklós a Tigrisre és Péter a Hangya lapkára. Ellenőrzés után Dávid és Miklós megtarthatja a lapkáját, mivel helyesen választottak. Péter hibázott, ezért neki egy korábban megszerzett lapkáját vissza kell tennie.

ÁLLATLAPKA-MEGNEVEZÉSEK

1	Sas	10	Hód	19	Tarantula
2	Denevér	11	Rák	20	Ember
3	Papagáj	12	Krokodil	21	Hernyó
4	Törpe erszényes mókus	13	Lamantin	22	Hangya
5	Légy	14	Világító rák	23	Vaddisznó
61	Pillangó	5	Cápa	24	Kígyó
7	Repülő mókus	16	Cápa	25	Tigris
8	Katicabogár	17	Tengeri teknős	26	Tehén
9	Sirály	18	Aranyhal	27	Giliszta

Megjegyzés: az állatokhoz tartozó jellemzők tágán értelmezve kerültek kiválasztásra. Előfordulhat, hogy egyes állatok ugyanúgy kapcsolódhatnak a vízhez és a szárazföldhöz is. A játékban a jellemzők kiválasztásánál a legismertebb tulajdonságokat vettük alapul, a fiatalabb játékosok ismereteihez igazítva azt.

a,

® & © 2016 Gigamic from a concept by JC.Pellin & C. Kruchten.

PŘÍPRAVA HRY (obrázek 1)

Zamíchejte 27 kartiček živočichů a rozložte je do středu stolu obrázkem nahoru. Uspořádejte je do obdélníku o velikosti 7 x 4 kartičky. Speciální kartičku „?“ umístěte doprostřed.

Symboly na kostkách a kartičkách:

- Kostka „počet nohou“:



Živočich má
0 až 2 nohy.



Živočich má
4 nohy.



Živočich má
6 a více nohou.

- Kostka „prostředí“:



Hlavní prostředí
živočicha je voda.



Hlavní prostředí
živočicha je
obloha. Může létat
/ plachtit.



Hlavní prostředí
živočicha je zem.
/ plachtit.

- Kostka „potravy“:



Živočich je
býložravec.



Živočich je
masožravec.



Živočich je
všežravec.

PRŮBĚH HRY

Při první hře nebo při hře s mladšími hráči doporučujeme použít varianty na konci pravidel.

Hráč, který nejlépe napodobí krávu, hodí všemi 3 kostkami. Výsledek hodu ukazuje rysy živočicha, který má být nalezen: jeho hlavní prostředí, co jí a kolik nohou má. Všichni hráči se najednou snaží najít živočicha se stejnými rysy, které určují kostky. První hráč, který poklepne na kartičku živočicha, zkонтroluje otvořením kartičky, zda má pravdu: symboly na druhé straně kartičky musí být shodné se symboly na kostkách. Pokud má hráč pravdu, vezme si příslušnou kartičku a položí ji před sebe stranou s živočichem nahoru.

Poté další hráč po směru hodinových ručiček hodí 3 kostkami a začne nové kolo. Pouze jeden živočich má všechny 3 rysy zobrazené na kostkách. Cílem je být nejrychlejším, kdo poklepne na správnou kartičku živočicha.

Příklad (obrázek 2): Jiří hází 3 kostkami. Výsledek je: „4 nohy - voda - všežravec“. Existuje pouze jeden takový živočich. Filip je první, kdo poklepal na kartičku „vodní želvy“. Otáčí kartičku a kontroluje, zda má pravdu. Pokud ano, vezme si kartičku a položí ji před sebe.

SPECIÁLNÍ KARTIČKA „?“

Pokud již živočicha s rysy, které určují kostky, získal některý hráč v dřívějším kole, pak je cílem hráčů poklepat jako první na speciální kartičku „?“ a oznámit jméno hráče, který má správnou kartičku v tuto chvíli u sebe. Hráč, který správně poklepal na speciální kartičku a oznámil správné majitele kartičky, si pak od tohoto hráče může odpovídající kartičku živočicha vzít. Aby hráč svou aktuálně správnou kartičku uchránil před ostatními, musí jako první poklepat na speciální kartičku.

