

MIX-MAX



MIX·MAX

The hilarious tile laying game for 2-6 players from 4 years

Contents

60 Tiles

1 Die

Objective



Collect the most animals to win the game!

Setup

Sort the tiles into piles by the number of dots on their backs (1, 2, 3, or 4).
Shuffle each of the 4 piles face down.


How to Play

The youngest player starts, and play proceeds clockwise. On their turn, a player rolls the die and takes the top tile from the corresponding pile. They turn it face up and place it next to them.

For example, if a player rolls a , they take the top tile from the  pile and place it face up next to them.

Important

If a player rolls a , they're out of luck. Their turn ends, and it's the next player's turn.

However, if a player rolls a , they're super lucky! They take 1 tile from each pile that still has tiles in it.

Re-rolls are not allowed.

If a pile is empty and a player rolls that number, they do not receive a tile and it's the next player's turn.

WARNING: CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.

How to Win

Once all the tiles have been taken from the piles, players try to assemble as many funny animals as possible.

Each animal must have the following parts: , ,  and .

Otherwise, players are free to assemble their animals as they wish—watch as a collection of crazy, hilarious animals appears!

The game ends when all players have assembled their animals. Players count their completed animals and receive 1 point per animal. Incomplete animals and extra tiles don't count. The player with the most points wins the game!





Advanced Mix Max


In this version, only tiles with matching symbols may be assembled into an animal. Also, players can steal tiles!

Once there are no more tiles in the middle of the table, assemble tiles that have the same symbol into animals. Place completed animals to the side.

All players put their remaining tiles face up in front of them, keeping incomplete animals assembled. The youngest player starts and rolls the die. Players may steal tiles from other players by rolling the corresponding number! Take turns rolling the die and stealing the tiles.

Players are only allowed to steal a tile if they have an incomplete animal to attach it to.

For example, if a player rolls a , they should check one of their incomplete animals to see if it is missing its head ( tile). If yes, and another player has a head on one of their incomplete animals, the original player can steal it. If the player has no animals missing a head, nothing happens, and their turn ends.

If a player rolls a , they may steal all the missing parts for one of their incomplete animals! This means they may steal up to 3 tiles from the other players.

When an animal is completed, place it to the side with the player's other completed animals. Tiles can no longer be stolen from it.

Once all animals have been completed, players count their animals. Each animal receives 1 point. The player with the most points is the winner!



MIX-MAX

Das lustige Tier-Legespiel für 2-6 Spieler* ab 4 Jahren

Inhalt

60 Karten

1 Würfel

Spielziel

Wer die meisten vollständigen lustigen Tierfiguren sammelt, gewinnt!

Vorbereitung

Sortiert die Karten nach den Würfelpunkten auf der Rückseite.

Mischt nun jeden der 4 Stapel getrennt voneinander.



Legt die Stapel mit der Würfelpunkte-Seite nach oben in die Mitte des Tisches.




Spielregel


Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und nimmst dir entsprechend der Würfelpunkte eine Karte von dem dazugehörigen Stapel. Diese Karte legst du offen mit der Tier-Seite nach oben vor dir ab.

Würfelst du also beispielsweise eine , darfst du dir eine Karte vom Stapel mit den -er Karten nehmen und diese offen vor dir ablegen.

Besonderheiten

 Du hast du leider Pech gehabt. Du darfst dir keine Karte nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe.




 Ein echter Glückstreffer! Du bekommst von jedem Stapel, von dem noch Karten ausliegen, je eine Karte. Es darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

Würfelst du eine Zahl, von der es keine Karten mehr gibt, gehst du in dieser Runde leider leer aus und der nächste Spieler ist an der Reihe.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Ende des Spiels

Sobald die Karten in der Mitte des Tisches aufgebraucht sind, versucht ihr mit euren Karten möglichst viele lustige Tierfiguren zusammenzusetzen.

Ein Tier besteht jeweils aus den Kartenteilen , ,  und .

Beim Kombinieren der Karten ist ansonsten alles erlaubt. Im Handumdrehen entstehen immer wieder neue fantasievolle Tiere, die von Kopf bis Fuß ungewöhnlich und lustig aussehen!

Das Spiel ist beendet, sobald alle Spieler ihre Tiere zusammengesetzt haben. Nun zählt ihr eure Figuren: für jedes komplette Tier bekommst du einen Punkt. Einzelne, übriggebliebene Karten zählen nicht. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!



Mix Max für Profis



Bist du an der Reihe, würfelst du auch hier um die Karten.

