

ANIJUMBLE



Âge : 4-12 ans



Nb de joueurs : 2-5



Contenu : 45 cartes

Principe du jeu : Les cartes du jeu sont constituées de drôles de chimères avec la tête d'un animal et le corps d'un autre ! Soyez le plus rapide à reconstituer de vrais animaux !

Retrouvez parmi les cartes de la table celle qui permet de compléter une des 2 parties des animaux de la carte qui vient d'être retournée.



But du jeu : Collecter le plus de cartes.



Préparation du jeu : Les cartes sont mélangées. Une carte (choisie au hasard) est posée au centre de la table de sorte que tous les joueurs puissent la voir. Le reste des cartes est placé en pile, face cachée, à côté.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne la première carte de la pioche et la place face visible sur la table, toujours de sorte que tous les joueurs puissent la voir.

Tous les joueurs jouent en même temps et cherchent parmi les cartes du centre de la table une carte avec le corps et/ou la tête correspondant aux moitiés d'animaux de la carte qui vient d'être retournée. (Plus le jeu avance, plus il y a de cartes au milieu de la table).

Lorsqu'un joueur trouve une carte permettant de compléter un des animaux de la carte qui vient d'être retournée, il pose son doigt dessus en annonçant l'animal qu'il pense avoir reconstitué.

On vérifie l'association :

- Si c'est correct, il prend cette carte comme carte gagnée et la pose devant lui face cachée. La carte qui vient d'être retournée est laissée en place au centre de la table. Un nouveau tour de jeu démarre.

N.B.1 : Il est possible que plusieurs cartes permettent de reconstituer les animaux de la carte qui vient d'être retournée : dans ce cas, elles peuvent toutes être gagnées si les joueurs les retrouvent, soit par un même joueur, soit par plusieurs.

N.B.2 : Si un joueur trouve une carte qui permet de compléter les 2 animaux de la carte qui vient d'être retournée, il gagne cette carte plus une carte bonus qu'il prend directement de la pioche.

- Si c'est faux, le joueur laisse la carte sur la table. Il ne peut plus jouer lors de ce tour de jeu et il rend une carte précédemment gagnée comme pénalité (s'il en possède une) qu'il place sous la pioche.

Les autres joueurs peuvent continuer à chercher.

- Si aucune carte de la table ne permet de compléter un des animaux de la carte retournée, celle-ci est laissée sur la table avec les autres.

Lorsque le tour de jeu est terminé, un autre démarre et un joueur retourne une nouvelle carte de la pioche... Et ainsi de suite.

Fin de la partie : La partie s'arrête lorsque la dernière carte de la pioche a été jouée. Chaque joueur compte ses cartes, celui qui en a le plus a gagné !

Un jeu de Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

ANIJUMBLE



Ages: 4 to 12 years



Number of players: 2-5



Contents: 45 cards

How the game works: The playing cards consist of weird imaginary beasts with the head of one animal and the body of another! Be the quickest to reconstruct real animals!

Find the card, among those on the table, that enables completion of one of the 2 animal parts of the card that has just been turned face up.



Aim of the game: To collect the most cards.



Game set-up: The cards are shuffled. A card (selected at random) is placed in the centre of the table where all the players can see it. Place the remaining cards in a pile, face down, to one side.

How to play: The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order. The first player turns over the first card in the pile and places it face up on the table, again where all the players can see it.

All the players play at once, looking through the cards in the centre of the table for a card with a body and/or head matching the animal halves of the card that has just been turned face up. (The more the game goes, the more cards are in the middle of the table).

When a player finds a card that produces a match for one of the animals of the card that has just been turned face up, they place their finger on it and announce the animal they believe they have reconstructed.

The match-up is checked:

- If it is correct, the player takes this card as a card they have won and places it in front of them face down. The card that has just been turned face up is left in place in the centre of the table. A new turn commences.

NB1: It is possible that several cards can serve to complete the animals of the card that has just been turned face up: in this case and if the players find them, they can all be won – whether by a single player or by several.

NB2: If a player finds a card that can be matched with the 2 animal parts of the card that has just been turned face up, they win this card plus a bonus card that they draw directly from the pile.

- In the event of a mismatch, the player leaves the card on the table. Their turn is ended and they must surrender a card previously won (if they have one) as a penalty, which they must place at the bottom of the pile.