CHYBNÉ POKLEPÁNÍ

Pokud se hráč, který poklepal na kartičku jako první, zmýlil (živočich nemá všechny rysy dle kostek), musí vrátit jednu již dříve získanou kartičku (pokud nějakou má) doprostřed stolu. Poté začíná nové kolo.

KONEC HRY

2 hráči: první hráč, který má před sebou 5 kartiček, vítězí.

3 - 4 hráči: první hráč, který má před sebou 4 kartičky, vítězí.

Více než 4 hráčů: první hráč, který má před sebou 3 kartičky, vítězí.

VARIANTA

Začátečnická varianta (pro seznámení s hrou a rysy živočichů): hráč hází pouze 2 kostkami, které si zvolí. V tomto případě jsou ve hře 3 správní živočichové. Cílem je být prvním, kdo poklepe na jednu z odpovídajících kartiček se 2 rysy.

Dětská varianta (pro mladší hráče, kteří se chtějí něco o živočích dozvědět, obrázek 3): hráč hází pouze 1 kostkou, kterou si zvolí. V tomto případě je ve hře 9 správných živočichů. V této verzi hry může v jednom kole vyhrát kartičku i několik hráčů.

Příklad: Libor si vybral kostku „počet nohou“. Hodí s ní a výsledek je „4 nohy“. Lumír poklepe na kartičku „kráva“, Filip na kartičku „tygr“ a Daniel na kartičku „mravenec“. Po překontrolování kartiček si může Lumír a Filip vzít svou kartičku, protože mají oba pravdu. Danielův tip je špatný, tudíž musí vrátit doprostřed stolu dříve získanou kartičku.

el.

SEZNAM KARTIČEK

1	Orel	10	Bobr	19	Tarantule
2	Netopýr	11	Krab	20	Člověk
3	Papoušek	12	Krokodýl	21	Housenka
4	Veverovec krátkohlavý	13	Kapustňák	22	Mravenec
5	Moucha	14	Krill	23	Divoké prase
6	Motýl	15	Žralok	24	Had
7	Poletucha	16	Sépie	25	Tygr
8	Slunéčko sedmiteměsíčné	17	Vodní želva	26	Kráva
9	Racek	18	Karas zlatý	27	Žížala

Poznámka: rysy každého živočicha byly zvoleny všeobecně. Například některé živočichové spojení s „vodním“ prostředím chodí také „po zemi“. Rysy vybrané pro hrnu jsou u daného živočicha nejznámější, což dává mladším hráčům možnost ponaučení.

PRIČETEK IGRE (slika 1)

Premešajte kartice s sličicami živali in jih položite na sredo mize, s fotografijo navzgor. Razporedite jih v 7×4 pravokotnik. Posebno ploščico z vprašajem »?« položite na eno izmed mest na sredini pravokotnika.

Razlaga simbolov (na kockah in ploščicah)

- Kocke s številom nogic



Ta žival ima med 0 in 2 noge.



Ta žival ima 4 noge.



Ta žival ima 6 ali več nog.

- Kocke habitatata



Ta žival živi predvsem v vodi.



Ta žival živi predvsem na nebu. Lahko leti / jadra.



Ta žival živi predvsem na kopnem.

- Kocke hrane



Ta žival je rastlinojedec.



Ta žival je mesojedec.



Ta žival je vsejedec.

IGRANJE IGRE

Ko prvič igrate z mlajšimi igralci, priporočamo, da uporabite lažje različice pravil (priložene so na koncu besedila).

