

EN

KARIBA



Author: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

6-99
2-4
15'

IDEA OF THE GAME

Africa is hot and water is scarce. The animals want to find a waterhole where they can refresh themselves. Of course, every animal wants to be the first to drink and so the elephant chases away the rhino, and the rhino chases away the mouse.

But it is well known that elephants are afraid of mice. Therefore the little mouse chases away the elephant.

GAME MATERIAL

64 cards
1 waterhole
3 rules booklets

SETTING UP THE GAME

Connect the waterhole puzzle pieces to form a circle. Make sure that the numbers are in the correct order. Shuffle the cards and deal 5 cards to each player. Place the remaining cards face down as a draw pile in the middle of the waterhole.

GOAL OF THE GAME

Win the most cards possible.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

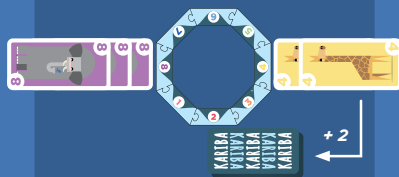
THE GAME

The players take turns, clockwise. On your turn do the following:

- 1) Play one or several cards of the same animal from your hand and place them in the corresponding position around the waterhole. To save space, partially overlap the cards, but make sure that it is clearly visible how many animal cards have gathered there.



- 2) If at some point there are 3 or more cards around the waterhole of the animal you just played, this animal chases away the closest weaker animal (weaker = lower number). If an animal is chased away, take all its respective cards from the waterhole and place them in a face down stack in front of you. These cards will be your score at the end of the game.



Note: The closest weaker animal can be several positions away from the animal just played, if the positions in between are empty.

If there are no weaker animals around the waterhole, too bad. You don't win any cards.

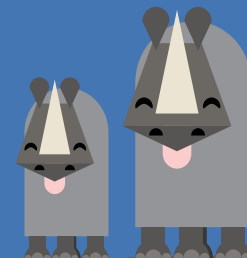
If there are already 3 or more cards of an animal, you can play 1 (or several cards) of this animal in order to collect the cards of the closest weaker animal.

Special case: The mouse (1) is the only animal able to chase away the elephant (8). However, it's unable to chase away any other animal. It's the only animal who can chase away another animal with a higher number than its own.

Example I: There are 2 rhinos in position (7) around the waterhole. It's your turn and you play 2 more rhino cards. There are now more than 3 cards. You win the cards of the closest weaker animal. Positions (6) and (5) are empty but there are 2 giraffe cards on position (4). You win the 2 giraffe cards. The next player plays 3 elephant cards (8). He can therefore take the 4 rhino cards (7).

Example II: There are already 4 mice. You play the fifth mouse. If there are any elephant cards, you win these cards. If not, too bad (the mouse cannot chase away any other animal).

- 3) Conclude your turn by drawing cards from the draw pile to have again 5 cards in hand.



END OF THE GAME

When the draw pile is empty, continue playing without refreshing your hand. The game then ends when one player has played the last card from his hand and finished his turn. All players count the number of cards in their stack. The player with the most cards at the end wins the game.

Note: It is recommended to play 3 games and to record the score after each game. The player with the highest total score after the final game becomes the winner.

VARIATION FOR EXPERIENCED PLAYERS

Draw the first 3 cards from the draw pile and place them face up next to it. On their turn players can choose to draw from the pile and/or the visible cards. If a player draws one or more visible cards replenish them after the player's turn. The rest of the game proceeds in the same way.



ES

KARIBA



6-99



2-4



15'

Autor: Reiner Knizia
Diseño: Felix Kindelán

IDEA DEL JUEGO

El agua escasea en África. Un abrevadero es algo imprescindible para los animales. Una vez en contrario, también es necesario poder beber sin ser molestado. Los más grandes ahuyentan a los más pequeños, según la ley del más fuerte. El elefante ahuyenta al rinoceronte, y el rinoceronte ahuyenta al ratón.

Pero atención... ¡Es bien conocido que los elefantes le tienen miedo a los ratones!

