

SPIELMATERIAL

45 Tierkarten (mit Kombination aus zwei Tieren)

7 Regenbogen-Karten (Joker), **45 Tierplättchen** (jedes Tier 5x)

SPIELZIEL

Im Laufe des Spiels sammelt ihr Tierplättchen, die euch jeweils 1 „Level“ weiterbringen. **Wer zuerst 8 Plättchen sammelt und damit Level 8 erreicht, hat gewonnen.**

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle **45 Tierplättchen** und legt sie als verdeckten Haufen in die Tischmitte. Ihr nehmt euch alle jeweils 2 Plättchen, schaut sie euch **geheim** an und legt sie verdeckt vor euch ab.

Deine Plättchen zeigen dir 2 Tiere, von denen du nun 1 sammeln musst. Du hast freie Auswahl welches du sammeln möchtest und kannst dich auch jederzeit umentscheiden. Auch darfst du dir deine Tierplättchen jederzeit wieder anschauen.

Sonderfall: Solltest du zweimal dasselbe Tier haben, misch ein Plättchen wieder in den Haufen und zieh solange ein neues, bis du 2 verschiedene Tiere hast.

Mischt alle **52 Spielkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Nun nehmt ihr alle jeweils **4 Karten** von diesem Stapel so auf die Hand, dass die anderen sie nicht einsehen können.

SPIELVERLAUF

Wer von euch als letztes ein Tier gestreichelt hat, beginnt, deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie offen vor sich ab.

Dies ist die erste Karte des eigenen Ablagestapels (siehe Abbildung). Nun beginnt der erste Zug.

1. EINE KARTE NEHMEN

Wenn du am Zug bist, nimmst du dir als erstes

1 neue Karte: Entweder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel oder die oberste Karte von einem beliebigen offenen Ablagestapel (auch von deinem eigenen). Jetzt hast du **5 Karten**.

2. EIN TIERPLÄTTCHEN ERFÜLLEN

Anschließend darfst du **1 deiner 2 Tierplättchen** erfüllen (siehe „Die Tierplättchen“).

3. EINE KARTE ABLEGEN

Als letztes musst du **1 Karte** offen auf *deinen* Ablagestapel legen. Im Laufe des Spiels bildet ihr so alle euren *eigenen* Ablagestapel (siehe Abbildung).

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist führt stets diese drei Schritte aus.

DIE TIERPLÄTTCHEN

Jeder von euch hat immer **2 verschiedene Tierplättchen** (Alpaka, Axolotl, Frosch, Igel, Narwal, Oktopus, Papagei, Roter Panda oder Seepferdchen) verdeckt vor sich ausliegen. Um ein Tierplättchen zu erfüllen, musst du **4 Karten** sammeln, die dieses

Tier zeigen. Ist dir das gelungen, legst du diese 4 Karten (im zweiten Schritt deines Zuges) vor dir aus.

Anschließend deckst du das entsprechende Tierplättchen vor dir auf. Dieses gilt nun als erfüllt und du steigst zur Belohnung 1 Level auf!

Beachte, dass du ein Tierplättchen immer nur auf einmal, also mit 4 Karten, erfüllen kannst.

Weniger als 4 Karten legst du also nie aus.

Beispiel: Lilian darf ihr Tierplättchen „Igel“ aufdecken, wenn sie genau 4 Karten auslegt, die einen Igel zeigen. Die anderen Tiere auf den Karten sind in diesem Fall bedeutungslos.

Schiebe deine 4 ausgelegten Karten anschließend offen *unter* deinen Ablagestapel. Lege deine fünfte Karte oben auf deinen Ablagestapel.

Nimm anschließend vom Nachziehstapel **4 neue Karten auf die Hand** und vom **Haufen 1 neues Tierplättchen**, das du dir geheim anschaust. Sollte es mit deinem anderen verdeckten Tierplättchen übereinstimmen, lege es zurück und nimm dir ein neues, bis du ein Tier gefunden hast, das sich von deinem anderen unterscheidet. Dann kommt die Person links von dir an die Reihe usw.

Übrigens: Geht der verdeckte Nachziehstapel in der Tischmitte zur Neige? Dann mischt die Karten auf euren Ablagestapeln zu einem neuen Stapel zusammen. Lasst aber jeweils die oberste Karte auf jedem Ablagestapel liegen.

DIE „REGENBOGEN“-KARTEN

Eine „Regenbogen“-Karte kann **jedes Tier** ersetzen. Du darfst bis zu 4 „Regenbogen“-Karten zum Erfüllen eines Tierplättchens benutzen.

Beispiel: Mit den abgebildeten Karten könnte Julia entweder ihr Tierplättchen „Oktopus“ oder „Alpaka“ erfüllen, indem sie die entsprechenden 4 Karten auslegt.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn du dein **achtes Tierplättchen** erfüllst und aufdeckst. Damit erreichst du zuerst **Level 8** und hast gewonnen!

VARIANTE FÜR JÜNGERE KINDER

Ihr könnt jüngeren Kindern erlauben, mit **3 verschiedenen Tierplättchen** (statt mit 2) zu spielen. So haben diese mehr Auswahl, während ältere Kinder und Erwachsene weiterhin mit je 2 Plättchen spielen.

VARIANTE FÜR ÄLTERE KINDER

In dieser Variante erhaltet ihr keine eigenen Tierplättchen. Stattdessen liegen in der Tischmitte immer **1 Plättchen mehr** offen aus, als ihr Mitspielende seid (*spielt ihr also zu viert z. B. 5 offene Plättchen*). Immer wenn du an der Reihe bist und eines dieser Plättchen erfüllen kannst, also die 4 entsprechenden Karten auslegst, nimmst du das Plättchen und legst es offen vor dir ab. Danach wird es wieder durch ein Plättchen vom verdeckten Haufen ersetzt usw. Hier ist es übrigens auch möglich und erlaubt, dass ein Tier mehrfach offen in der Tischmitte ausliegt. Wenn du zuerst dein 8. Plättchen nimmst und damit **Level 8** erreichst, gewinnst du sofort!





