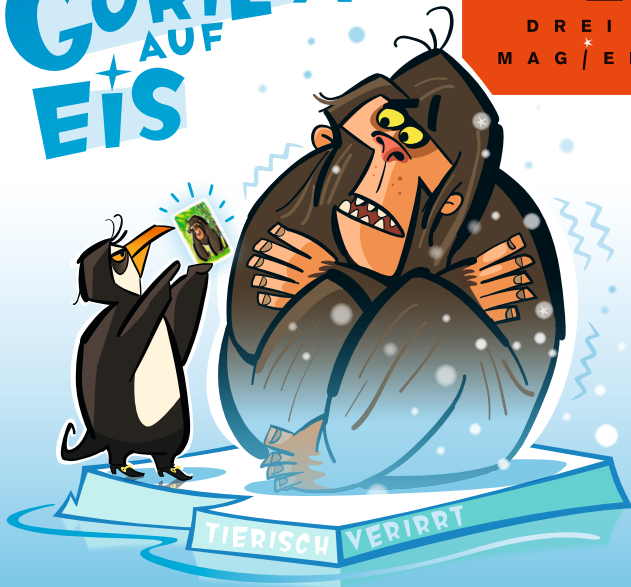


THOMAS WEBER

GORILLA AUF EIS



DREI
MAG*ER



ARV*

Inhalt 108 Karten

Content 108 cards / Contenu 108 cartes / Contenuto 108 carte

90 Standardkarten Tiere im falschen Lebensraum

90 standard cards (animals in the wrong habitat)

90 cartes standard (animaux dans le mauvais habitat)

90 carte standard (animali nell'habitat sbagliato)



18 Spezialkarten

special cards / cartes spéciales / carte speciali

A

2 Tiere (6 Karten)

2 animals (6 cards)
2 animaux (6 cartes)
2 animali (6 carte)



B

2 Lebensräume (6 Karten)

2 habitats (6 cards)
2 habitats (6 cartes)
2 habitat (6 carte)



C

Tier im richtigen Lebensraum (6 Karten)

Animal in the right habitat (6 cards)

Animale dans le bon habitat (6 cartes)

Animale nell'habitat giusto (6 carte)

Kamel / Wüste

Camel / Desert

Chameau / Désert

Cammello / deserto



Pinguin / Eisscholle

Penguin / Ice floe

Pingouin / Banquise

Pinguino / banco di ghiaccio

Kröte / Seerosenteich

Toad / Lily pond

Crapaud / Étang de

Rospo / stagno



Spinne / Spinnennetz

Spider / Spider web

Araignée / Toile d'araignée

Ragno / ragnatela

Bergziege / Gebirge

Goat / Mountains

Bouquetin / Montagne

Stambecco / montagna



Gorilla / Regenwald

Gorilla / Rainforest

Gorille / Forêt tropicale

Gorilla / foresta pluviale

Spielidee

In diesem rasanten Kartenspiel muss schnell geschaltet werden! Wer ein Tier und den dazu passenden Lebensraum miteinander in Verbindung bringen kann, schlägt auf die beteiligten Karten, um sie zu gewinnen. Besonderen Pfiff bringen die Spezialkarten, bei der man die ganze Auslage gewinnen kann!

Einfacher Einstieg

Sortiert zunächst die Spezialkarten „**2 Tiere**“ (6 Karten) und „**2 Lebensräume**“ (6 Karten) aus. Die 6 Spezialkarten „**Tier im richtigen Lebensraum**“ bleiben im Spiel.

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und teilt sie gleichmäßig unter euch auf.
Falls jemand eine Karte mehr hat, macht das nichts.
Lege deine Karten als verdeckten Stapel vor dir ab.