MATERIALES DEL JUEGO

- 64 cartas
- 1 abrevadero
- 3 libro de reglas

PREPARACIÓN

Ensambla las piezas del abrevadero para formar un círculo. Asegúrate de que los números estén en el orden correcto. Baraja las cartas y distribuye 5 cartas a cada jugador. Coloca el resto de las cartas boca abajo en el centro del abrevadero.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tener la mayor cantidad de cartas posible al final de la partida.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

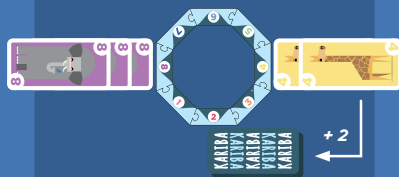
EL JUEGO

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno:

- Coloca una o varias cartas del mismo animal y colócalas en el lugar correspondiente alrededor del abrevadero. Para economizar lugar, puedes yuxtaponer las cartas, siempre que sea visible la cantidad de cartas colocadas.



- Si una vez colocadas tu(s) carta(s), hay 3 cartas o más de este animal, entonces ahuyentará al animal más débil que esté más cerca (más débil = número menor). Te quedarás entonces con todas las cartas de este animal, sin importar su cantidad. Coloca estas cartas delante de ti en una pila. Estas cartas son las que puntuarán al final de la partida.



Nota: En caso de que los espacios intermedios estén vacíos, el próximo animal más débil podría estar a varios espacios del animal que has jugado.

Si no hay animales más débiles, mala suerte: no ganarás ninguna carta.

Si ya hay 3 cartas o más de un animal, igual podrás jugar una carta (o más) de este animal y hacerte del próximo animal más débil.

Caso especial: El ratón (1) es el único animal que puede ahuyentar al elefante (8). Sin embargo, el ratón no puede ahuyentar a ningún otro animal. Es el único animal que puede ahuyentar a un animal con un número superior al suyo.

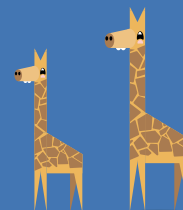
Ejemplo I: Ya hay dos cartas de rinoceronte colocadas alrededor del abrevadero en el lugar (7). Es tu turno y juegas 2 cartas adicionales. Por lo tanto, ahora hay más de 3 cartas de rinoceronte. Entonces, ganarás el animal más débil más cercano. Los lugares (6) y (5) están vacíos, pero hay dos cartas de jirafa en el lugar (4). O sea que ganas estas 2 cartas de jirafa. El jugador siguiente juega 3 cartas de elefante (8). Por lo tanto, se queda con las 4 cartas de rinoceronte (7).

Ejemplo II: Ya hay 4 ratones. Juegas un quinto ratón. Si hay cartas de elefante, las ganas. Si no, mala suerte (el ratón no puede ahuyentar a otros animales).

- Finaliza tu turno robando cartas del mazo para tener siempre 5 cartas en la mano.



Juega una o más cartas de ratón para ganar las cartas de elefante.



FINAL DEL JUEGO

Cuando el mazo se agota, el juego continúa mediante la colocación de cartas, pero sin robar del mazo. La partida termina cuando uno de los jugadores ha jugado su última carta y ha finalizado su turno. Todos los jugadores cuentan las cartas que han obtenido. El jugador con el mayor número de cartas gana la partida.

Nota: Se recomienda jugar 3 partidas y conservar las puntuaciones de cada una de ellas. El jugador que obtiene el total más alto luego de la tercera partida es el ganador del juego.

VARIACIÓN PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Para jugadores más expertos, el mazo se compone de tres cartas visibles y una pila de cartas boca abajo. Los jugadores tienen la posibilidad de optar por tomar cartas visibles y/o cartas ocultas. Las cartas visibles que se roban son reemplazadas después que el jugador ha terminado su turno. El resto del juego se desarrolla de la misma manera.



FR

KARIBA



Auteur: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

IDÉE DU JEU

En Afrique, l'eau se fait rare. Un point d'eau est ce qu'il y a de plus précieux pour les animaux. Une fois trouvé, encore faut-il boire sans être dérangé. Les grands chassent les petits selon la loi du plus fort. L'éléphant chasse le rhinocéros et le rhinocéros chasse la souris.