Igralec, ki najbolje oponaša kravo, prvi vrže vse 3 kocke. Rezultat meta pokaže, katere lastnosti ima žival, ki jo iščemo: njen habitat, kako se prehranjuje in koliko nog ima. Prvi igralec, ki se dotakne ploščice živali, obrne ploščico in preveri, ali se simboli ujemajo s tistimi na kockah. Če je imel prav, obdrži ploščico in jo postavi predse, s sličico živali navzgor.

Nato se igra nadaljuje v smeri urinega kazalca (nadaljuje igralec na levi od tistega, ki je prvi metal kocke). Vedno ima samo ena žival vse 3 lastnosti, prikazane na kockah. Cilj je biti najhitrejši in najbrhitejši igralec, ki se prvi dotakne prave ploščice.

Primer (slika 2): Peter vrže 3 kocke. Rezultat meta je: »4 noge – voda – vsejedec. Obstaja samo ena pravilna rešitev. Nik se prvi dotakne ploščice z morsko želvo. Obrne ploščico, da preveri ali ima prav. Ker je imel prav, obdrži ploščico in jo postavi predse.

POSEBNA PLOŠČICA »?«

Če je bila žival z lastnostmi, ki jih je pokazal met kocke, že izbrana, potem je cilj, da se prvi dotaknemo ploščice z vprašajem »?« in hkrati naglas povemo ime igralca, ki ima

pred sabo iskano žival. Igralec, ki mu to uspe, lahko soigralcu vzame iskano ploščico živali. Zato, da bi rešil svojo ploščico, se mora torej igralec, ki ima pred sabo iskano žival, prvi dotaknite posebne ploščice z vprašajem.

NAPAKA

Če se igralec, ki se prvi dotakne ploščice zmoti (če pokaže na napačno žival, ali pa izreče napačno ime soigralca), mora vrniti ploščico, ki jo je nazadnje uspešno pridobil, nazaj na sredino mize. Nato se prične nov krog.

KONEC IGRE

2 igralca: prvi igralec, ki ima pred sabo 5 ploščic, je zmagovalec.

3-4 igralci: zmaga prvi igralec s 4 ploščicami.

4 igralcev ali več: zmaga prvi igralec s 3 ploščicami.

VARIACIJE

Lažja različica (za spoznavanje z igro in pravili): igralec se odloči za 2 kocki in ju vrže. V tem primeru so možne rešitve 3. Cilj igre je biti prvi igralec, ki poišče eno izmed pravilnih treh živali z navedenima dvema lastnostima.

Različica za otroke (za mlajše igralce, ki bi se radi naučili česa o živalicah) (slika 3): igralec se odloči za eno kocko in jo vrže. V tem primeru je možnih rešitev 9. V tej različici igre lahko v istem krogu več igralcev hrkati osvoji ploščico.

Primer: Nik se odloči, da bo vrgel kocko s številom nogic. Rezultat je »4 noge«. David se dotakne ploščice s kravo, Nik ploščice s tigrom, Peter pa ploščice z mravljo. Ob preverjanju ugotovijo, da sta David in Nik odgovorila pravilno in lahko obdržita ploščici, Peter pa se je zmotil, zato mora vrniti na sredino mize ploščico, ki jo je osvojil nazadnje.

OPIS PLOŠČIC

1	Orel	10	Bober	19	Tarantela
2	Netopir	11	Rak	20	Človek
3	Papagaj	12	Krokodil	21	Gosenica
4	Poletuša vrečarica	13	Morska krava	22	Mravlja
5	Muha	14	Kril	23	Divja svinja
6	Metulj	15	Morski pes	24	Kača
7	Leteča veverica	16	Sipa	25	Tiger
8	Plikapolonica	17	Morska želva	26	Krava
9	Galeb	18	Zlata ribica	27	Črv

Opomba: Lastnosti vseh živali so bile izbrane v smislu splošnega znanja. Npr., nekaj živali povezanih s habitatom »vode«, se premika tudi po kopnem. Lastnost izbrana za igro, je tista, po kateri je žival najbolj poznana, s čimer ustvarimo izobraževalni kontekst za mlajše igralce.