The other players may continue searching.

- If no card on the table enables completion of one of the animals on the card turned face up, this card is left on the table with the others.

When the turn has ended, another starts and a player turns a new card face up from the pile... And so on...

End of the game:

The game ends when the last card in the pile has been played. Each player counts their cards. The player with the most cards has won!

A game by Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

Warning. Small parts.

ANIJUMBLE



Alter: 4-12 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-5



Inhalt: 45 Karten

Spielprinzip: Auf den Spielkarten finden sich lustige Mischwesen mit dem Kopf eines Tieres und dem Körper eines anderen! Kombiniere als Erster echte Tiere! Finde unter den Karten auf dem Tisch diejenigen, die zu einer der beiden Tierhälften der aufgedeckten Karte passen.



Ziel des Spiels: Die meisten Karten sammeln.



Spielvorbereitung: Die Karten werden gemischt. Eine (zufällig ausgewählte) Karte wird für alle Spieler sichtbar in der Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten kommen verdeckt als Stapel daneben.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Er deckt die erste Karte des Stapels auf und legt sie offen auf den Tisch, sodass alle Spieler sie sehen können.

Alle Spieler suchen nun gleichzeitig unter den Karten in der Tischmitte nach einer Karte mit einem Körper und/oder Kopf, der zu den Tierhälften der aufgedeckten Karte passt. (Im Laufe des Spiels liegen immer mehr Karten in der Tischmitte.)

Findet ein Spieler eine Karte, die eines der Tiere auf der aufgedeckten Karte vervollständigt, legt er seinen Finger darauf und sagt das Tier, das er glaubt, gefunden zu haben.

- Hat er recht, gewinnt er die Karte unter seinem Finger und legt sie verdeckt vor sich ab. Die aufgedeckte Spielkarte wird in der Tischmitte belassen. Ein neuer Spielzug beginnt.

NB1: Es ist möglich, dass mehr als eine Karte die Tiere der aufgedeckten Karte vervollständigt. In diesem Fall können mehrere Karten gewonnen werden – entweder von einem oder mehreren Spielern.

NB2: Findet ein Spieler eine Karte, die beide Tiere der aufgedeckten Karte vervollständigt, gewinnt er diese Karte plus eine Bonuskarte, die er direkt vom Stapel zieht.

- Hat er nicht recht, lässt der Spieler die Karte auf dem Tisch liegen. Er setzt bis zur nächsten aufgedeckten Karte aus und legt eine zuvor gewonnene Karte als Strafe zurück unter den Stapel (falls er eine hat).

Die anderen Spieler setzen die Suche fort.

- Liegt keine Karte auf dem Tisch, die eines der Tiere der aufgedeckten Karte vervollständigt, kommt sie zu den anderen Karten in die Tischmitte.

Ist der Spielzug vorbei, deckt der nächste Spieler eine neue Karte vom Stapel auf ... und so weiter.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte des Stapels gespielt wurde. Jeder Spieler zählt seine Karten. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten!

Ein Spiel von Martin Nedergaard Andersen.

ANIJUMBLE



Leeftijd: 4-12 jaar



Aantal spelers: 2-5



Inhoud: 45 kaarten

Spelprincipe: Op de speelkaarten staan grappige dieren, maar let op: de kop en het lichaam horen niet bij elkaar! Maak als snelste de juiste dierencombinaties! Vergelijk de kaarten op tafel met de zojuist omgedraaide kaart en match 2 lichaamsdelen om een juiste dierencombinatie te vormen.



Doel van het spel: De meeste kaarten verzamelen.



Vorbereiding van het spel: De kaarten worden geschud. Eén (willekeurig gekozen) kaart wordt in het midden van de tafel gelegd. Alle spelers moeten deze kaart goed kunnen zien. De overige kaarten worden met het plaatje naar beneden op een stapel ernaast gelegd.

Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij draait de eerste kaart van de stapel om en legt deze met het plaatje naar boven op tafel. Iedereen moet de kaart goed kunnen zien. Alle spelers spelen dan tegelijkertijd en vergelijken de kaart(en) in het midden van de tafel met de zojuist omgedraaide kaart. De kop en het lichaam moeten matchen. (Hoe meer het spel gaat, hoe meer kaarten er in het midden van de tafel liggen).

