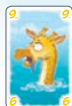




Materiale

60 carte con animali



9x Giraffa



8x Orso



7x Talpa



7x Capra



6x Pecora



25 carte vita



6x Cane



5x Lepre



5x Maiale



4x Gatto



3x Topo



Fronte



Retro

5 carte informative

Preparativi di gioco

Ciascun giocatore riceve **5 vite**, che sistema affiancate davanti a sé e **1 carta informativa**, che pone accanto. Con meno di 5 giocatori restano carte informative e vite in più. Di queste non ci sarà più bisogno e vengono riposte nella scatola.

Si mescolano bene e si distribuiscono le 60 carte con animali. Ciascun giocatore riceve **10 carte con animali**, che prende in mano in modo da poterle vedere. 10 carte con animali vengono inoltre poste scoperte in quattro file di riserva al centro del tavolo: nella 1^a fila c'è esattamente una carta con animali, nella 2^a fila ci sono esattamente due carte con animali, nella 3^a fila esattamente tre carte e nella 4^a fila esattamente 4 carte con animali. Con meno di 5 giocatori rimangono carte con animali in più. Queste non saranno più necessarie in questa tornata e vengono messe coperte sul bordo del tavolo. Si gioca per più tornate.



→ 1^a fila



→ 2^a fila



→ 3^a fila



→ 4^a fila

Svolgimento del gioco

All'inizio del gioco si sceglie chi inizia, quindi si prosegue sempre in cerchio in senso orario. Chi è di turno, **deve** o **A) cambiare carte** o **B) picchiettare** (annunciando così la fine del giro).

A) Cambiare carte: Il giocatore opta per **una** fila qualsiasi della riserva, che vorrebbe prendere in mano. Prima di prendere **la fila completa**, mette al centro del tavolo **lo stesso numero** di carte di quelle che ha in mano e prende poi in mano la fila che gli interessa. Le carte posate vengono poi messe nella riserva al posto della fila presa. È di turno Tim. Vorrebbe prendere la 3^a fila. Posa dapprima tre delle carte che ha in mano e prende poi in mano la 3^a fila completa. Le sue tre carte messe giù vengono posate come nuova 3^a fila.

Nota: Il giocatore può scegliere in piena libertà quali carte posare di quelle che ha in mano e scambiare con una fila completa. Non è comunque permesso posare esattamente gli stessi animali che si prendono. Le carte che si posano devono distinguersi **per almeno una carta** da quelle che si prendono.

Sara vuole prendere la seconda fila, dove ci sono una talpa e un orso. Non può scambiare talpa e orso con talpa e orso; ogni altra combinazione (di due animali) è permessa.

B) Picchiettare: Quando viene di turno, un giocatore può, **anziché** cambiare le carte, picchiare forte e in modo chiaro sul tavolo e annunciare così l'ultimo giro. **Tutti gli altri giocatori** (ma non chi ha picchiato) sono di turno ancora una volta e possono cambiare ancora una volta le carte. Chi in quest'ultimo giro non volesse più cambiare carte, batte anche lui dei colpi. Si valuta quindi la tornata.

Nota: Un giocatore può picchiettare soltanto quando ha cambiato carte **almeno una volta**.

Fine di una tornata

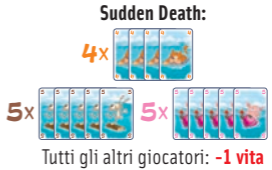
Nella maggior parte dei casi, una tornata termina perché si battono dei colpi, poi segue la valutazione normale (vedi "Fine normale della tornata"). Una tornata può però anche finire **subito** (Sudden Death), e cioè così:

Fine immediata della tornata:

Se un giocatore, **dopo aver cambiato le carte**, dovesse avere in mano una delle tre combinazioni di carte riprodotte **sulla scheda informativa**, lo dice ad alta voce e mostra le sue carte. Gli ci vogliono **tutti e 4 i gatti o tutte e 5 le lepri o tutti e 5 i maiali**.