PRIPRAVA HRY (obrázok 1)

Zamiešajte 27 živočíchov a rozložte ich do stredu stola obrázkom nahor. Usporiadajte ich do obdĺžnika veľkosti 7×4 kartičky. Špeciálnu kartičku „?“ umiestnite doprostred.

Symboly na kockách a kartičkách:

- Kocka „počet nôh“:



Živočích má
0 až 2 nohy.



Živočích má
4 nohy.



Živočích má
6 a viac nôh.

- Kocka „prostredie“:



Hlavné prostredie
živočícha je voda.



Hlavné prostredie
živočícha je
obloha. Môže lietať
/plachtiať.



Hlavné prostredie
živočícha je zem.
/plachtiť.

- Kocka „potrava“:



Živočích je
bylinožravec.



Živočích je
másožravec.



Živočích je
všežravec.

PRIEBEH HRY

Pri prvej hre alebo pri hre s mladšími hráčmi odporúčame použiť varianty na konci pravidiel.

Hráč, ktorý najlepšie napodobní kravu, hodí všetkými 3 kockami. Výsledok hodu ukazuje rysy živočícha, ktorý má byť nájdený: jeho hlavné prostredie, čo je a koľko má nôh. Všetci hráči sa naraz snažia nájsť živočícha s rovnakými rysmi, aké určujú kocky. Prvý hráč, ktorý poklepe na kartičku živočícha, skontroluje otočením kartičky, či má pravdu: symboly na druhej strane kartičky musia byť zhodné so symbolmi na kockách. Pokiaľ má hráč pravdu, vezme si príslušnú kartičku a položí ju pred seba, stranou so živočíhom nahor.

Potom ďalší hráč v smere hodinových ručičiek hodí kockami a začne nové kolo. Iba jeden živočích má všetky 3 rysy zobrazené na kockách. Cieľom hry je byť tým najrýchlejších, ktorý poklepe na správnu kartičku živočícha.

Príklad (obrázok 2): Juraj hádže 3 kockami. Výsledok je: „4 nohy – voda – všežravec“. Existuje iba jeden taký živočích. Filip je prvý, kto poklepal na kartičku „vodnej korytnačky“. Otáča kartičku a kontroluje, či má pravdu. Pokiaľ áno, vezme si kartičku a položí ju pred seba.

ŠF
F
k
h
n
z
u

CI
F
n
d

K
2
3
V

V
Z
k
p
E
c
s
F
k
k
jé

ŠPECIÁLNA KARTIČKA „?“

Pokiaľ už živočicha s rysmi, ktoré určujú kocky, získal niektorý hráč v predchádzajúcim kole, potom je cieľom hráčov poklepať ako prvý na špeciálnu kartičku „?“ a označiť meno hráča, ktorý má správnu kartičku v túto chvíľu pri sebe. Hráč, ktorý správne poklepal na špeciálnu kartičku a označil správne majiteľa kartičky, si tak od tohto hráča môže zodpovedajúcu kartičku živočicha vziať. Aby hráč svoju aktuálne správnu kartičku uchránil pred ostatnými, musí ako prvý poklepať na špeciálnu kartičku.

CHYBNÉ POKLEPANIE

Pokiaľ sa hráč, ktorý poklepal na kartičku ako prvý, zmýlil (živočích nemá všetky rysy podľa kociek), musí vrátiť jednu už predtým získanú kartičku (pokiaľ nejakú má) doprostred stola. Potom začína nové kolo.

KONIEC HRY

2 hráči: prvý hráč, ktorý má pred sebou 5 kartičiek, víťazí.

3 - 4 hráči: prvý hráč, ktorý má pred sebou 4 kartičky, víťazí.

Viac než 4 hráčov: prvý hráč, ktorý má pred sebou 3 kartičky, víťazí.