Als een speler een kaart vindt die bij een van de dieren op de zojuist omgedraaide kaart past, legt hij zijn vinger erop en zegt welk dier hij denkt te maken.

Controleer of het klopt:

- Als het klopt, wint de speler de kaart en legt hij deze met het plaatje naar beneden voor zich neer. De kaart die zojuist werd omgedraaid, blijft in het midden van de tafel liggen. De volgende speelronde begint.

NB1: Het is mogelijk dat meerdere kaarten een match vormen met de zojuist omgedraaide kaart. In dit geval kunnen ze allemaal gewonnen worden, zowel door één speler als door meerdere spelers.

NB2: Als een speler een kaart vindt die matcht met de 2 dieren op de zojuist omgedraaide kaart, wint hij deze kaart plus een bonuskaart die hij meteen van de stapel pakt.

- Als het niet klopt, laat de speler de kaart op tafel liggen. Hij mag niet meer aan deze ronde meedoen en moet voor straf een eerder gewonnen kaart teruggeven (als hij er een heeft). De strafkaart legt hij onder de stapel. De andere spelers kunnen verder zoeken.

- Als er geen enkele kaart op tafel matcht met een van de dieren op de omgedraaide kaart, blijft deze kaart op tafel liggen bij de andere.

Als de speelronde voorbij is, begint de volgende ronde. Een speler draait een nieuwe kaart van de stapel om. En zo gaat het spel verder.

Einde van het spel: Het spel eindigt als de laatste kaart van de stapel is gepakt. Elke speler telt dan zijn kaarten. Degene met de meeste kaarten wint!

Een spel van Martin Nedergaard Andersen.

ANIJUMBLE



Edad: 4-12 años



N.º de jugadores: 2-5



Contenido: 45 cartas

Bases del juego: las cartas del juego están constituidas por extrañas quimeras con la cabeza de un animal y el cuerpo de otro. ¡Sé el más rápido en recomponer los animales de verdad!

Busca entre las cartas de la mesa la que complete una de las 2 partes de los animales de la carta que se acaba de poner boca arriba.



Objetivo del juego: reunir el mayor número de cartas.



Preparación del juego: se barajan las cartas. Una carta elegida al azar se pone en el centro de la mesa para que todos los jugadores la puedan ver. El resto de cartas se pone boca abajo en una pila, a un lado.

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador da la vuelta a la primera carta del montón y la deja boca arriba sobre la mesa, para que todos los jugadores puedan verla.

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo y buscan entre las cartas del centro de la mesa una con el cuerpo o la cabeza correspondientes a las mitades animales de la carta que se acaba de poner boca arriba. (Cuanto más avanza el juego, más cartas hay en el medio de la mesa).

Cuando un jugador encuentra una carta con que completar uno de los animales de la que se acaba de poner boca arriba, pone el dedo encima de ella y anuncia el animal que cree haber recompuesto.

Se comprueba que la combinación sea correcta:

- Si es así, gana esa carta y se la pone delante boca abajo. La carta que se acaba de poner boca arriba se deja en el centro de la mesa y empieza otro turno.

Nota 1: es posible que varias cartas permitan recomponer los animales de la que se acaba de poner boca arriba: en ese caso, se pueden ganar todas si los jugadores —uno o varios— las encuentran.

Nota 2: si un jugador encuentra una carta que permite completar los 2 animales de la que se acaba de poner boca arriba, gana esta carta más una adicional que roba directamente del montón.

- Si no es correcta, el jugador deja la carta sobre la mesa, no puede jugar más durante ese turno y pierde una carta como penalización (si ha ganado alguna antes), que debe colocar debajo del montón.

Los otros jugadores pueden continuar buscando combinaciones.

- Si ninguna carta de la mesa permite completar los animales de la carta que se ha girado, esta se deja sobre la mesa con las demás.

Cuando el turno ha terminado, el siguiente jugador da la vuelta a otra carta del montón y empieza un nuevo turno, y así sucesivamente.

Final de la partida: la partida termina cuando se ha jugado la última carta del montón. Cada jugador cuenta sus cartas y el que tenga más ¡gana!

Un juego de Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

Atención. Partes pequeñas.