CONTENU

45 cartes Animaux (composées chacune de 2 animaux), **7 cartes Arc-en-ciel** (jokers) **45 tuiles Animal** (9 animaux en 5 exemplaires)

BUT DU JEU

Au cours de la partie, les joueurs valident des tuiles Animal qui leur permettent de passer au niveau suivant. **Le premier joueur* qui valide 8 tuiles Animal et atteint ainsi le 8^e niveau remporte la partie.**

MISE EN PLACE DU JEU

Mélanger **les 45 tuiles Animal** et former une réserve, face cachée, au milieu de la table. Chaque joueur en tire 2, les regarde **secrètement**, puis les pose devant lui, face cachée. Chacune de ces 2 tuiles montrent 1 animal ; le joueur doit maintenant essayer de valider *l'un* des deux. Il peut choisir lequel et changer d'avis à tout moment. Il est permis de consulter ses tuiles à tout moment.

Cas particulier : Si un joueur a deux fois le même animal, il remet une tuile dans la réserve et en retire une jusqu'à ce qu'il ait deux animaux différents.

Mélanger **les 52 cartes** et placer la pile, face cachée, au milieu de la table : elle forme la pioche. Chaque joueur pioche **4 cartes** et les prend en main sans les montrer aux autres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir caressé un animal commence : il retourne la première carte de la pioche et la pose devant lui, face visible. C'est la première carte de sa défausse personnelle (voir illus. ci contre). Le premier tour peut commencer.

1. PRENDRE 1 CARTE

Quand vient son tour, le joueur commence par prendre **1 nouvelle carte** : soit la 1^{re} carte de la pioche, soit la carte visible au sommet de la pile de défausse du joueur de son choix (y compris la sienne !). Il a alors **5 cartes** en main.

2. VALIDER UNE TUILE ANIMAL

Le joueur peut ensuite **valider 1 de ses 2 tuiles Animal**. (Voir « Les tuiles Animal ».)

3. POSER UNE CARTE

Pour finir, le joueur doit poser **1 carte**, face visible, sur sa pile de défausse. Au cours de la partie, chaque joueur forme ainsi, petit à petit, sa pile de défausse (voir illus.).

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer. À son tour, il reprend ces 3 étapes dans l'ordre, et ainsi de suite...



LES TUILES ANIMAL

Chaque joueur possède toujours **2 tuiles Animal différentes** (alpaga, axolotl, grenouille, hérisson, narval, pieuvre, perroquet, panda roux ou hippocampe), face cachée devant lui.

Pour valider une tuile, un joueur doit rassembler **4 cartes** de cet animal. S'il y parvient, il les pose devant lui (pendant la 2^e action de son tour de jeu). Il peut ensuite retourner la tuile Animal correspondante, face visible, devant lui. Elle est validée et le joueur monte d'un niveau !

Important : Une tuile Animal ne peut être validée qu'en une seule fois, en posant 4 cartes d'un coup. Un joueur ne peut donc jamais poser moins de 4 cartes.

Exemple : Lily peut retourner sa tuile « Hérisson » si elle peut poser exactement 4 cartes représentant cet animal. Les autres animaux représentés sur ces cartes sont sans importance.



Les 4 cartes posées sont ensuite glissées, face visible, *sous* la défausse du joueur. Il pose sa 5^e carte sur le dessus de sa pile.

Puis, il prend **4 nouvelles cartes** de la pioche pour reconstituer **sa main**, ainsi qu'**1 nouvelle tuile de la réserve** qu'il regarde secrètement.

Si elle est identique à celle qu'il possède déjà, il la remet dans la réserve jusqu'à ce qu'il tire un animal différent. C'est ensuite au joueur suivant de jouer...

Remarque : Si la pioche au milieu de la table est épuisée, récupérer toutes les cartes des piles de défausse à l'exception de celle au sommet de chaque pile et les mélanger pour former la nouvelle pioche.

LES CARTES ARC-EN-CIEL

Une carte Arc-en-ciel remplace **n'importe quel animal**. Un joueur peut utiliser jusqu'à 4 Arc-en-ciel pour valider une tuile Animal.

Exemple : Avec les cartes représentées, Julia peut valider sa tuile « pieuvre » ou « alpaga » en posant les cartes correspondantes.



FIN DE LA PARTIE

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à valider et à retourner sa **8^e tuile Animal**. Il a ainsi atteint le **niveau 8** le premier et gagne la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Les plus jeunes joueurs peuvent posséder **3 tuiles Animal** (au lieu de 2) ; ils ont donc plus de choix, tandis que les plus âgés et les adultes continuent de jouer avec 2 tuiles Animal.

VARIANTE POUR LES PLUS GRANDS

Dans cette variante, chaque joueur ne dispose pas de tuiles personnelles. À la place, aligner, **1 tuile de plus** que le nombre de joueurs, face visible, au milieu de la table (*par exemple, 5 tuiles à 4 joueurs*).

Quand vient son tour, le joueur qui peut valider une de ces tuiles, c'est-à-dire jouer les 4 cartes correspondantes, prend la tuile et la place, face visible, devant lui. Elle est alors remplacée par une nouvelle tuile de la réserve... Dans cette variante, il est possible qu'un animal soit présent plusieurs fois au milieu de la table. Le premier joueur à s'emparer de sa 8^e tuile et à atteindre ainsi le **niveau 8** gagne immédiatement la partie.

* 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.