VARIANT

Začiatocnícky variant (na zoznamenie sa s hrou a rysmi živočíchov): hráč hádže iba 2 kockami, ktoré si zvolí. V tomto prípade sú v hre 3 správne živočíchy. Cieľom hry je byť prvým, kto poklepe na jednu zo zodpovedajúcich kartičiek s 2 rysmi.

Detský variant (pre mladších hráčov, ktorí sa chcú o živočíchoch niečo dozvedieť, obrázok 3): hráč hádže iba jednou kockou, ktorú si zvolí. V tomto prípade je v hre 9 správnych živočíchov. V tejto hre môže v jednom kole vyhrať kartičku i niekoľko hráčov.

Priklad: Libor si výberie kocku „počet nôh“. Hodí ňou a výsledok je „4 nohy“. Peter poklepe na kartičku „krava“, Filip na kartičku „tiger“ a Daniel na kartičku „mravec“. Po prekontrolovaní kartičiek si môžu Peter a Filip vziať svoju kartičku, pretože majú obaja pravdu. Danielov tip je zlý, teda musí vrátiť doprostred stola už skôr získanú kartičku.

ZOZNAM KARTIČIEK

1	Orol	10	Bobor	19	Tarantula
2	Netopier	11	Krab	20	Človek
3	Papagáj	12	Krokodíl	21	Húsenica
4	Vakoveverica krátkohlavá	13	Lamantín	22	Mravec
5	Mucha	14	krill	23	Divé prasa
6	Motýľ	15	Žralok	24	Had
7	Poletuška	16	Sépia	25	Tiger
8	Lienka sedembodková	17	Vodná korytnačka	26	Krava
9	Čajka	18	Karas zlatý	27	dážďovka

Poznámka: rysy každého živočicha boli zvolené všeobecne. Napríklad, niektoré živočíšne spojenia s „vodným“ prostredím chodia tiež „po zemi“. Rysy vybrané na hru sú pri danom živočíchovi najznámejšie, čo dáva aj mladším hrácom možnosť učenia sa.

® & © 2016 Gigamic from a concept by JC. Pellin & C. Kruchten.

POČETAK (SL.1)

Promešajte 27 Pločica životinja i postavite ih na sredinu stola slikom okrenutom na gore. Poređajte ih u pravougaonik od 7×4 pločice. Specijalna pločica «?» se postavlja u centar.

O simbolima (kockice i pločice):

- «Broj nogu» kockica:



Životinja ima između 0 i 2 noge.



Životinja ima 4 noge.



Životinja ima 6 ili više nogu.

- «Okruženje» kockica:



Primarna životna sredina životinje je voda



Primarna životna sredina životinje je nebo. Može da leti/jezdi



Primarna životna sredina životinje je kopno.

- «Hrana» kockica:



Životinja je biljoed.



Životinja je mesožder.



Životinja je svaštojed.

IGRANJE IGRE

Kada igrate prvi put ili sa mlađim igračima, predlažemo vam da koristite varijacije (pogledajte kraj pravila).

Igrač koji je uradio najbolju imitaciju krave baca sve 3 kockice. Rezultat pokazuje karakteristike životinje koja treba da se nađe: njena primarna životna sredina, šta jede i koliko nogu ima. Prvi igrač koji dotakne pločicu životinje sa istim karakteristikama kao na kockicama proveri da li je upravu tako što prevrne pločicu: simboli sa druge strane pločice moraju biti isti kao simboli na kockicama. Ako je igrač u pravu, on zadržava tu pločicu i postavlja je ispred sebe, strana sa životinjom okrenuta na gore.

Slедеći igrač u smeru kazaljke na satu onda baca 3 kockice i počinje novu rundu. Samo jedna životinja ima sve 3 karakteristike prikazane na kockicama. Cilj je da najbrže dotaknete pravu pločicu životinje.

Primer (sl.2): Peter baca 3 kockice. Rezultat je: «4 noge - voda - svaštojed». Postoji samo jedna mogućnost. Nicholas je prvi dotakao «morska kornjača» pločicu. On okreće pločicu da proveri da li je upravu. Ako jeste, on zadržava pločicu i postavlja je ispred sebe.