ANIJUMBLE



Età: 4-12 anni



N° di giocatori: 2-5



Contenuto: 45 carte

Principio del gioco: le carte del gioco raffigurano bizzarre chimere con la testa di un animale e il corpo di un altro! Sii il più veloce a ricomporre i veri animali!

Trova tra le carte del gioco quella che permette di completare una delle 2 parti degli animali della carta appena scoperta.



Scopo del gioco: ottenere più carte possibili.



Preparazione del gioco: si mischiano le carte. Una carta (scelta a caso) viene posizionata al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederla. Le carte rimanenti sono appoggiate in una pila a faccia in giù.

Svolgimento del gioco: il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario. Gira la prima carta del mazzo e la lascia scoperta sul tavolo, in modo che tutti i giocatori possano sempre vederla.

Tutti i giocatori giocano contemporaneamente e, tra le carte al centro del tavolo, cercano una carta con il corpo e/o la testa corrispondente alle metà degli animali raffigurati sulla carta scoperta. (Più il gioco va, più carte sono al centro del tavolo).

Quando un giocatore trova la carta che completa uno degli animali della carta scoperta, ci mette il dito sopra dicendo il nome dell'animale che pensa di aver ricomposto.

Si verifica la combinazione:

- Se è corretta, prende la carta, che viene considerata vinta, e la posiziona davanti a sé a faccia in giù. Si scopre una nuova carta, che viene lasciata al centro del tavolo. Inizia una nuova manche del gioco.

N.B. 1: è possibile che più carte permettano di ricomporre gli animali della carta appena scoperta: in questo caso, possono essere tutte vinte se i giocatori le trovano – dallo stesso giocatore o da più giocatori.

N.B. 2: se un giocatore trova una carta che permette di completare i 2 animali della carta appena scoperta, la vince insieme a una carta bonus che pesca direttamente dal mazzo.

- Se la combinazione è sbagliata, il giocatore lascia la carta sul tavolo. Non può più giocare in questa manche del gioco e restituisce una carta vinta precedentemente come penalità (se ne possiede una), che mette in fondo al mazzo. Gli altri giocatori possono continuare a cercare.
- Se nessuna carta sul tavolo permette di completare uno degli animali della carta scoperta, questa viene lasciata sul tavolo con le altre.

Quando la manche del gioco è finita, se ne comincia un'altra e un giocatore scopre una nuova carta del mazzo... E così via.

Fine della partita: il gioco finisce quando l'ultima carta del mazzo è stata giocata. Ogni giocatore conta le sue carte, chi ne ha di più vince!

Un gioco di Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

Attenzione. Piccole parti.

ANIJUMBLE



Idades: 4-12 anos



N.º de jogadores: 2-5



Conteúdo: 45 cartas

Princípio do jogo: As cartas deste jogo exibem personagens divertidos com cabeças e corpos de animais diferentes. Seja o mais rápido a formar animais verdadeiros!

Procure sobre a mesa as cartas que permitem completar uma das metades do animal que acabou de ser revelado.



Objetivo do jogo: Acumular o máximo de cartas.



Preparação do jogo: Baralhar as cartas. Uma carta, escolhida ao acaso, é colocada no centro da mesa de modo a ser visível por todos os jogadores. O baralho de cartas restantes é pousado ao lado da carta descoberta, virado para baixo.

Como jogar: É o jogador mais novo que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio. O jogador volta a carta do topo do baralho e pousa-a, voltada para cima, na mesa, visível por todos os jogadores.

Os jogadores jogam em simultâneo procurando entre as cartas pousadas no centro da mesa, as que correspondem ao corpo e/ou à cabeça do animal misto representado na carta revelada. (Quanto mais o jogo continua, mais cartas ficam no meio da mesa).

Assim que um dos jogadores encontra a carta que permite completar um dos animais da carta revelada, ele põe o seu dedo sobre essa carta e anuncia o animal que pensa ter reconstituído.

Os outros verificam:

- Se está correto, ele pega na carta que acabou de ganhar e poussa-a à sua frente voltada para baixo. A carta revelada fica no centro da mesa juntamente com as outras. Começa uma nova partida.

Nota 1: É possível formar os animais da carta revelada com várias cartas, nesse caso, ficam todas nas mãos do jogador ou jogadores que as encontraram.