Spielverlauf

Wer zuletzt einen Gorilla gesehen hat, beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, deckst du die oberste Karte deines Stapels blitzschnell offen

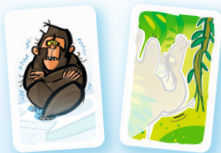
zur Mitte hin auf und legst sie in die Mitte. Legt die ausgespielten Karten nicht aufeinander, da immer alle Karten gut sichtbar und für alle erreichbar sein müssen.

Nach dem Ausspielen einer Karte schauen **alle gleichzeitig**, ob sie **ein passendes Paar** in der Mitte finden:

Paare finden

Liegt auf dem Tisch ein Tier und der dazu passende Lebensraum? Dann schlag schnell auf die 2 passenden Karten! 2 Karten passen zusammen, wenn das Tier der einen Karte zum Lebensraum der anderen Karte passt. Hierbei braucht es nur eine Übereinstimmung.

Beispiel: Diese beiden Karten passen zusammen, da der Gorilla in den Regenwald gehört (= eine Übereinstimmung). Dass das Kamel nicht auf die Eisscholle gehört, ist in diesem Fall egal.



Wenn du dir nicht sicher bist, welches Tier wohin gehört, schau dir nochmal die Übersicht auf S. 3 an. Wenn du ein solches Paar gefunden hast, schlägst du mit **beiden Händen auf die passenden Karten**, sodass jede Hand auf einer beteiligten Karte liegt.

Liegst du richtig, darfst du dir **die beiden Karten nehmen** und auf einen offenen Ablagestapel neben dir ablegen. Die anderen Karten verbleiben in der Mitte.

Anschließend deckst du eine neue Karte deines verdeckten Stapels auf und das Aufdecken geht im Uhrzeigersinn weiter.

Hinweis: Könnt ihr euch nicht einigen, wer zuerst auf beide Karten geschlagen hat, erhalten beide beteiligten jeweils 1 Karte.

Fehler

Schlägst du auf 2 Karten, **die nicht zusammenpassen oder nur mit einer Hand auf eine Standardkarte**, bleiben diese Karten in der Auslage liegen. Außerdem musst du eine bereits gesammelte Karte von deinem offenen Ablagestapel unter deinen verdeckten Stapel legen. Hast du noch keine Karten gesammelt, passiert nichts.

Spezialkarte „Tier im richtigen Lebensraum“

Entdeckst du eine Karte mit einem Tier in seinem richtigen Lebensraum, schlägst du **nur mit einer Hand drauf!** Wenn du richtig liegst, gewinnst du **ALLE** zu diesem Zeitpunkt



ausliegenden Karten (sogar die, auf die deine Mitspielenden in dieser Runde geschlagen haben - denn Karten auf die mit einer Hand geschlagen wurden, werden zuerst ausgewertet) und legst sie auf deinen offenen Ablagestapel. Anschließend deckst du eine neue Karte auf und das Spiel geht weiter.

Sonderfall

Schlägst du auf 2 passende Karten, und es ist eine Spezialkarte mit dabei, **bekommst du nur diese beiden Karten!**

Die restlichen Karten verbleiben in der Mitte. Gibt es keine Übereinstimmung, ist die Person links von dir an der Reihe.



Spielende

Das Spiel endet, sobald niemand mehr Karten in die Mitte legen kann. (Diejenigen unter euch, die keine Karten mehr zum Aufdecken haben, werden übersprungen. Alle dürfen aber weiterhin auf passende Karten schlagen!) Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Spiel!

Profivariante

Ihr seid bereit für eine neue Herausforderung?

Dann mischt nun **alle Spezialkarten** dazu.

Auch auf die Spezialkarten „2 Tiere“ und „2 Lebensräume“ schlägst du immer nur mit einer Hand. Du gewinnst **ALLE** Karten, wenn unter den Standardkarten in der Auslage, die 2 jeweils passenden Lebensräume bzw. Tiere zu finden sind. Machst du dabei einen Fehler, musst du wie immer eine bereits gesammelte Karte zurück unter deinen Stapel legen.



