



# REGOLA DEL GIOCO

**Concetto e obiettivo** I giocatori sono alla ricerca di 15 animali. Quando qualcuno ne trova uno, batte la mano sulla carta dal colore corrispondente che si trova. Così può tenersi l'animale e nasconderselo. Vince il giocatore che alla fine del gioco ha collezionato più animali.

## Materiale

Le carte:



fienile



carte ritrovamento  
(6x)



carte letamaio  
(5x)



carte nascondiglio  
(15x)



carte di ricerca  
(32x)

## Materiale e preparazione

Ogni giocatore  
posa una **carta  
letamaio**  
davanti  
a sé.



Giocatore 1



Giocatore 2

Mescolate le **15 carte nascondiglio** e distribuitene le stesse quantità, ben visibili, di fianco al fienile e di fianco ad ogni letamaio.

A questo punto rimettetevi nella scolata del gioco **5 carte di ricerca col dorso rosso, senza guardarle**. Mescolate le restanti carte. Con queste create **un mazzo che posate al centro del tavolo**. All'inizio del gioco il dorso della prima carta deve essere **rosso**.

Giocatore 3

Intorno a questo mazzo posate **le carte**

**Il fienile**  
va messo tra  
due giocatore.



**ritrovamento** del vostro colore insieme alla carta ritrovamento del fienile. Se non state giocando in cinque vi avvanzeranno delle carte ritrovamento che non servono e che potete rimettere nella scatola.

Se si gioca in **tre**, ognuno riceve 4 carte. Ne mettete 3 nel fienile. Giocando in **cinque** ogni giocatore riceve 3 carte. Il fienile rimane vuoto (per il momento).

## Tutti giocano allo stesso tempo!

Chi per ultimo ha visto una gallina può girare la prima carta del mazzo di carte di ricerca. Dovrà assicurarsi di girare la carta molto velocemente, in modo che tutti i giocatori la vedano **contemporaneamente**.

Dove si è nascosto **l'animale che avete trovato girando la carta?** Chi lo vede batte la mano sulla carta ritrovamento **giusta**. La carta ritrovamento giusta è quella il cui colore corrisponde al letamaio (o al fienile) di fianco al quale si trova l'animale.



*Ben fatto! La oca resta nel giocatore rosso.*

*Il giocatore che per primo batte su mano sulla carta ritrovamento rosso riceve la oca.*

Attenzione: ogni giocatore può picchiare su una carta una sola volta (per animale)!

## Ben fatto! L'animale è tuo!

Il giocatore che **per primo** batte su mano sulla carta ritrovamento giusta riceve la carta nascondiglio l'animale cercato. Lo prende dal fienile o dal letamaio del compagno di gioco e lo posa di fianco al suo letamaio. Se il giocatore già possiede l'animale, può semplicemente tenerlo e il gioco continua...

## Oioi! Qualcosa è andato storto!

Se un giocatore batte la mano su una carta ritrovamento sbagliata deve cedere un animale. Deve scegliere una delle sue carte nascondiglio e **allontanarla dal proprio letamaio per metterla nel fienile.** (Chi non possiede animali non ne potrà nemmeno cedere.)

**Casi particolari:** può capitare che l'animale cercato si trova di fianco al tuo letamaio ma che hai battuto la mano sulla carta ritrovamento sbagliata. In questo caso perdi due animali. Uno devi metterlo nel fienile perché hai sbagliato carta ritrovamento. L'altro (l'animale cercato) devi darlo al giocatore che ha battuto la mano sulla tua carta ritrovamento (la carta giusta). Se a questo punto ti rimane un solo animale, lo dai al tuo compagno di gioco e non al fienile.



*Esempio: i giocatori stanno cercando il bruco. Lisa batte la mano sulla carta ritrovamento blu di Davide. Però sta sbagliando perché il bruco si è nascosto da Marco. Lisa si accorge di aver sbagliato, ma ora non può più battere la mano sulla carta giusta. Nina picchia per prima la mano sulla carta di Marco e quindi riceve il bruco. Lisa deve mettere uno dei suoi animali nel fienile.*

## Attenzione alla caccia!

Se viene giocata una carta che rappresenta una caccia, bisogna **ricercare** una **seconda volta l'animale appena cercato**. (Ma attenzione: nel frattempo l'animale può aver cambiato padrone!)



## La prossima ricerca...

I giocatori tolgono le mani dalle carte ritrovamento. Il giocatore che ha ricevuto l'ultima carta nascondiglio, o che ha potuto tenercela, gira la prossima carta di ricerca. (Si consiglia di appoggiarla sulla carta di ricerca dell'ultimo giro in modo tale che si veda soltanto la carta nuova)...

## Fine del gioco

Quando viene girata l'ultima carta del mazzo di ricerca, comincia l'ultima ricerca di animale del gioco. In seguito il gioco finisce. Vince chi ha il maggior numero di animali di fianco al suo letamaio. Può esserci più di un vincitore.

## Variante per ricercatori di animali di alto rango:

Chi riceve una carta nascondiglio può in seguito **invertire** la carta ritrovamento su cui ha battuto la mano con un'altra carta ritrovamento a scelta.

*Consiglio: se state giocando per la prima volta è meglio distribuire le carte ritrovamento intorno al mazzo in modo tale che ogni giocatore sia vicino alla propria carta. Nelle partite seguenti, per creare un po' di confusione in più, potete distribuire le carte diversamente.*

© 2011 Zoch GmbH  
Autore: Marek Zoschl  
Illustrazioni: Doris Matthäus  
Impaginazione: Oliver Richtberg  
Traduzione: Sara Pirovino

Distribuzione in Svizzera:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)



[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Art.-Nr: 60 113 2700