SPECIJALNO POLJE «?»

Ako je životinja sa karakteristikama na kockicama već osvojena od strane drugog igrača u prethodnim rundama: cilj je da budete prvi koji će dotaći Specijalnu pločicu «?» i objaviti

ime igrača koji ima odgovarajuću pločicu u isto vreme. Igrač koji dotakne Specijalnu pločicu može da uzme Životinju od svog protivnika. Da bi spasao svoju pločicu, igrač koji ima odgovarajuću pločicu mora da bude prvi koji će dotaći Specijalnu pločicu.

GREŠKA

Ako je igrač koji je dotakao pločicu pogrešio (životinja nema sve karakteristike sa kockica), igrač mora da vrati pločicu koju je osvojio u prošloj rundi (ako jeste) na centar stola. Nova runda počinje.

KRAJ IGRE

2 igrača: prvi igrač koji ima 5 pločica ispred sebe pobeduje u igri.

3-4 igrača: prvi igrač koji ima 4 pločice pobeduje.

Više od 4 igrača: prvi igrač koji ima 3 pločice.

VARIJACIJE

Srednja varijacija (za upoznavanje igre i karakteristika): igrač odabere i baci 2 kockice. U ovom slučaju, postoji 3 moguće životinje. Cilj je biti prvi koji će dotaći jednu od Pločica životinje sa 2 karakteristike.

Dečija varijacija (za mlađe igrače koji žele da nauče o životinjama sl.3): igrač odabere i baci 1 kockicu. U ovom slučaju, postoji 9 mogućih životinja. U ovoj verziji igre, više igrača može da osvoji pločicu.

Primer: Nicholas bira da baci «broj nogu» kockicu. Rezultat je «4 noge». David je dotakao «kravu» pločicu, Nicholas «tigar» pločicu i Peter «mrav» pločicu. Posle provere, David i Nicholas mogu da zadrže svoje Pločice životinja zato što su bili upravu. Peter je pogrešio, pa mora da vrati pločicu koju je osvojio ranije.

OPISI PLOČICA

1	Orao	10	Dabar	19	Tarantula
2	Slepi Miš	11	Kraba	20	Čovek
3	Papagaj	12	Krokodil	21	Gusenica
4	Šećerna veverica	13	Morska krava	22	Mrvav
5	Muva	14	Račić	23	Divlja svinja
6	Leptir	15	Ajkula	24	Zmija
7	Leteća veverica	16	Sipa	25	Tigar
8	Bubamara	17	Morska komjača	26	Krava
9	Galeb	18	Zlatna ribica	27	Crvena ribica

Pažnja: Sve karakteristike životinja su odabrane u širem smislu. Na primer, neke životinje koje su povezane sa »vodenom« životnom sredinom takođe idu i na »kopno«. Karakteristike odabrane u igri su najbolje poznate za životinje, u pogledu edukativnog konteksta za mlađe igrače.

НАЧАЛО (ФИГ. 1)

Разбъркайте 27-те квадратни карти с животни и ги поставете в средата на масата с изображението нагоре. Подредете ги във форма на правоъгълник със 7 карти по едната страна и 4 по другата. Специалната карта с въпросителен знак „?“ се поставя в средата.

Значите и символите (върху зарчетата и върху картите)

- Зарче за „брой крака“.



Животното има между 0 и 2 крака.



Животното има 4 крака.



Животното има 6 или повече крака.

- Зарче за „местообитание“ (средата, в която животното живее) :



Животното живее във водата.



Животното живее във въздуха. То може да лети/да се носи във въздуха.



Животното живее на сушата.

- Зарче за „храна“ :



Животното е растителноядно.



Животното е месоядно.



Животното е всекидневно.

КАК СЕ ИГРАЕ

Ако играете за първи път или с по-малки деца е препоръчително да започнете с варианта, предложен в края на правилата.