Aber: bei dieser Variante dürfen nur Karten mit denselben Symbolen zusammengesetzt werden. Außerdem dürft ihr von euren Mitspielern Karten klauen!

Sobald es in der Mitte des Tisches keine Karten mehr gibt, versucht ihr anhand der Symbole zusammengehörnde Karten aneinanderzulegen. Lassen sich ein oder mehrere Tiere komplett zusammenfügen, könnt ihr sie vorerst zur Seite legen (sie werden am Ende des Spiels bewertet).

Die restlichen Karten legt ihr offen vor euch ab. Jetzt wird es spannend: ihr dürft klauen – dafür müssen aber noch die passenden Zahlen gewürfelt werden!

Möchtet ihr einem Mitspieler eine Karte klauen, müsst ihr dafür bereits mindestens eine Karte des gewünschten Tiers besitzen.

Würfelst du also beispielsweise eine , siehst du nach, ob einem deiner Tiere die -er Karte (Kopf) fehlt. Ja? Dann liegt deine gesuchte Karte bei einem deiner Mitspieler und du darfst sie klauen. Fehlt bei keinem deiner unvollständigen Tiere die Kopf-Karte, passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Würfelst du , darfst du alle fehlenden Karten zu deinem Tier klauen!

Mit viel Glück kannst du also in einem Zug bis zu drei Karten von deinen Mitspielern nehmen.

Sind alle Tiere vollständig? Dann bekommst du für jedes Tier einen Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!



MIX-MAX

Un amusant jeu d'assemblage pour 2 à 6 joueurs* à partir de 4 ans

Contenu

60 tuiles, 1 dé

But du jeu

Celui qui reconstituera le plus d'animaux remportera la partie !



Mise en place

Trier les tuiles selon le nombre de points au verso. Mélanger chaque pile séparément, puis les aligner verticalement dans l'ordre, au milieu de la table, face Dé visible.


Déroulement du jeu


Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

À son tour de jeu, le joueur lance le dé et pioche la première tuile de la pile correspondant au résultat obtenu. Il la place devant lui, l'animal visible.

S'il obtient un , par exemple, il pioche une tuile de la pile  et la pose devant lui, face visible.

Cas particuliers

Si le dé indique , pas de chance ! Le joueur ne gagne aucune tuile et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si le dé indique , quelle chance au contraire ! Le joueur gagne une tuile de chaque pile encore disponible. Il ne relance pas le dé.

Si le dé indique un nombre et que la pile correspondante est épuisée, le joueur repart malheureusement bredouille et c'est au tour du joueur suivant.

⚠ ATTENTION :

RISQUE D'ASPHYXIE - Petites pièces.





Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses.

Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Fin de la partie

Dès qu'il ne reste plus une seule tuile au milieu de la table, chaque joueur essaye de composer les animaux les plus amusants avec les tuiles qu'il a gagnées.

Un animal est toujours composé d'une tuile , ,  et .

À part cela, toutes les associations sont possibles. En un clin d'œil apparaissent des animaux fantastiques sans cesse différents, extraordinaires de la tête aux pieds et très amusants !

La partie s'arrête dès que tous les joueurs ont fini de créer leurs animaux. Chacun compte alors combien il en a : chaque animal complet lui rapporte 1 point. Les tuiles restantes ne rapportent rien. Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte.






Mix Max pour les pros

Là aussi, le joueur lance le dé à son tour et récupère des tuiles. Mais dans cette variante, des tuiles ne peuvent être assemblées que si elles portent le même symbole. De plus, il est possible de voler des tuiles aux autres !

Dès qu'il ne reste plus aucune tuile au milieu de la table, chacun associe les tuiles qu'il a gagnées portant le même symbole. Tout animal complet est mis de côté (il rapportera 1 point en fin de partie).

Chaque joueur place ensuite les animaux incomplets restants devant lui, face visible. La tension monte : les joueurs vont pouvoir voler des tuiles aux autres à condition d'obtenir le bon résultat au dé ! Pour pouvoir voler une tuile à un adversaire, un joueur doit cependant posséder au moins une tuile de cet animal.

Si le dé indique , par exemple, le joueur regarde s'il manque une tuile  (tête) à l'un de ses animaux. Si c'est le cas, il peut la voler à l'adversaire qui la possède. S'il ne lui manque aucune tête, il ne récupère rien et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si le dé indique , le joueur peut voler toutes les tuiles manquantes pour compléter un animal ! Avec un peu de chance, il peut ainsi voler jusqu'à 3 tuiles à ses adversaires.