Werden mehrere Spezialkarten auf einmal ausgewertet, wertet sie nach der **folgenden Reihenfolge** aus:

- 1 Tier im richtigen Lebensraum
- 2 2 Tiere

③ 2 Lebensräume

④ Passendes Paar

Beispiel: Die „Gorilla im Regenwald“ Karte wird aufgedeckt.

Mia (roter Ärmel) reagiert blitzschnell und schlägt mit einer Hand auf diese Karte. Anna (grüner Ärmel) schlägt zur gleichen Zeit auf die „2 Lebensräume“-Karte, denn es liegen nun Standardkarten mit der Bergziege und dem Gorilla aus. Gleichzeitig schlägt Tom (blauer Ärmel) auf die „2 Tiere“- Karte, denn er erkennt unter den Standardkarten den Regenwald und die Eisscholle.

Alle haben korrekt auf Sonderkarten geschlagen, doch aufgrund der Auswertungsreihenfolge wird die „Tier im richtigen Lebensraum“-Karte zuerst ausgewertet. Anna (grüner Ärmel) und Tom (blauer Ärmel) gehen in diesem Fall leer aus.



How to play

In this fast-paced card game, you have to think quickly! Whoever can match an animal to its correct habitat slaps the corresponding cards to win them. The Special Cards add an extra twist, allowing you to win the entire set!

Easy start

First, remove the **"2 animals"** Special Cards (6 cards) and the **"2 habitats"** Special Cards (6 cards) from the deck. The 6 **"Animal in the right habitat"** Special Cards remain in the game.

Game setup

Shuffle all the cards and deal them out equally among the players. It doesn't matter if someone has one more card than the others. Place your cards face down in a pile in front of you.

How to play

The last player to see a gorilla goes first. Play then moves in a clockwise direction. When it's your turn, quickly turn over the top card of your pile and place it face up in the centre.

Do not pile the played cards directly on top of each other; all cards

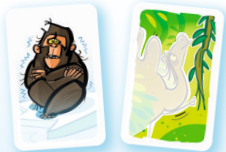
must always be clearly visible and reachable by everyone. After playing a card, **everyone looks simultaneously** to see if they can find **a matching pair** in the centre:

Finding pairs

Is there an animal and its correct habitat on the table?

Then quickly slap the 2 matching cards! 2 cards match if the animal on one card matches the habitat on the other card. Only one match is required.

Example: These two cards match because the gorilla belongs in the rainforest (= a match). It doesn't matter that the camel doesn't belong on the ice floe in this case.



If you are unsure which animal belongs where, take another look at the summary on page 3. When you have found 2 matching cards, **slap the matching cards with both hands** so that each hand is on one of the matching cards. If you are right, you may take the two cards and place them in a face-up discard pile next to you. The other cards remain in the centre.

You then turn over a new card from your face-down pile and continue turning over cards in a clockwise direction.

Note: If you cannot agree on who slapped both cards first, both players receive 1 card each.

Errors

If you slap 2 cards **that do not match or on a regular card with only one hand** it counts as an error. These cards remain in the display. You must also take a card you have already collected from your open discard pile and place it face down under your draw pile. If you have not yet collected any cards, nothing happens.

Special Card "Animal in the right habitat"

If you spot a card showing an animal in its correct habitat, you must **only slap it with one hand!** If you are correct, you win **ALL** the cards on display at that time (even those that your fellow players might have slapped this round - because cards slapped with one hand are evaluated first) and place



them on your face-up discard pile. You then turn over a new card and the game continues.

Special case

If you slap 2 matching cards and one of them is a Special Card, **you only get those two cards!**

The other cards remain in the centre. If there is no match, the person to your left takes their turn.