Mais attention... il est bien connu que les éléphants ont peur des souris !

MATÉRIEL DE JEU

- 64** cartes
- 1** point d'eau
- 3** livrets de règles

MISE EN PLACE

Assemble les pièces du point d'eau pour former un cercle en t'assurant que les chiffres soient dans le bon ordre. Mélange les cartes et distribue 5 cartes à chaque joueur. Place le reste des cartes face cachée au milieu du point d'eau.

LE BUT DU JEU

Gagner le plus de cartes possible à la fin de la partie.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

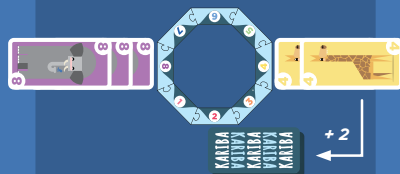
LE JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A ton tour, voilà ce que tu dois faire :

- 1)** Joue une ou plusieurs cartes du même animal et place-les à la position correspondante autour du point d'eau. Pour économiser de la place, chevauche les cartes les unes sur les autres, tout en gardant visible le nombre de cartes rassemblées.



- 2)** Si une fois ta/tes cartes posée(s), il y a 3 cartes ou plus de cet animal, alors il chasse l'animal plus faible le plus proche (plus faible = chiffre inférieur). Tu t'empares alors de toutes les cartes de cet animal, quel qu'en soit le nombre. Place ces cartes devant toi, c'est ta pile de score. Elles seront comptabilisées à la fin de la partie.



Petite note : Le prochain animal plus faible peut donc être à plusieurs espaces d'intervalle de l'animal qui a été joué, si les espaces intermédiaires sont vides.

Si il n'y a pas d'animaux plus faibles présents, tant pis, tu ne

gagnes aucune carte.

Si il y a déjà 3 cartes ou plus d'un animal, rien ne t'empêche de jouer une carte (ou plus) de ce même animal et de t'emparer du prochain animal plus faible.

Cas spécial : La souris (1) est le seul animal qui peut chasser l'éléphant (8). Par contre elle ne peut chasser aucun autre animal. C'est le seul animal qui peut chasser un animal dont le chiffre est supérieur au sien.

Exemple I : Il y a déjà 2 cartes rhinocéros posées autour du point d'eau sur l'emplacement (7). C'est ton tour et tu en joues 2 de plus. Il y en a maintenant plus que 3. Tu vas donc gagner l'animal plus faible le plus proche. Les emplacements (6) et (5) sont vides mais il y a 2 cartes girafe sur l'emplacement (4). Tu gagnes ces 2 cartes girafe. Le joueur suivant joue ensuite 3 cartes éléphant (8). Il s'empare alors des 4 cartes rhinocéros (7).

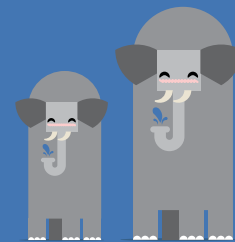
Exemple II : Il y a déjà 4 souris. Tu joues une cinquième souris. Si il y a des cartes éléphant, tu les gagnes. Sinon, tant pis (la souris ne peut pas chasser les autres animaux).

- 3)** Termine ton tour en piochant des cartes de la pile de pioche pour toujours avoir 5 cartes en main.

Joue une ou plusieurs cartes girafe pour gagner les cartes zèbre.



Joue une ou plusieurs cartes souris pour gagner les cartes éléphant.



FIN DU JEU

Quand la pioche est épuisée, continuez à jouer en posant vos cartes sans piocher. La partie se termine lorsqu'un des joueurs a joué sa dernière carte et a terminé son tour. Tous les joueurs comptent les cartes qu'ils ont remportées. Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes remporte la partie.

Note : Il est recommandé de jouer 3 parties et de conserver les scores après chaque partie. Le joueur qui obtient le plus haut total après la dernière partie est le grand vainqueur.

VARIANTE POUR JOUEURS PLUS EXPÉRIMENTÉS

Pour des joueurs plus experts, la pioche est composée de trois cartes visibles et d'une pile de cartes face cachée. Les joueurs ont le choix de prendre des cartes visibles et/ou des cartes cachées. Les cartes visibles prises sont remplacées dès que le joueur a fini de piocher toutes ses cartes. Le reste du jeu se déroule de la même manière.