Lorsque tous les animaux sont complets, chacun compte combien il en a. Chaque animal rapporte 1 point. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie !



MIX-MAX

Het grappige dieren-legspel voor 2-6 spelers* vanaf 4 jaar

Inhoud

60 kaarten

1 dobbelsteen

Doel van het spel


Wie de meeste complete grappige dierenfiguren heeft verzameld, wint!

Vorbereiding


Sorteer de kaarten op dobbelsteenpunten op de achterzijde. Schud nu ieder van de 4 stapels apart van elkaar. Leg de stapel met de dobbelsteenpunt-kant naar boven in het midden op tafel.

Spelregels

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi je en pak je overeenkomstig het aantal ogen een kaart van de daarbij horende stapel. Deze kaart leg je open voor je neer met de dierenafbeelding naar boven.

Gooi je bijvoorbeeld een , dan mag je een kaart van de stapel met de -kaarten pakken en deze open voor je neerleggen.

Bijzonderheden

Gooi je , dan heb je helaas pech. Je mag geen kaart pakken en de volgende speler is aan de beurt.



Bij een  heb je daarentegen geluk! Je krijgt van iedere stapel, waar nog kaarten liggen, een kaart. Er mag niet nog een keer worden gegooid.

Gooi je een getal waarvan geen kaarten meer zijn, dan heb je deze ronde helaas pech en de volgende speler is aan de beurt.

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Einde van het spel

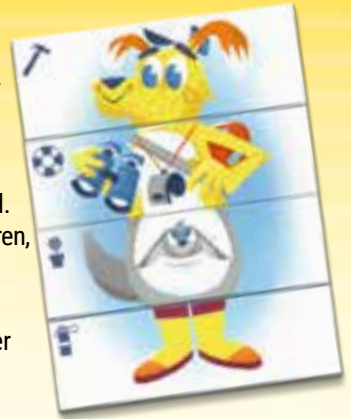
Zodra de kaarten in het midden op tafel op zijn, proberen jullie met je kaarten zo veel mogelijk grappige dierenfiguren in elkaar te zetten.

Een dier bestaat altijd uit de kaarten , ,  en .

Bij het combineren van de kaarten is overigens alles geoorloofd. In een handomdraai ontstaan steeds weer nieuwe fantasierijke dieren, die er van kop tot teen ongewoon en grappig uitzien!

Het spel is afgelopen, zodra alle spelers hun dieren in elkaar hebben gezet. Nu tellen jullie je figuren: voor ieder compleet dier krijg je een punt. Aparte, overgebleven kaarten tellen niet.

De speler met de meeste punten is de winnaar!



Mix Max voor gevorderden


Als je aan de beurt bent, gooi je ook hier voor de kaarten. Maar: bij deze variant mogen alleen kaarten met dezelfde symbolen in elkaar gezet worden. Bovendien mogen jullie van de andere spelers kaarten stelen!

Zodra er in het midden op tafel geen kaarten meer liggen, proberen jullie aan de hand van de symbolen bij elkaar horende kaarten aan elkaar te leggen. Kunnen één of meerdere dierenfiguren compleet bij elkaar gevoegd worden, dan kunnen jullie ze voorlopig terzijde leggen (ze worden aan het einde van het spel gewaardeerd).

De overige kaarten leggen jullie open voor je neer. Nu wordt het spannend: jullie mogen stelen – daarvoor moeten echter nog wel de juiste getallen gegooid worden! Wil je bij een andere speler een kaart stelen dan moet je al minstens één kaart van dit dier hebben.

Gooi je dus bijvoorbeeld een , dan kijk je na, of bij één van je dieren de -kaart (kop) ontbreekt. Ja?

Dan ligt je gezochte kaart bij één van de andere spelers en mag je die stelen. Ontbreekt bij geen van je incomplete figuren de kop-kaart, dan gebeurt er niets en de volgende speler is aan de beurt.

Gooi je , dan mag je alle ontbrekende kaarten voor je dier stelen!

Met veel geluk kun je dus in een beurt drie kaarten van de andere spelers pakken.

Als alle dieren compleet zijn, tellen jullie je dieren. Ook nu krijg je voor ieder dier een punt. De speler met de meeste punten wint het spel!



MIX·MAX

Divertente gioco con gli animali per 2-6 giocatori* dai 4 anni in su

Contenuto

60 carte

1 dado

Obiettivo del gioco

Vince chi conquista il maggior numero di figure complete degli animali!