Пръв започва играчът, който най-добре имитира крава. Той хвърля всички зарчета. Резултатът от хвърлените зарчета показва характеристиките на животното, което трябва да се открие: местообитанието му, с какво се храни и колко крака има. Първият играч, който посочи и докосне картата на животно със същите характеристики като тези на зарчетата, може да провери дали е познал правилно, като обръне картата обратно. Символите от обратната страна на картата, трябва да са същите като тези на зарчетата. Ако играчът е познал, запазва картата и я поставя пред себе си, обръната с изображението нагоре. След това, следващият играч по часовниковата стрелка, хвърля трите зарчета, за да започне нов кръг. Само едно животно има всичките 3 характеристики, които са показани на зарчетата. Целта е най-бързо да се посочи върнатата карта.

Пример (фиг.2): Петър хвърля 3-те зарчета, на които се пада «4 крака - вода - всекидневно». Съществува само една възможност. Николай първи докосва картата «морска костенурка» и я обръща обратно, за да провери дали е познал. Ако е, ще задържи картата и ще я постави пред себе си.

СПЕЦИАЛНАТА КАРТА «?»

Ако се паднат зарчета, които показват характеристики на животно, което вече се е

паднало в предишен кръг, и е спечелено от някой от участниците, целта е първи да докоснете специалната карта «?» и да кажете името на игрacha, при когото е картата с правилните характеристики. Участникът, който докосне специалната карта и познае името на игрacha правилно, взима картата с правилното животно от своя опонент. За да си запази картата, играчът, който притежава правилната карта, трябва пръв да докосне специалната карта.

ГРЕШКА

Ако играчът, който докосне първи карта е сгрешил (т.e. животното не притежава всички характеристики, които са се паднали на зарчетата), той ще трябва да върне една от спечелените си карти обратно в средата на масата. След това започва нов кръг.

КРАЙ НА ИГРАТА

При двама участника: първият участник, който е спечелил 5 карти на животни пред себе си.

При 3 или 4 участника: първият участник, който е спечелил 4 карти.

При повече от 5 участника: първият участник, който спечели 3 карти.

РАЗЛИЧНИ ВАРИАНТИ

Средно труден вариант (за опознаване на играта и характеристиките) : Участник избира и хвърля 2 зарчета. В този случай има по три възможни животни. Целта е първи да докоснете правилната карта на животно с двете характеристики.

Вариант за деца (за деца, които имат желание да научат повече за животните, фиг. 3) : Всеки от участниците може да си избере 1 зарче, което да хвърли. В този случай има 9 възможни животни и няколко участника могат да спечелят карти.

Например: Николай избира да хвърли зарчето за „брой крака“ и се пада „4 крака“. Давид докосва картата „крава“, Николай докосва картата „тигър“, а Петър – „мравка“. След като проверяват резултата, Давид и Николай са познали и могат да запазят картите, които са познали, докато Петър е сгрешил и трябва да върне карта, която е спечелил в преден кръг на играта, в средата на масата.

1	Орел	10	Бобър	19	Тарантула
2	Прилеп	11	Краб	20	Човек
3	Папагал	12	Крокодил	21	Гъсеница
4	Захарна торбеста летяща катерица	13	Морска крава	22	Мравка
5	Муха	14	Кит	23	Глиган
6	Пеперуда	15	Акула	24	Змия
7	Летяща катерица	16	Сепия	25	Тигър
8	Калинка	17	Водна костенурка	26	Крава
9	Чайка	18	Златна риба	27	Червей

ОПИСАНИЕ НА КАРТИТЕ

Забележка: Някои от характеристиките на животните са били избрани, така че да имат по-широк смисъл и съобразени с това, че играта е все пак за деца. Например, някои животни, които се свързват с това, че обитават водна среда, биха могли също така да преживеят и на сушата, но характеристиката, с която са посочени в картите е тази, с която са по-известни