End of the game

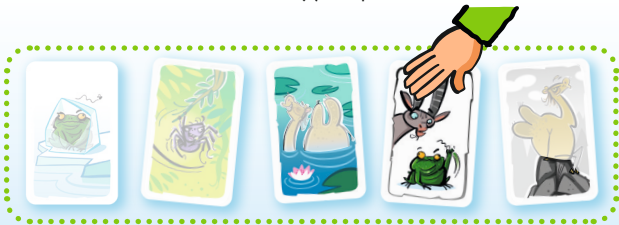
The game ends as soon as no one can place any more cards in the centre. (Players who have no more cards to turn over are skipped. However, everyone may still continue to slap matching cards!). Whoever collects the most cards wins the game!

Pro variant

Ready for a new challenge?

Then shuffle **all the Special Cards** in now.

On "2 animals" and "2 habitats" Special Cards you must only slap with one hand too. You win ALL the cards if the 2 matching habitats or animals can be found among the Regular Cards in the display. If you make an error, you must, as always, return one collected card to the bottom of your pile.



If several Special Cards are scored at the same time, score them in the **following order**:

- 1 Animal in the right habitat
- 2 2 animals

③ 2 habitats

④ Matching pair

Example: The "Gorilla in the rainforest" card is revealed.

Mia (red sleeve) reacts with lightning speed and slaps this card with one hand. Anna (green sleeve) hits the "2 habitats" card at the same time, because there are now Regular Cards showing the mountain goat and the gorilla. At the same time, Tom (blue sleeve) slaps the "2 animals" card, as he spots the rainforest and the ice floe among the Regular Cards. All have correctly slapped Special Cards, but due to the evaluation order, the "Animal in the correct habitat" card is scored first. Anna (green sleeve) and Tom (blue sleeve) come away empty-handed in this case.



Principe du jeu

Dans ce jeu de cartes rapide, il faut réagir vite ! Le joueur qui réussit à associer un animal à son habitat doit taper sur les cartes concernées pour les remporter. Les cartes spéciales apportent un petit plus car elles permettent de remporter toutes les cartes exposées !

Démarrage facile

Commence par enlever les cartes spéciales "**2 animaux**" (6 cartes) et "**2 habitats**" (6 cartes). Les 6 cartes spéciales "**animal dans le bon habitat**" restent dans le jeu.

Préparation du jeu

Mélange toutes les cartes et répartis-les équitablement entre les joueurs. Ce n'est pas grave si un joueur a une carte de plus. Pose tes cartes dans une pile face cachée devant toi.

Déroulement du jeu

Le dernier à avoir vu un gorille commence. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est ton tour de jouer, retourne rapidement la carte supérieure de ta pile

et pose-la au milieu. Ne pose pas les cartes jouées les unes sur les autres, car toutes les cartes doivent toujours être bien visibles et accessibles à tous.

Après avoir joué une carte, **tous les joueurs regardent en même temps** s'ils trouvent **une paire correspondante** au milieu :

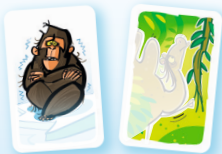
Trouver des paires

Y a-t-il sur la table un animal et l'habitat qui lui correspond ?

Si oui, tape vite sur les 2 cartes qui vont ensemble !

2 cartes vont ensemble si l'animal d'une carte correspond à l'habitat de l'autre carte. Une seule correspondance suffit.

Exemple : ces deux cartes vont ensemble, car le gorille vit dans la forêt tropicale (= une correspondance). Le fait que le chameau ne vit pas sur la banquise n'a pas d'importance ici.



Si tu n'es pas sûr de savoir où vivent les différents animaux, jette de nouveau un œil p. 3. Lorsque tu as trouvé une paire animal/habitat, il suffit de **taper dessus avec les deux mains**, une main sur chaque carte. **Si tu as raison, tu ramasses les deux cartes** et tu les places

sur une pile de défausse face visible à côté de toi. Les autres cartes restent au milieu.

Ensuite, tu retournes une nouvelle carte de ta pile face cachée et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque : s'il est difficile de savoir qui a tapé sur les deux cartes en premier, les deux joueurs concernés reçoivent chacun une carte.

