



ELŐKÉSZÜLETEK (1. ábra)

Keverjük meg a 27 állatlapkát, és helyezzük el mindet 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 egyeznie 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 mindhárom kocka dobásával indítja az újabb kört. Mindig csak egy állat felel meg kidobott feltételeknek. A cél, hogy a leggyorsabban rácsapjunk a megfelelő állatlapkára.

Példa (2. ábra): Péter dob a 3 kockával. Az eredmény: 4 lábú – víz – mindenevő. Csak egy lehetőség van. Miklós az első, aki a Tengeri teknős lapkára csap. Megfordítja a lapkát, hogy ellenőrizze, igaz a 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 csapjunk rá a Speciális lapkára „?”, és meg kell nevezni azt a játékost, akinél a megfelelő állatlapka van. Az a játékos, aki rácsapott a Speciális lapkára,

elveheti a játékosársától 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 jellemzőkkel 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 5 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.

Gyermek 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 mósus	13	Lamantin	22	Hangya
5	Légy	14	Világító rák	23	Vaddisznó
6	Pillangó	5	Cápa	24	Kígyó
7	Repülő mósus	16	Cápa	25	Tigris
8	Katicabogár	17	Tengeri teknős	26	Tehén
9	Sirály	18	Aranyhal	27	Gilisza

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

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

1



2



3