NL

KARIBA



6-99



2-4



15'

Auteur: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

IDEE VAN HET SPEL

Afrika is warm en water is schaars. De dieren in Afrika willen een waterput vinden waar ze zich kunnen verfrissen. Natuurlijk wil elk dier als eerst drinken, en dus jaagt de olifant de neushoorn weg, en de neushoorn jaagt de muis weg.

Maar het is alom bekend dat olifanten bang zijn voor muizen. Daarom jaagt de kleine muis de olifant weg.

SPELMATERIAAL

- 64** kaarten
- 1** waterput
- 3** spelregelboekjes

HET SPEL OPZETTEN

Verbind de waterput puzzelstukken om een cirkel te vormen. Zorg ervoor dat de nummers de juiste volgorde hebben. Schud de kaarten en deel 5 kaarten aan elke speler. Plaats de resterende kaarten met de beeldzijde naar beneden op een stapel in het midden van de waterput.

DOEL VAN HET SPEL

Win de meest mogelijke kaarten.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

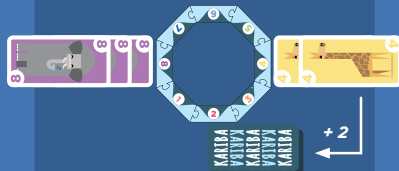
HET SPEL

De spelers gaan om de beurt, met de klok mee. Met jouw beurt doe je het volgende:

1) Speel een of meerdere kaarten van hetzelfde dier uit je kaartspel en plaats ze in de overeenkomstige positie rond de waterput. Om wat ruimte te besparen, zorg ervoor dat de kaarten elkaar gedeeltelijk overlappen, maar zorg ervoor dat het duidelijk zichtbaar is hoeveel dieren kaarten daar liggen.



2) Als er op enig moment 3 of meer kaarten rond de waterput van het zojuist gespeelde dier zijn, jaagt dit dier het dichtstbijzijnde zwakkere dier weg (zwakker = lager nummer). Als een dier wordt weggejaagd, neem dan alle respectieve kaarten uit de waterput en plaats je deze in een stapel voor je met de plaatjes naar onder. Deze kaarten zijn jouw score zijn aan het einde van het spel.



Let op: Het dichtstbijzijnde zwakkere dier kan zich op verschillende posities van het zojuist gespeelde dier bevinden wanneer de posities ertussen leeg zijn.

Als er geen zwakkere dieren rond de waterput zijn is dat jammer. Je wint geen kaarten.

Als er al 3 of meer kaarten van een dier zijn, kun je 1 (of meerdere kaarten) van dit dier spelen om de kaarten van het dichtstbijzijnde zwakkere dier te verzamelen.

Speciaal geval: De muis (1) is het enige dier dat in staat is om de olifant weg te jagen (8). Het is echter niet in staat om een ander dier te verjagen. De muis is het enige dier dat een ander dier met een hoger cijfer dan dat van zichzelf kan verjagen.

Voorbeeld I: Er zijn 2 neushoorns op plek (7) rond de waterput. Het is jouw beurt en je speelt nog 2 neushoornkaarten. Er zijn nu meer dan 3 kaarten. Je wint de kaarten van het dichtstbijzijnde zwakkere dier. Plek (6) en (5) zijn leeg, maar er zijn 2 giraffe-kaarten op plek (4). Je wint de 2 giraffekaarten. De volgende speler speelt 3 olifantenkaarten (8). Hij kan daarom de 4 neushoornkaarten pakken (7).

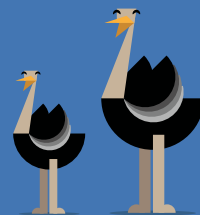
Voorbeeld II: Er zijn al 4 muizen. Je speelt de vijfde muis. Als er olifantenkaarten zijn dan win je deze kaarten. Zo niet, jammer (de muis kan geen ander dier verjagen).

3) Besluit jouw beurt door kaarten te trekken van de stapel om nog weer 5 kaarten te hebben.