La tornata viene **subito** terminata. Tutti gli altri giocatori devono cedere **1 vita** (mettendola nella scatola). **Non si procede a normale valutazione!** Si gioca quindi una nuova tornata.

Nota: È possibile terminare subito la tornata, anche quando un altro giocatore ha già picchiettato.



Fine normale della tornata:

Un giocatore ha picchiettato e tutti gli altri sono stati ancora una volta in gioco. Ora si valuta. Ciascun giocatore mette le sue 10 carte che ha in mano **scoperte** dinanzi a sé sul tavolo, divise per tipo di animale. Ora si valuta uno dopo l'altro, chi ha la maggioranza assoluta di carte dei 10 tipi diversi di animali, cioè più carte di **ogni altro singolo giocatore**. Si valutano per prime le giraffe (valore 9), poi gli orsi (valore 8), poi le talpe (valore 7), e così via.

Chi ha la **maggioranza assoluta** di un dato tipo di animale, ottiene come punti a credito il **valore di questo tipo di animale** – come segno di ciò, le sue carte rimangono scoperte. Chi non ha la maggioranza per questo tipo di animale, gira le sue carte con questo tipo di animale e non ottiene alcun punto. Il valore di un tipo di animale corrisponde sempre al numero nell'angolo della carta di questo tipo di animale.

Mia ha quattro giraffe, Tim tre giraffe e Sara una giraffa. Mia ottiene 9 punti per il maggior numero delle sue giraffe – le sue quattro giraffe rimangono scoperte. Tim e Sara devono voltare le loro giraffe.

Importantissimo: Se più giocatori dovessero avere **lo stesso maggior numero** di un tipo di animale, **nessuno** ottiene punti.

➔ Dopo aver contato tutti i tipi di animali in sequenza come descritto, ogni giocatore somma i punti che ha ottenuto in questo modo. Ora, **nell'ordine che segue:**

- 1) Il giocatore (o la giocatrice) con **il punteggio più alto deve cedere 0 vite.**
- 2) Il giocatore (o la giocatrice) con **il punteggio più basso deve cedere 2 vite.**
- 3) Tutti gli altri giocatori (se ce ne sono) devono cedere **1 vita.**

Le vite da cedere vengono riposte nella scatola. **Nota:** Se **tutti** i giocatori dovessero avere la stessa maggioranza di punti, nessuno deve cedere vite.

Tim ha ottenuto in tutto 15 punti, Mia 13 punti, Lino 10 punti, Leo e Anna 7 punti. 1) Tim non deve cedere vite. 2) Leo e Anna devono cedere entrambi 2 vite ciascuno. 3) Mia e Lino devono cedere 1 vita.

Importantissimo: Finché sono in gioco **più di 2 giocatori**, è permesso e possibile ottenere una maggioranza con una **singola carta** di un tipo di animale se tutti gli altri giocatori non hanno nessuna carta di questo tipo di animale.

Non appena sono rimasti ancora in gioco **soltanto due giocatori**, non si può più avere la **maggioranza** con una singola carta. Si ha ora quindi bisogno di almeno due carte di un tipo di animale per poter ottenere dei punti.

Altre tornate e fine del gioco

I preparativi e lo svolgimento di tutte le tornate successive sono esattamente come quelli della prima tornata. Una tornata inizia sempre dal giocatore alla sinistra di quello che ha iniziato **nella tornata precedente**. Se il nuovo giocatore di partenza dovesse avere già perso la sua ultima vita ed essere quindi uscito dal gioco, inizia il suo vicino di sinistra. Chi perde la sua ultima vita, esce subito dal gioco. Gli altri continuano a giocare come descritto. Vince l'ultimo che rimane in gioco.

Variante per esperti: Si conservano tutte le regole precedenti. Ora però si può ottenere la Sudden Death soltanto con tutte e 5 le lepri o tutti e 5 i maiali. Il giocatore che arriva a una Sudden Death, ottiene 1 vita in più. Tutti gli altri giocatori perdono 1 vita.