

# PREPARAZIONE



Scegli il panorama con cui giocare: facile con il bordo verde (puoi scegliere fra due diversi) medio con il bordo Arancio (è composto da due tessere da unire fra di loro), difficile con il bordo rosso (è composto da 4 tessere da unire fra di loro), i panorami sono stampati fronte e retro controlla il bordo) e disponilo sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano toccarlo facilmente con il dito

# E come... Elefante

# LETTERE

Se vuoi Puoi inserire il set di lettere dell'alfabeto (26 tessere) nel sacchetto, ti consigliamo di farlo una volta imparato a giocare bene il gioco con gli animali, ricordati prima di giocare con le lettere di leggere attentamente il retro di questo foglio!



Prendi le tessere animali e inseriscile nel sacchetto in questo modo:

Panorami facili: solo le tessere verdi.



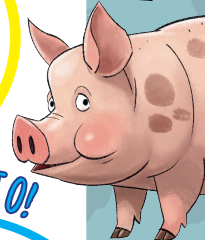
Panorama medio: tessere verdi e arancio.



Panorama difficile: tessere verdi, arancio e rosse.



Mescola le tessere nel sacchetto e sei pronto a giocare!



# COME SI GIOCA

In **E come Elefante** non si aspetta il proprio turno ma si gioca tutti insieme. Se per ultimo hai visitato un parco naturale (o sei il più piccolo) prendi il sacchetto, metti la mano dentro e pesca una tessera casualmente, tienila nel pugno chiuso senza guardarla, appoggia la mano sul tavolo vicino al panorama poi aprila dicendo "Via" e toglì la mano in modo che sia visibile a tutti.



Cerca velocemente l'animale all'interno del panorama! Tutti i giocatori cercano l'animale rappresentato sulla tessera nel panorama. Il primo che lo trova lo indica con il dito e dice il nome dell'animale

## Attento!

La fretta gioca brutti scherzi! Se hai indicato l'animale sbagliato sei fuori dal questo turno di gioco e al termine dovrai rimettere una tessera della tua riserva (se ne hai) nel sacchetto.

## E SBAGLIATO?

Chi ha indicato per primo l'animale lo guadagna, prende la tessera e la mette davanti a sé sul tavolo nella propria riserva, poi passa il sacchetto al giocatore alla tua sinistra e si parte per un nuovo turno!

## È GIUSTO?

In caso di dubbio sul più veloce vince chi ha il dito sotto gli altri o esattamente sopra all'animale, in caso di ulteriore conflitto la tessera viene rimessa nel sacchetto e nessuno guadagna il punto.

# TESSERE LETTERA

Se la tessera mostra una lettera, i giocatori cercano un animale il cui nome inizia con quella lettera (nella tessera sono disegnati gli animali corrispondenti e dietro a questa pagina c'è l'elenco). Il primo che lo trova guadagna la tessera. Se due giocatori indicano nello stesso istante due animali che iniziano con la lettera uscita nella tessera e non sanno chi lo ha indicato per primo la tessera viene rimessa nel sacchetto e nessuno dei due la guadagna.



# VITTORIA!



Quando gli animali nel sacchetto sono finiti, conta quanti animali hai nella tua riserva, se sei il giocatore con più animali **COMPLIMENTI HAI VINTO!** Se un altro giocatore ha il tuo stesso numero condividete la vittoria!

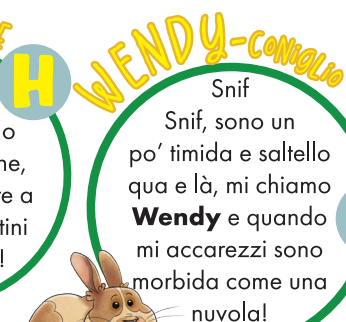


# VERSIONE VELOCE

Se hai poco tempo per giocare puoi decidere all'inizio quanti animali servono per vincere (ad esempio 6) e il primo che arriva a 6 animali guadagnati vince il gioco!



**Ciao!**  
qui trovi tutti gli  
animali presenti nel gioco  
divisi per colore e le lettere  
dell'alfabeto con gli animali  
corrispondenti.



Realizzato e Distribuito Internazionalmente da:  
**Red Glove** - Red Glove è un marchio NRG SRL  
Via E. Filiberto 2 - 20149 Milano (MI)  
[www.redglove.eu](http://www.redglove.eu)

Illustrazioni: Ferdinando Batistini

Autore: Federico Dumas

## LETTERE "DIFFICILI"

E per le lettere più rare, cioè la H, J, W, X, Y? Ci vengono i aiuto dei personaggi speciali i nostri amati "Pet" ed un simpatico alieno! (Puoi anche eliminare queste lettere per le prime partite o inserirne una o due). Questi personaggi speciali valgono anche se indicati con la lettera della loro specie (esempio Hachico C di cane, Jane G di gatto o Yogino A di alieno)

## YOGINO-ALIEVO

Ciao sono **Yogino**, un piccolo Alieno in visita sulla terra, ti va di giocare a nascondino?

**Y**