Nota 2: Quando um jogador encontra uma carta que permite completar os 2 animais da carta revelada, ele ganha essa carta e uma carta prémio que tira do baralho.

- Se a carta não for a boa, o jogador deixa-a em cima da mesa. Ele sai do jogo e devolve uma carta que ganhou anteriormente como punição (se ele possui cartas), repondo-a sob o monte.

Os outros jogadores podem continuar a jogar.

- Quando deixa de haver cartas na mesa que permitam completar os animais da carta revelada, essa carta fica na mesa com as outras.

No final de cada partida, inicia-se outra em que um jogador volta outra carta do monte...e assim sucessivamente.

Fim do jogo: O jogo termina quando se volta a última carta do monte. Cada jogador conta as suas cartas, o que tiver mais é o vencedor!

Um jogo de Martin Nedergaard Andersen.

ANIJUMBLE



Ålder: 4-12 år



Antal spelare: 2-5



Innehåll: 45 kort

Spelprinciper: Korten består av roliga blandningar av ett djurhuvud parat med ett annat djurs kropp! Var den snabbaste att sätta ihop de rätta djuren! Sök bland korten på bordet för att hitta ett som låter dig komplettera en av de 2 djurdelarna på det uppvända kortet.



Spelets mål: Att samla flest kort.



Spelförberedelse: Korten blandas. Ett kort (valt slumpmässigt) placeras mitt på bordet så att alla spelarna kan se det. De resterande korten läggs på hög bredvid, med framsidan dold.

Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar, och sedan spelar man vidare medurs. Spelaren vänder på det första kortet i högen och lägger det synligt på bordet, så att alla spelarna kan se det. Alla spelare spelar samtidigt och jämför kortet/korten på bordets mitt med det nyss uppvända kortet för att hitta ett där kroppen och/eller huvudet motsvarar djurhalvorna på det uppvända kortet. (Ju mer spelet går, desto fler kort finns i mitten av bordet).

När en spelare hittar ett kort som gör det möjligt att komplettera djuren på det uppvända kortet lägger spelaren ett finger på det och säger vilket djur han/hon tror sig kunna återställa.

Man kontrollerar korten:

- Om det är rätt har spelaren vunnit detta kort och lägger det dolt framför sig. Det nyss uppvända kortet lämnas på plats på bordets mitt. En ny runda påbörjas.

OBS! 1: Det är möjligt att flera kort gör det möjligt att återställa djuren på det uppvända kortet: I sådana fall kan alla vinnas om de hittas av spelarna – antingen av en och samma spelare, eller av flera.

OBS! 2: Om en spelare hittar ett kort som gör det möjligt att komplettera de 2 djuren på det uppvända kortet, vinner spelaren detta kort plus ett bonuskort som tas direkt från högen.

- Om det är fel lämnar spelaren kvar kortet på bordet. Spelaren får inte spela igen under denna omgång och ger som straff tillbaka ett kort som tidigare har vunnits (om sådant kort finns) och lägger det under högen.

De andra spelarna fortsätter att leta.

- Om inget kort på bordet gör det möjligt att komplettera ett av djuren på det uppvända kortet lämnas det på bordet med de andra.

När omgången är avslutad börjar nästa omgång och en ny spelare vänder upp ett nytt kort ur högen ... och så vidare.

Spelets slut: Spelet är slut när det sista kortet i högen har spelats. Alla spelare räknar sina kort och den som har flest har vunnit!

Ett spel av Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

Varning. Små delar.

ANJUMBLE



Alder: 4-12 år



Antal spillere: 2-5



Indhold: 45 kort

Spillets princip: Spillet består af kort med sjove fantasivæsner med et hoved, der tilhører ét dyr og krop, der tilhører et andet. Vær den hurtigste til at sammensætte de rigtige dyr!

Find det kort på bordet, der passer til hovedet eller kroppen på det dyr på kortet, som netop er blevet vendt.



Spillets formål: At få flest mulige kort.



Forberedelse af spillet: Kortene blandes. Et tilfældigt kort lægges midt på bordet, så alle spillere kan se det. Resten af kortene lægges i en bunke med billedsiden nedad ved siden af.

Sådan foregår spillet: Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Spilleren vender det første kort i bunken og lægger det med billedsiden opad på bordet, så alle kan se det.