Erreur

Si tu tapes sur 2 cartes **qui ne vont pas ensemble ou avec une seule main sur une carte standard**, ces cartes restent exposées au milieu. Tu dois en plus replacer une carte déjà ramassée de ta pile visible sous ta pile cachée. Si tu n'as pas encore ramassé de carte, il ne se passe rien.

Carte spéciale "animal dans le bon habitat"

Si tu découvres une carte avec un animal dans son véritable habitat, tu ne tapes dessus **qu'avec une seule main !**

Si tu as raison, tu ramasses **TOUTES les cartes exposées**



à ce moment-là (même celles sur lesquelles les autres joueurs ont tapé pendant ce tour – car les cartes sur lesquelles on a tapé d'une seule main sont évaluées en premier) et tu les places dans ta pile de défausse face visible. Ensuite, tu retournes une nouvelle carte et le jeu continue.

Cas particulier

Si tu tapes sur 2 cartes qui correspondent, dont l'une est une carte spéciale, **tu ne ramasses que ces deux cartes !**

Les autres cartes restent au milieu. S'il n'y a pas de correspondance, c'est au tour de la personne à ta gauche.



Fin du jeu

Le jeu se termine dès que plus personne ne peut placer de cartes au milieu. (Les joueurs qui n'ont plus de cartes à retourner sautent cette étape. Mais tous les joueurs peuvent continuer à taper sur des cartes qui correspondent !) Le joueur qui a ramassé le plus de cartes gagne la partie !

Variante pour les pro

Tu es prêt à relever un nouveau défi ?

Mélange et ajoute **toutes les cartes spéciales**.

Même sur les cartes spéciales "2 animaux" et "2 habitats", tu ne dois taper qu'avec une seule main. Tu remportes TOUTES les cartes si, parmi les cartes standard exposées, tu trouves les 2 habitats ou animaux correspondants. Si tu fais une erreur, tu dois, comme toujours, remettre une carte déjà ramassée sous ta pile.



Si plusieurs cartes spéciales sont évaluées en même temps, l'ordre est le suivant :

- 1 Animal dans le bon habitat
- 2 2 animaux

③ 2 habitats

④ Paire assortie

Exemple : la carte "gorille dans la forêt tropicale" est retournée. Mia (manche rouge) réagit très vite et tape sur cette carte avec une main. Anna (manche verte) tape en même temps sur la carte "2 habitats", car il y a maintenant des cartes standard avec le bouquetin et le gorille. Tom (manche bleue) tape en même temps sur la carte "2 animaux", car il reconnaît parmi les cartes standard la forêt tropicale et la banquise. Tous les joueurs ont tapé correctement sur des cartes spéciales, mais en raison de l'ordre d'évaluation, la carte "animal dans le bon habitat" est évaluée en premier. Anna (manche verte) et Tom (manche bleue) ne remportent ici aucune carte.



Concetto

In questo gioco di carte dal ritmo incalzante la velocità è tutto! Se riesci ad abbinare un animale al suo habitat tocca le carte interessate per vincerle. Aumentano il divertimento le carte speciali, con cui puoi vincere tutte le carte esposte!

Per rendere più semplice l'inizio

Per prima cosa scartate le carte speciali **"2 animali"** (6 carte) e **"2 habitat"** (6 carte). Restano in gioco le 6 carte speciali **"animale nell'habitat giusto"**.

Preparazione

Mescolate tutte le carte e distribuitele equamente tra voi. Se qualcuno ha una carta in più, non importa. Appoggia le tue carte coperte in un mazzetto davanti a te.

Come si svolge la partita

L'ultima persona che ha visto un gorilla inizia. Quindi si prosegue in senso orario. Quando è il tuo turno, gira rapidamente la carta in cima al tuo mazzetto e appoggiala al centro. Non mettete le carte giocate una sopra l'altra, perché tutte devono essere

sempre ben visibili e accessibili a tutti. Dopo che è stata giocata una carta **tutti guardano contemporaneamente** al centro per cercare **una coppia corrispondente**:

Trovare le coppie

Sul tavolo ci sono un animale e l'habitat corrispondente? Allora tocca subito le 2 carte corrispondenti!