Speel een of meerdere giraffekaarten om de zebra-kaarten te winnen.



Speel een of meerdere muizenkaarten om de olifantenkaarten te winnen.



EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de stapel leeg is blijft je spelen zonder de 5 kaarten aan te vullen. Het spel eindigt dan wanneer een speler de laatste kaart heeft gespeeld en zijn beurt heeft beëindigd. Alle spelers tellen het aantal kaarten in hun stapel. De speler met de meeste kaarten aan het einde wint het spel.

Let op: Het wordt aanbevolen om 3 spelletjes te spelen en de score na elk spel vast te leggen. De speler met de hoogste totale score na de laatste wedstrijd is de winnaar.

VOOR ERVAREN SPELERS

Trek de eerste 3 kaarten van de stapel en plaats ze met de afbeelding naar boven naast de stapel. Op hun beurt kunnen spelers kiezen om te trekken van de stapel en/of de zichtbare kaarten. Als een speler een of meer zichtbare kaarten trekt, vul deze kaarten dan aan zodra de beurt over is. De rest van het spel verloopt op dezelfde manier.



DE

KARIBA



6-99



2-4



15'

Autor: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

SPIELIDEE

In Afrika ist es heiss und das Wasser ist knapp. Da sind Tiere froh um jedes Wasserloch, an dem sie sich erfrischen können. Natürlich möchte jeder zuerst trinken, und so verscheucht der Elefant das Rhinoceros und das Rhinoceros die Maus.

Aber bekanntlich haben Elefanten Angst vor Mäusen, und so verscheucht die kleine Maus manchmal auch den Elefanten.

SPIELMATERIAL

- 64** Spielkarten
- 1** Wasserloch
- 3** Spielregeln

SPIELVORBEREITUNG

Die Puzzleteile des Wasserlochs werden so zusammengesteckt, dass sie einen Kreis bilden. Achtet darauf, dass die Nummern in der richtigen Reihenfolge liegen. Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt fünf Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte des Wasserlochs gelegt.

ZIEL DES SPIELS

Bis zum Spielende am meisten Karten gewinnen.



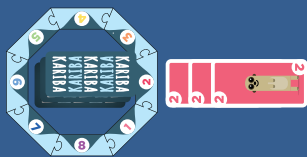
© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

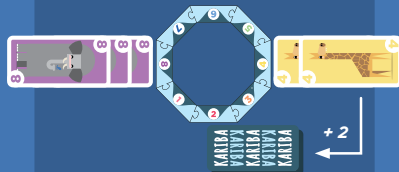
SPIELABLAUF

Ein Spieler beginnt, dann läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, tut Folgendes:

- 1)** Der Spieler spielt eine oder mehrere Karten desselben Tieres aus seiner Hand und legt sie an die entsprechende Position des Wasserlochs. Die Karten werden dabei etwas überlappend abgelegt, so dass gut zu sehen ist, wie viele Tiere um das Wasserloch versammelt sind.



- 2)** Befinden sich dann von dem gerade abgelegten Tier drei oder mehr Karten am Wasserloch, so verscheucht dieses Tier das nächste schwächere Tier (schwächer = kleinere Zahl). Werden Tiere verscheucht, nimmt der Spieler alle Karten des verscheuchten Tieres vom Wasserloch und legt sie auf einen Haufen verdeckt vor sich ab. Diese Karten hat der Spieler gewonnen.



Hinweis: Das nächste schwächere Tier kann mehrere Positionen vom gespielten Tier entfernt sein, falls die Positionen dazwischen leer sind.

Gibt es um das Wasserloch keine schwächeren Tiere, Pech gehabt. Du gewinnst keine Karten.

Liegen bereits 3 oder mehr Karten eines Tieres, kannst du eine (oder mehrere) Karten dieses

Tieres spielen und die Karten des nächsten schwächeren Tieres einsammeln.

