



REGOLE DEL GIOCO

1

Contenuto: 64 carte Animale,
1 carta con il regolamento,
1 carta di riferimento

Scopo del gioco: trovare tris di
carte e raccogliere più carte degli altri
giocatori.

Com'è fatto un tris?

(vedi la carta di riferimento) Un tris è
composto da 3 carte che siano:

- A** tutte dello stesso colore ☞ 3×gialle
- B** tutte dello stesso animale ☞ 3×piovre
- C** 2 dello stesso colore e 2 dello stesso
animale ☞ 2×viola e 2×pesci

Preparazione: mischia le carte e
mettile a faccia in giù sul tavolo
come mazzo da cui pescare. Pesca
le prime due carte e mettile a
faccia in su sul tavolo. Il gioco
si svolge a turno in senso
orario.

Gioco n. 1: occhio di falco

Come giocare Quando è il
tuo turno, pesca una carta dal
mazzo e mettila scoperta sul
tavolo. Ora tutti i giocatori cercano
un tris contemporaneamente.

Hai trovato un tris? ☞ Grida «tris!»
e prendi le tre carte.

Avete gridato «tris!» insieme? ☞
Scarta le 3 carte in questo turno.

Hai gridato «tris!» per sbaglio? ☞
Rimetti l'ultima carta che hai vinto
sotto al mazzo. Se non hai carte,
non succede nulla.

Vincere Se il mazzo finisce e
non ci sono più tris da fare, la
partita termina. Vince chi
ha raccolto più carte.



REGOLE DEL GIOCO ②

Gioco n. 2: volpe furbacchiona

Come giocare Mischia le carte, poi metterne 2 a faccia in su sul tavolo. Tutti memorizzano queste carte, poi vengono coperte. Quando è il tuo turno, rivela un totale di tre carte: puoi pescarle dal mazzo, puoi girare quelle coperte sul tavolo oppure una combinazione di queste scelte.

C'è un tris? 🌀 Ricevi le tre carte e giochi ancora finché non sbagli.

Non c'è un tris? 🌀 Le tre carte restano a faccia in su brevemente perché tutti possano memorizzarle, poi vengono coperte e il turno passa al giocatore che segue.

Vincere Se tutte le carte sono state piazzate a faccia in giù sul tavolo e non si trova più nessun tris, la partita finisce. Vince chi ha raccolto più carte.

Illustrazione/Grafica: Bonaparte & Game Factory

Ideazione: Maureen Hiron & Sheyla Bonnick

Redazione: Rolf Mutter

www.gamefactory-spiele.com

 @gamefactoryspiele



GAME INSTRUCTIONS ①

Contents:

64 animal cards, game instructions, 1 overview card

Object of the game

Find three matching cards (Catch) and gather more cards than the other players.

What is a Catch? *(see overview card)*

A Catch is made up of three cards of ...

A 3 of the same colour 🎯 3×yellow

B 3 of the same animals 🎯 3×octopus

C 2 of the same colour and 2 of the same animals 🎯 2×purple, 2×fish

Set up

Shuffle the cards and make a pile on the table, cards facing down.

Put the top two cards face up in the middle of the table. Play continues clockwise.

Game 1: Eagle eye

How to play Each player reveals a card from the pile and places it on the table. Now all players look for a Catch at the same time.

Matching cards discovered? 🎯 Shout «Catch!» and take the three cards.

Shouted «Catch!» simultaneously?

🎯 Remove the three cards from this round. **Shouted «Catch!» by mistake?**

🎯 Put the last won card back in the pile. If the player has not won a card yet, no card is put back in the pile.

Winning the game If no cards are left on the pile and a Catch is impossible, the game ends. The winner is the player with most cards at the end of the game.



GAME INSTRUCTIONS ②

Game 2: Sly fox

How to play All players memorize two cards placed face up on the table. Then they are flipped over. Now the player reveals three cards: from the pile, the ones already on the table, or a combination of both.

A Catch? 🦊 The player receives the three cards and continues until the next three cards do not match as a Catch.

No Catch? 🦊 The cards remain briefly face up on the table for the players to memorize. Then they are flipped over. The next player continues.

Winning the game If all cards are placed face down on the table and no Catch can be matched, the game ends. The winner is the player with most cards at the end of the game.

Illustration/graphic design: Bonaparte & Game Factory
Authors: Maureen Hiron & Sheyla Bonnick
Editorial: Rolf Mutter

www.gamefactory-spiele.com



@gamefactoriespiele



SPIELANLEITUNG ①

Inhalt:

64 Tierkarten,
1 Spielregel, 1 Übersichtskarte

Spielziel

Finde die meisten passenden Karten
(Catch) um zu gewinnen.

Was ist ein Catch?

3 passende Karten, aus einer der 3
Möglichkeiten (siehe Übersichtskarte)

A 3 gleiche Farben 🐡 3×gelb

B 3 gleiche Tiere 🐡 3×Oktopus

C 2 gleiche Farben und 2 gleiche Tiere

🐡 2×violett, 2×Fisch

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und legt sie als
verdeckten Stapel auf den Tisch.