Preparazione

Ordinate le carte in base al simbolo con i punti del dado impressi sul retro. In questo modo formerete 4 mazzi: tenendoli separati, mescolateli e poi appoggiateli sul tavolo con il lato dove è visibile il simbolo del dado rivolto verso l'alto.





Regolamento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi la partita prosegue in senso orario, a turno. Il giocatore di turno lancia il dado e in base al risultato ottenuto prende una carta dal mazzo con il punteggio del dado corrispondente, infine la mette davanti a sé scoperta (lato con raffigurato l'animale rivolto verso l'alto).

Ad esempio, se con il lancio del dado il giocatore ottiene un  può prendere una carta dal mazzo con raffigurato il punteggio del dado  e metterla davanti a sé scoperta.

Particolarità

Il giocatore che con il lancio del dado ottiene  purtroppo è sfortunato: non può prendere nessuna carta e il turno passa al giocatore successivo.





Invece il  è un vero colpo di fortuna! Il giocatore può prendere una carta da ogni mazzo dove ci sono ancora delle carte senza lanciare il dado più volte.

Se con il lancio del dado il giocatore ottiene un punteggio per il quale non c'è più un mazzo corrispondente, purtroppo non può prendere nessuna carta e il turno passa al giocatore successivo.

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Fine della partita

Quando le carte al centro del tavolo sono esaurite, ogni giocatore deve comporre con quelle in proprio possesso il maggior numero possibile di divertenti figure di animali.

Ogni figura intera di un animale deve essere composta dalle carte con i simboli , ,  e .

Nella composizione di ogni figura con le carte vale tutto. Guardate come sono buffi e divertenti gli animali!

La partita termina quando ogni giocatore ha composto tutte le proprie figure. A questo punto ognuno deve contare le proprie: ogni figura completa vale un punto. Le carte che non sono state utilizzate per comporre le figure non valgono alcun punto. Vince chi ha ottenuto il punteggio più alto!






Mix Max per esperti

Anche qui i giocatori lanciano il dado per prendere la carta con il simbolo corrispondente. Ma in questa variante è possibile comporre insieme solamente le carte che riportano gli stessi simboli. Inoltre, potete “rubare” le carte agli avversari!

Quando le carte al centro del tavolo sono terminate, ogni giocatore deve mettere in fila le proprie carte che riportano lo stesso simbolo una accanto all'altra. Se in questo modo riesce a combinare una o più figure complete di animali per il momento può metterle da parte (il punteggio verrà calcolato alla fine della partita).

Ogni giocatore mette scoperte davanti a sé le carte che gli sono rimaste. Adesso inizia il divertimento: potete “rubare” le carte degli altri giocatori – ma per farlo dovete ottenere il numero corrispondente lanciando il dado e dovete già possedere almeno una carta dell'animale che volete rubare.

Ad esempio: se con il lancio del dado il giocatore ottiene un , deve controllare se a uno dei suoi animali manca la carta con il simbolo  (testa). Manca? Allora questa carta ce l'ha sicuramente un altro giocatore e può essere “rubata”. Se a nessuno degli animali in possesso al giocatore di turno manca la carta della testa, allora non succede niente e il turno passa al giocatore successivo.

Se con il lancio del dado il giocatore ottiene il simbolo , allora può “rubare” agli altri giocatori tutte le carte che gli mancano per completare il proprio animale! Quindi, se è fortunato, durante il proprio turno può “rubare” fino a tre carte agli avversari.

Quando tutti gli animali sono stati completati, ognuno conta i propri. A ogni animale completato corrisponde un punto. Vince il giocatore con il punteggio più alto!



MIX·MAX

Un divertido juego con animales para 2-6 jugadores* a partir de 4 años

Contenido

60 cartas

1 dado



Objetivo del juego



¡Gana quien consiga el mayor número de figuras de animales completas!

Preparación


Ordenad las cartas según los puntos que tenga el símbolo del dado impreso en el dorso. Así formaréis 4 mazos: barajad cada mazo por separado y después dejadlos en la mesa con el lado donde aparece el símbolo del dado boca arriba.


Reglamento del juego

Empieza el jugador más joven y luego se sigue jugando por turnos en sentido horario. El jugador de turno tira el dado, coge una carta del mazo correspondiente a la puntuación obtenida con el dado y por último la pone delante de sí mismo boca arriba (con el lado que representa al animal hacia arriba).