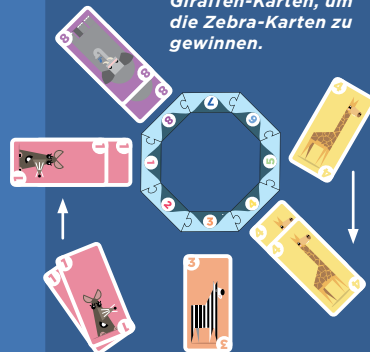
Spezialfall: Die Maus (1) ist das einzige Tier, das den Elefanten (8) verscheuchen kann. Sie kann jedoch kein anderes Tier verscheuchen. Es ist das einzige Tier, welches ein Tier mit einer höheren Zahl verscheuchen kann.

Beispiel I: 2 Rhinoceros-Karten liegen um das Wasserloch auf Position (7). Du bist an der Reihe und spielst 2 weitere Rhinoceros-Karten. Es liegen jetzt mehr als 3 Karten. Du gewinnst also die Karten des nächsten schwächeren Tieres. Die Positionen (6) und (5) sind leer, aber es liegen 2 Giraffen auf Position (4). Du gewinnst die beiden Giraffen-Karten. Der nächste Spieler spielt 3 Elefanten (8). Er kann jetzt die 4 Rhinoceros-Karten (7) einsammeln.

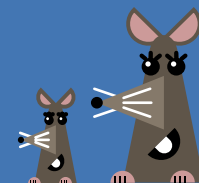
Beispiel II: Es liegen bereits 4 Mäuse. Du spielst die fünfte Maus. Falls Elefanten-Karten am Wasserloch liegen, hast du diese Karten gewonnen. Falls nicht, Pech gehabt (die Maus kann keine anderen Tiere fangen).

- 3)** Am Ende seines Zuges zieht der Spieler Karten vom Nachziehstapel, bis er wieder 5 Karten auf der Hand hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spiel eine od. mehrere Giraffen-Karten, um die Zebra-Karten zu gewinnen.



Spiel eine od. mehrere Maus-Karten, um die Elefanten-Karten zu gewinnen.



SPIELLENDE

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird weitergespielt ohne Karten nachzuziehen. Das Spiel endet dann, wenn ein Spieler die letzte Karte aus seiner Hand gespielt und gegebenenfalls damit verscheuchte Tiere noch aufgenommen hat. Nun zählt jeder Spieler die Anzahl seiner gewonnenen Karten. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Hinweis: Es wird empfohlen drei Spiele nacheinander zu spielen und die Spielergebnisse nach jedem Spiel zu notieren. Wer am Ende das höchste Gesamtergebnis hat, gewinnt.

VARIANTE FÜR ERFABRENE SPIELER

Der Kartenstock besteht aus drei sichtbaren Karten und einem verdeckten Kartenstapel. Die Spieler können beim Ziehen wählen, ob sie auf- und/oder zugedeckte Karten aufnehmen. Die sichtbaren Karten werden ersetzt, sobald der Spieler fertig ist mit Karten ziehen. Der Rest des Spiels verläuft gleich.



IT

KARIBA



6-99



2-4



15'

Autore: Reiner Knizia
Disegno: Felix Kindelán

IDEA DEL GIOCO

L'Africa è calda e l'acqua scarseggia. Gli animali vogliono trovare una pozza d'acqua dove potersi rinfrescare. Naturalmente, ogni animale vuole essere il primo a bere, e così l'elefante scaccia il rinoceronte e il rinoceronte scaccia il topo.

Ma è risaputo che gli elefanti hanno paura dei topi! Quindi il topolino scaccia l'elefante.

MATERIALE DEL GIOCO

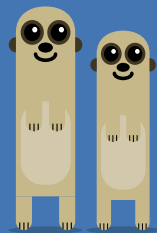
- 64** carte
- 1** pozza d'acqua
- 3** libretto delle regole

PREPARARE IL GIOCO

Collegare i pezzi della pozza d'acqua in modo che formino un cerchio. Accertarsi che i numeri siano ordinati correttamente. Mischiare le carte e darne 5 a ogni giocatore. Mettere le carte rimanenti a faccia in giù in un mazzo da cui pescare, nel mezzo della pozza d'acqua.

SCOPO DEL GIOCO

Vincere più carte possibile.



© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

HELVETIQ

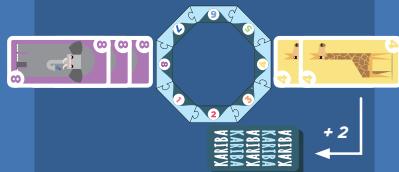
IL GIOCO

I giocatori giocano a turno, in senso orario. Al tuo turno, ecco cosa devi fare:

- 1)** Gioca una o più carte dello stesso animale tra quelle che hai in mano e mettile nella posizione corrispondente attorno alla pozza d'acqua. Per risparmiare spazio, puoi sovrapporre parzialmente le carte, ma il numero di carte animale raccolte deve essere chiaramente visibile.



- 2)** Se, a un certo punto, attorno alla pozza d'acqua ci sono 3 o più carte dell'animale che è stato appena giocato, questo animale scaccia l'animale più debole che gli è più vicino (più debole = numero più basso). Se cacci via un animale, puoi prendere tutte le sue carte dalla pozza d'acqua e farne un mazzo a faccia in giù di fronte a te. Queste carte saranno il tuo punteggio alla fine del gioco.



Nota: l'animale più debole che si trova più vicino può essere lontano diverse posizioni dall'animale appena giocato, se le posizioni intermedie sono vuote.

Se non ci sono animali più deboli intorno alla pozza d'acqua, peccato. Non vinci nessuna carta.

Se ci sono già 3 o più carte di un animale, niente ti impedisce di giocare 1 (o più carte) di questo animale per raccogliere le carte dell'animale più debole posto più vicino.

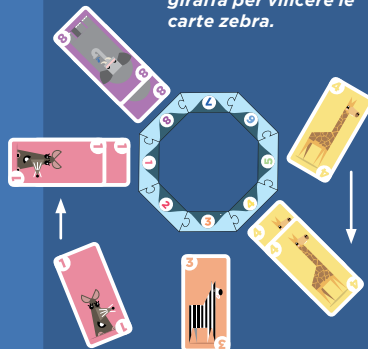
Caso speciale: Il topo (1) è l'unico animale in grado di scacciare l'elefante (8). Tuttavia, non è in grado di scacciare nessun altro animale. È l'unico animale che può scacciare un altro animale con un numero più alto del suo.

Esempio I: Ci sono 2 rinoceronti in posizione (7) intorno alla pozza d'acqua. È il tuo turno, e giochi altre 2 carte rinoceronte. Ora ci sono più di 3 carte. Vinci le carte dell'animale più debole che si trova più vicino. Le posizioni (6) e (5) sono vuote, ma ci sono 2 carte giraffa in posizione (4). Vinci le 2 carte giraffa. Il giocatore successivo gioca 3 carte elefante (8). Può quindi prendere le 4 carte rinoceronte (7).

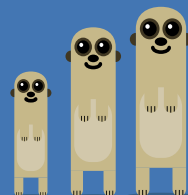
Esempio II: Ci sono già 4 topi. Tu giochi il quinto topo. Se ci sono delle carte elefante, le vinci. Se no, peccato (il topo non può scacciare nessun altro animale).

- 3)** Concludi il turno pescando le carte dal mazzo per avere ancora 5 carte in mano.

Gioca una o più carte giraffa per vincere le carte zebra.



Gioca una o più carte topo per vincere le carte elefante.



FINE DEL GIOCO

Quando il mazzo da cui pescare è finito, continuate a giocare con le carte che avete in mano. Il gioco termina, quindi, quando un giocatore gioca l'ultima carta che ha in mano e finisce il turno. Tutti i giocatori contano il numero di carte del loro mazzo. Il giocatore che alla fine ha più carte, vince la partita.

Nota: si consiglia di giocare 3 partite e di segnare il punteggio dopo ogni partita. Il giocatore che ha il punteggio totale più alto dopo la partita finale, è il vincitore.

VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI

Pescate le prime 3 carte dal mazzo e mettetele a faccia in su accanto al mazzo. Al proprio turno, i giocatori possono scegliere di pescare dal mazzo e/o dalle carte scoperte. Se un giocatore pesca una o più carte scoperte, ne dovrebbe rimettere altre alla fine del turno. Il resto del gioco procede nello stesso modo.