Alle spillere spiller på samme tid og leder blandt kortene på bordet efter et kort med et hoved/en krop, der passer til dyrene på kortet, som netop er blevet vendt. (Jo mere spillet går, jo flere kort er der på midten af bordet).

Når en spiller finder et kort, som passer til et af dyrene på det kort, som netop er blevet vendt, sætter han/hun sin finger på det og fortæller, hvilket dyr han/hun mener, det er.

Man kontrollerer så de sammensatte kort:

- Hvis de er rigtigt sammensat, vinder spilleren kortet og lægger det foran sig med billedsiden nedad. Kortet, som var blevet vendt, bliver liggende midt på bordet. Næste runde går i gang.

NB1: Det er muligt, at flere forskellige kort passer sammen med dyrene på det kort, som bliver vendt om. Hvis en eller flere spillere finder et kort, som passer, vinder man det eller de kort, man har fundet.

NB2: Hvis en spiller finder et kort, der kan færdiggøre de 2 dyr på kortet, som netop er blevet vendt om, vinder han/hun dette kort plus et bonuskort, som tages direkte fra bunken.

- Hvis det ikke er korrekt, skal man lægge kortet på bordet. Man må så ikke spille mere i denne runde og skal afleveres det kort tilbage i bunken, man lige har vundet som straf (hvis man har et).

De andre spillere fortsætter med at lede.

- Hvis ingen af kortene på bordet gør det muligt at færdiggøre et af dyrene på det vendte kort, lader man det ligge på bordet sammen med de andre kort.

Når en runde er færdig, går den næste i gang, og en spiller vender et nyt kort i bunken... Og så fremdeles.

Spillets slutning: Spillet slutter, når det sidste kort i bunken er spillet. Hver spiller tæller sine kort, og den, der har flest, vinder!

Et spil af Martin Nedergaard Andersen.

ANIJUMBLE



Возраст: 4–12 лет



Количество игроков: 2–5



Игровой комплект: 45 карт

Принцип игры: На картах изображены необычные звери-химеры с головой одного животного и туловищем другого! Быстрее всех правильно соберите изображения жверей.

Среди разложенных на столе карт найдите ту, которая дополняет одну из 2-х частей животных на перевернутой карте.



Цель игры: собрать наибольшее количество карт.



Подготовка к игре: Карты тасуются. Произвольно выбранная карта помещается в центр стола на хорошо видимое всем игрокам место. Колода оставшихся карт кладется рядом рубашкой вверх.

Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем ход переходит по часовой стрелке. Он переворачивает первую карту из колоды и кладет ее на стол лицевой стороной вверх так, чтобы она была видна всем игрокам.

Далее все игроки одновременно ищут среди карт в центре стола карту с туловищем и/или головой животных, изображенных на только что перевернутой карте. (Чем больше идет игра, тем больше карт в середине стола).

Как только игрок находит карту, позволяющую дополнить одного из зверей с перевернутой карты, он ставит на нее палец и называет животное, которое ему удалось собрать.

Его находка проверяется:

- Если все правильно, игрок выигрывает указанную им карту и кладет перед собой рубашкой вверх. Перевернутая карта остается в центре стола. Ход переходит к следующему игроку.

NB1: Возможно, что несколько карт позволяют собрать изображения зверей с перевернутой карты, в таком случае все эти карты могут быть выиграны одним или несколькими игроками, которые их найдут.

NB2: Если игрок находит карту, которая позволяет дополнить сразу 2-х зверей с перевернутой карты, он выигрывает найденную карту и берет из колоды еще одну бонусную карту.

- В случае ошибки игрок оставляет карту на столе. До конца хода он не участвует в игре и, если у него есть карты, в качестве «штрафа» кладет одну выигранную ранее карту вниз колоды.

Другие игроки могут продолжить поиск.

- Если ни одна карта на столе не позволяет дополнить зверей перевернутой карты, карта остается на столе.

В начале каждого хода игрок переворачивает одну новую карту из колоды. Игра продолжается по тому же принципу.

Конец игры:

Партия заканчивается, когда разыграна последняя карта колоды. Все игроки считают свои карты, а побеждает тот, у кого больше всех карт!

Авторы игры: Martin Nedergaard Andersen.