



Abelha



Búfalo



Dromedário



Rã Vermelha



Morsa



Foca



Salmão



Albatroz



Cavalo



Alce



Ouriço



Enguia



Polvo



Serpente-coral



Jacaré



Cabra



Elefante



Cavalo Marinho



Migala



Pinguim



Gambá



Arara



Condor



Caracol



Iguana



Náutilo



Morcego



Peixe-Escorpião



Avestruz



Serpente de Água



Estrela-do-mar



Canguru



Pássaro-do-Paraiso



Peixe-palhaço



Atum



Baleia



Caranguejo



Raposa-do-Deserto



Coelho



Orangotango



Águia



Tartaruga



Peixe-Sapo



Cigarra



Formiga



Leão



Antílope



Guaxinim



Doninha



Golfinho



Gerbo



Macaco



Panda



Tubarão



Molusco Bivalve



Cascavel



Girafa



Monarca



Pelicano




Rinoceronte




The logo for the game 'ZANIMATCH' is written in a bold, green, blocky font with a black outline. It is centered at the top of the page, above a white rounded rectangular box containing the game's rules. The background of the page is decorated with various animal illustrations: a snake on the top right, a fish on the right side, a bear on the bottom left, and various animal paws and legs scattered around the edges. There are also small circular icons with a crosshair in the corners of the page.

# ZANIMATCH



5-99 anos




De 3 à 6 jogadores



**Conteúdo :** 12 cartas grandes "méli-mélo", 60 cartas "animais", um índice dos animais na parte de trás da regra do jogo



**Objectivo do jogo:** ser o primeiro a livrar-se de todas as suas cartas



**Regra do jogo:** Começa o jogador mais novo. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Distribuir 8 cartas "animais" a cada jogador.

O resto das cartas constitui o monte. O monte das cartas "méli-mélo" é colocado no meio dos jogadores com a face escondida. O primeiro jogador vira a primeira carta "méli-mélo" e coloca-a com a face descoberta no meio dos jogadores.

Cada jogador observa atentamente o seu jogo e a carta "méli-mélo". Os jogadores devem encontrar rapidamente uma carta do seu jogo onde figure um dos animais que consta na carta "méli-mélo".

Ganha o mais rápido se a carta representar efectivamente um animal que figura na carta "méli-mélo". O jogador livra-se então dessa carta. Caso contrário, ele recolhe a sua carta e é penalizado recolhendo mais 2 cartas suplementares. Os outros jogadores recolhem as suas cartas. Cada um na sua vez vira outra carta "méli-mélo", e assim sucessivamente. Quando acabar o monte das cartas "méli-mélo", vira-se novamente o monte e recomeça-se.

**Variante, para os mais calmos:** Um jogador vira a primeira carta "méli-mélo" e pousa-a no meio de todos os jogadores. Em voz alta ele conta até cinco. Durante esse tempo, os jogadores devem observar atentamente a carta e os detalhes que a constituem. De seguida, a carta "méli-mélo" é revirada. Cada jogador deve então colocar à sua frente todas as cartas onde figurem os animais vistos na carta "méli-mélo". A carta "méli-mélo" é revirada uma vez mais para verificação. Os jogadores que colocaram cartas erradas retomam-nas e retiram uma carta suplementar. As cartas correctas não serão reintegradas no jogo, mas sim postas de parte. O vencedor é aquele que tiver menos cartas na mão, quando todas as cartas "méli-mélo" tiverem sido jogadas.