Por ejemplo, si al tirar el dado el jugador obtiene un , puede coger una carta del mazo que tiene impreso el símbolo del dado con la puntuación  y ponerla delante de sí mismo boca arriba.

Casos especiales

El jugador que al tirar el dado obtenga el símbolo  ha tenido mala suerte: no puede coger ninguna carta y el turno pasa al siguiente jugador.

¡En cambio, el símbolo  es un verdadero golpe de suerte! El jugador puede coger una carta de cada mazo donde aún queden cartas sin necesidad de tirar el dado varias veces. Si al tirar el dado el jugador obtiene una puntuación que corresponde a un mazo en el que ya no quedan cartas, por desgracia no puede coger ninguna carta y el turno pasa al siguiente jugador.

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Fin de la partida

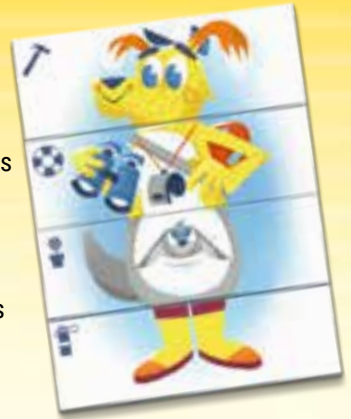
Cuando se agoten las cartas del centro de la mesa, cada jugador debe componer con sus propias cartas el mayor número posible de figuras de animales divertidas.

Una figura de animal completa debe estar compuesta por cartas con los símbolos 🟡, 🟢, 🔵 y 🟠.

Al componer cada figura con las cartas, todo vale.

¡Observad lo graciosos y divertidos que son los animales!

La partida termina en cuanto cada jugador ha compuesto todas sus figuras. Después, cada uno debe contar sus figuras: cada figura completa vale un punto. Las cartas que no hayan sido utilizadas para componer figuras no valen ningún punto. ¡Gana quien haya obtenido más puntos!



Mix Max para expertos

En esta variante los jugadores también lanzan el dado para coger la carta con el símbolo correspondiente. Sin embargo, en esta variante solo se pueden componer juntas las cartas que lleven los mismos iconos. Además, ¡podéis «robarles» las cartas a vuestros oponentes!



Cuando las cartas del centro de la mesa se hayan agotado, cada jugador debe poner en fila sus propias cartas que lleven el mismo icono una al lado de la otra. Si de esta forma consiguen combinar una o más figuras completas de animales, de momento pueden dejarlas a un lado (su puntuación se calculará al final de la partida).

Cada jugador pone boca arriba delante de sí mismo las cartas que le hayan quedado. Ahora comienza lo más divertido: podéis «robarles» cartas a los demás jugadores, pero para ello debéis obtener al tirar el dado el número correspondiente a la carta que necesitáis y tener ya al menos una carta para el animal que queréis completar.

Por ejemplo: Si al tirar el dado el jugador obtiene un 🟠 debe comprobar si a uno de sus animales le falta la carta con el símbolo 🟡 (cabeza). ¿Le falta? Entonces esta carta la tendrá seguramente otro jugador y se la puede «robar». Si a ninguno de los animales que tenga el jugador de turno le falta la carta de la cabeza, entonces no pasa nada y el turno pasa al jugador siguiente.

¡Si al lanzar el dado el jugador obtiene el símbolo 🟢 entonces puede «robarles» a los demás jugadores todas las cartas que le falten para completar su propio animal! En este caso, si tiene suerte, durante su turno puede «robar» hasta tres cartas a sus oponentes. Cuando todos los animales hayan sido completados, cada jugador cuenta cuántos tiene. Cada animal completo vale un punto. ¡Gana el jugador con más puntos!

MIX·MAX

Jogo divertido com animais para 2-6 jogadores* a partir de 4 anos

Conteúdo

60 cartas

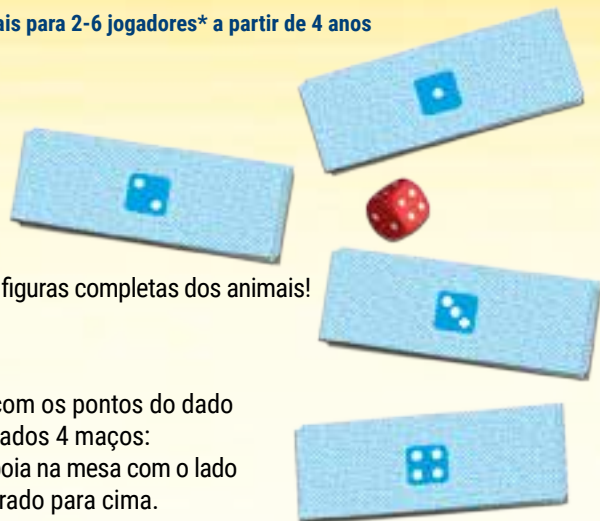
1 dado

Objetivo do jogo

Ganha quem obtiver o maior número de figuras completas dos animais!



