



SCOPO DEL GIOCO

Questo gioco didattico vuole aiutare in maniera divertente i bambini a riconoscere (e contare) gli animali. Chi sarà infatti il giocatore che alla fine della partita possiederà il maggior numero di animali della stessa specie?

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 4 ai 10 anni, di cui almeno uno che sappia leggere).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 6 pedine di diversa colorazione (una per ogni giocatore ed una viola di rabbia per uso "condiviso"), 30 carte caselle "domi animali", 30 carte "evento", 36 gettoni suddivisi in sei tipologie (con diversi animali), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a "scacchiera" le carte caselle "domi animali" con il logo rivolto verso l'alto (esclusa quella di partenza "start" che è bifronte) per un totale di 5 righe e 6 colonne e posizionare sulla carta casella "start" le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco e quella viola di rabbia, mischiare le carte "evento" e formarne un mazzo coperto (cioè con il logo rivolto verso l'alto) e raggruppare per tipologia i gettoni sul banco escludendo dal gioco quelli eventualmente in eccesso (per 2 o 3 giocatori vanno infatti utilizzati solo 4 esemplari per ogni tipologia, per 4 giocatori vanno utilizzati solo 5 esemplari per ogni tipologia, per 5 giocatori si utilizzano tutti i gettoni).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve coprire una carta casella "domi animali" a propria scelta tra quelle già scoperte in precedenza (se disponibile) purché non occupata da alcuna pedina (escluso la carta casella "start");
- se ottiene 2 o 4 o 5 deve muovere rispettivamente la propria pedina di 2 o 4 o 5 carte caselle "domi animali" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "domi animali") e alla fine del movimento, ma solo se si trova su una carta casella "domi animali" non ancora scoperta, la deve scoprire e comportarsi come su essa indicato: prendere dal banco (se disponibile) e conservare un gettone come quello raffigurato, oppure perderne uno a propria scelta se trova raffigurato il simbolo "-", oppure pescare ed eseguire quanto indicato sulla prima carta del mazzo "evento" se la carta casella "domi animali" lo prevede;
- se ottiene 3 può scegliere se muovere la propria pedina di 3 caselle (e comportarsi come prevede la regola precedente) oppure muovere la pedina viola di rabbia di 3 carte caselle "domi animali" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "domi animali") ma senza scoprire l'eventuale carta casella "domi animali" finale e per tutte le pedine che incontrerà durante il suo movimento ogni giocatore proprietario di esse deve restituire al banco un gettone a scelta tra quelli in proprio possesso;
- se ottiene 6 deve pescare dal relativo mazzo la prima carta "evento" ed eseguire quanto su essa indicato.

Vince la partita il giocatore che, quando saranno terminati i gettoni a disposizione del banco (o, a scelta per ridurre la durata di ogni partita, quando ne rimarranno ancora disponibili solo un certo numero), possiederà il maggior numero di animali di una stessa specie o, in caso di parità, il maggior numero sommando quelli appartenenti a due specie.

Buon divertimento.