2 carte corrispondono se l'animale di una si abbina all'habitat dell'altra. È sufficiente una sola corrispondenza.

Esempio: queste 2 carte corrispondono perché il gorilla si abbina alla foresta pluviale (= corrisponde). In questo caso non importa se il cammello non si abbina al banco di ghiaccio.



Se hai dubbi sulla corrispondenza tra gli animali e gli habitat ridai un'occhiata alla panoramica di p. 3. Quando hai trovato una di queste coppie, **tocca le carte corrispondenti con entrambe le mani** in modo che ciascuna sia su una delle carte. Se hai indovinato puoi prendere le 2 carte e **metterle in un mazzetto scoperto accanto a te**. Le altre carte rimangono al centro.

Quindi gira una nuova carta dal tuo mazzetto coperto, e si prosegue così in senso orario.

Attenzione: se non riuscite a mettervi d'accordo su chi ha toccato per primo le 2 carte, entrambi i giocatori ricevono 1 carta ciascuno.

Errori

Se tocchi 2 carte **che non corrispondono o colpisci una carta standard solo con una mano**, queste rimangono scoperte. Inoltre devi prendere dalla tua pila di carte scoperte una carta che hai già raccolto e inserirla in fondo al tuo mazzetto coperto. Se non hai ancora raccolto nessuna carta, non succede nulla.

Carta speciale "animale nell'habitat giusto"

Se scopri una carta con un animale nel suo habitat giusto, tocca **con una mano** sola! Se hai indovinato vinci **TUTTE le carte esposte** in quel momento (anche quelle toccate dagli altri giocatori in questo turno, dato che le carte toccate con una mano vengono contate per prime)



e le metti sul tuo mazzetto di carte scoperte. Quindi giri una nuova carta e il gioco continua.

Caso speciale

Se tocchi 2 carte corrispondenti, di cui una è una carta speciale, **ricevi solo queste 2 carte!**

Le altre carte rimangono al centro.

Se non c'è corrispondenza, è il turno della persona alla tua sinistra.



Fine del gioco

La partita termina quando nessuno riesce più a mettere al centro altre carte. (Chi di voi non ha più carte da scoprire viene saltato. Tutti però possono ancora toccare le carte corrispondenti.)
Chi ha raccolto più carte vince la partita!

Modalità avanzata

Siete pronti per una nuova sfida?

Allora mescolate **tutte le carte speciali**.

Anche le carte speciali "2 animali" e "2 habitat" si possono toccare solo con una mano. Vinci TUTTE le carte se tra le carte standard esposte si trovano i 2 habitat o animali corrispondenti. Se sbagli, come sempre devi rimettere sotto il tuo mazzetto una carta che hai già raccolto.



Per conteggiare più carte speciali contemporaneamente si tiene conto del **seguente ordine**:

- ❶ **Animale nell'habitat giusto**
- ❷ **2 animali**

③ 2 habitat

④ Coppia corrispondente

Esempio: si scopre la carta "gorilla nella foresta pluviale".

Mia (manica rossa) reagisce velocissima e tocca questa carta con una mano. Anna (manica verde) allo stesso tempo tocca la carta "2 habitat", perché ora ci sono carte standard con lo stambecco e il gorilla. Allo stesso tempo Tom (manica blu) tocca la carta "2 animali" perché riconosce tra le carte standard la foresta pluviale e il banco di ghiaccio. Tutti hanno toccato correttamente le carte speciali, ma in base all'ordine del conteggio la carta "animale nell'habitat giusto" viene contata per prima.

In questo caso Anna (manica verde) e Tom (manica blu) rimangono a mani vuote.



Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40911

.....
Redaktion: Karola Erlenbach

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

.....
Autor:

Thomas Weber