Preparação

Ordena as cartas segundo o símbolo com os pontos do dado impressos no verso; assim serão formados 4 maços: deixa-os separados, baralha e depois apoia na mesa com o lado onde está visível o símbolo do dado virado para cima.





Regulamento do jogo

Começa o jogador mais jovem, depois a partida continua no sentido horário, em rodada. O jogador que está a jogar lança o dado e segundo o resultado obtido pega numa carta do maço com a pontuação do dado correspondente. Em seguida, coloca-a à sua frente descoberta (lado que representa o animal virado para cima).

Por exemplo: se com o lance do dado o jogador obtém um  pega numa carta do maço que represente a pontuação do dado  e colocá-la descoberta à sua frente.

Casos especiais

O jogador que, com o lance do dado, obtém  infelizmente não tem sorte: não pode pegar em nenhuma carta e a vez passa ao jogador seguinte.




Por outro lado, o  é um verdadeiro golpe de sorte! O jogador pode pegar numa carta de cada maço onde ainda há cartas sem lançar o dado várias vezes.

Se com o lance do dado o jogador obtiver uma pontuação que corresponde a um maço onde não há mais cartas, infelizmente não pode pegar em nenhuma carta e a vez passa ao jogador seguinte.

* A variante linguística do masculino genérico destina-se exclusivamente a melhorar a leitura e, de qualquer forma, entende-se neutra do ponto de vista do género.

Fim da partida:

Quando as cartas no meio da mesa acabarem, cada jogador deve compor com as cartas em seu poder o maior número possível de figuras divertidas de animais.

Cada figura inteira de um animal deve ser composta pelas cartas com os símbolos , ,  e .

Na composição de cada figura com as cartas vale tudo. Vê como são estranhos e divertidos os animais!

A partida acaba quando cada jogador tiver composto todas as suas figuras. Agora cada um deve contar as próprias: cada figura completa vale um ponto. As cartas que não foram utilizadas para compor as figuras não valem. Ganha quem obtiver a pontuação mais alta!






Mix Max para experientes

Aqui também os jogadores lançam o dado para pegar na carta com o símbolo correspondente. Mas nesta variante ó podes compor juntas as cartas que contêm os mesmos símbolos. Além disso, podes “roubar” as cartas dos adversários!

Quando as cartas no meio da mesa acabarem, cada jogador deve colocar em fila as suas cartas que contêm o mesmo símbolo uma ao lado da outra. Se assim conseguirem combinar uma ou mais figuras completas de animais, de momento podem deixá-las de lado (a sua pontuação será calculada no fim da partida).

Cada jogador descobre as cartas que lhe restaram à sua frente. Agora começa o divertimento: podes “roubar” as cartas dos outros jogadores – mas, para isto, precisas de o número correspondente com o lance do dado e já debes ter pelo menos uma carta do animal que queres roubar.

Por exemplo: se com o lance do dado o jogador obtém um , deve controlar se um dos seus animais está sem a carta com o símbolo  (cabeça). Falta? Então esta carta está com outro jogador e ele pode “roubá-la”. Se todos os animais em poder do jogador que está a jogar tiverem a carta da cabeça, então nada acontece e a vez passa ao jogador seguinte.

Se com o lance do dado o jogador obtém o símbolo , então pode “roubar” dos outros jogadores todas as cartas de que precisa para completar o seu animal! Portanto, se tiver sorte, durante a sua vez pode também “roubar” três cartas dos adversários.

Quando todos os animais tiverem sido completados, cada um conta os seus. Cada animal completado vale um ponto. Ganha o jogador com a pontuação mais alta!



© 1972/2022

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

Ravensburger B.V.
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel – Bruxelles

Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20 · I-20057 Assago (MI)

Ravensburger Ibérica S.L.U.
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid – España

Design: brodesign, Alan Oronoz,
Elena McMillin
Illustration: David Vordtriede
Photos: Adobe Stock

ravensburger.com