Deckt zwei Karten auf und legt
sie offen in die Tischmitte.

Gespielt wird reihum im
Uhrzeigersinn.

Spiel 1: Adlerauge

Spielablauf Jeder Spieler
deckt von sich weg eine Karte
vom Stapel auf und legt sie
neben die anderen auf den Tisch.
Alle suchen gleichzeitig!

Passende Karten entdeckt? 🐡 Rufe
«Catch!» und nimm die 3 Karten
zu dir. **Rufen mehrere gleichzeitig
«Catch!»?** 🐡 3 Karten aus dem Spiel
nehmen. **Fälschlicherweise «Catch!»
gerufen?** 🐡 Lege deine letzte,
gewonnene Karte unter den Stapel.
Besitzt du noch keine Karte? Dann
lege keine ab.

Spielende Wenn der Stapel leer
ist und während einer Runde
kein Catch mehr gebildet
werden konnte, endet das
Spiel. Es gewinnt der
Spieler mit den me-
isten Karten.



SPIELANLEITUNG ②

Spiel 2: Schlaufuchs

Spielablauf Alle Spieler prägen sich die zwei bereits ausliegenden Karten ein. Die Karten werden umgedreht. Jeder Spieler kann immer 3 Karten aufdecken. Das können 3 vom Stapel oder 3 von den auf dem Tisch ausliegenden sein, oder eine Kombination aus beidem.

Ist es ein Catch? 🐾 Dann erhält dieser Spieler die drei Karten. Er kann solange Karten aufdecken, bis die 3 aufgedeckten Karten keinen Catch bilden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ist es kein Catch? 🐾 Lass die Karten kurz offen liegen, damit sie sich alle Spieler merken können. Anschließend werden sie umgedreht. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende Wenn alle Karten des Stapels verdeckt auf dem Tisch liegen und kein Spieler mehr einen Catch bilden konnte, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Illustration/Grafik: Bonaparte & Game Factory

Autoren: Maureen Hiron & Sheyla Bonnick

Redaktion: Rolf Mutter

www.gamefactory-spiele.com

 @gamefactoryspiele



RÈGLE DU JEU

1

Contenu: 64 cartes animaux, 1 règle du jeu, 1 carte d'aperçu

But du jeu: trouve trois cartes qui vont ensemble (Catch) pour collecter un maximum de cartes.

Qu'est-ce qu'un Catch? Un Catch est composé de 3 cartes et comprend (Cf. carte d'aperçu)

- A** 3 couleurs identiques ☞ 3×jaune
- B** 3 animaux identiques ☞ 3×pieuvre
- C** 2 couleurs et 2 animaux identiques ☞ 2×violet, 2×poisson

Préparation: mélangez les cartes et posez-les en pile, face cachée, au milieu de la table. Retournez deux cartes et posez-les sur la table. On joue dans le sens horaire.

Jeu n°1: l'œil de l'aigle

Déroulement de la partie

Chaque joueur retourne tour à tour une carte de la pile et la pose à côté des autres sur la table. Tous cherchent en même temps.

Tu as trouvé des cartes qui vont ensemble? ☞ Dis «Catch!» et prends les 3 cartes. **Plusieurs joueurs annoncent «Catch!» en même temps?** ☞ Sortez les 3 cartes du jeu. **Quelqu'un a annoncé «Catch!» par erreur?** ☞ Pose la dernière carte remportée sous la pile. Tu n'as pas encore collecté de carte? Alors tu ne fais rien!

Fin de la partie Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile et qu'aucun Catch n'a pu être formé lors de la manche, alors la partie prend fin. Le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie.



RÈGLE DU JEU

②

Jeu n°2: renard futé

Déroulement de la partie Les joueurs tentent de mémoriser les deux cartes sur la table. Ces deux cartes sont ensuite retournées. Chaque joueur peut toujours retourner 3 cartes. Il peut s'agir de 3 cartes de la pile ou de 3 cartes posées sur la table, ou d'une combinaison des deux.

C'est un Catch? 🐾 Dans ce cas, le joueur récupère les trois cartes. Il peut continuer de retourner des cartes jusqu'à ce que 3 cartes forment un Catch. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Ce n'est pas un Catch? 🐾 Laisse les cartes face visible sur la table pendant un court instant pour que les joueurs puissent les mémoriser. Retourne-les et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie La partie est terminée lorsque toutes les cartes de la pile sont posées face cachée sur la table et qu'aucun joueur n'a pu former de Catch. Le joueur ayant collecté le plus de cartes remporte la partie.

Illustration/graphisme: Bonaparte & Game Factory

Auteurs: Maureen Hiron & Sheyla Bonnick

Rédaction: Rolf Mutter

www.gamefactory-spiele.com



@gamefactoryspiele



A



B



C



