

Contém: 1 Tabuleiro, 4 Suportes, 40 Fichas com personagens (Elefante, Leão, Hipopótamo e Macaco) , 11 Fichas prendas (Rouba 1, Compre 2 e Jogue 2 vezes), 3 Fichas Coringas e 40 Fichas Plásticas.

PRIMEIRO NÍVEL

Use apenas 40 fichas com personagens e o tabuleiro.

As fichas prendas, os suportes e os coringas não são utilizadas nesse nível.

As 40 fichas numeradas com personagens são compostas por duas pilhas repetidas de 20 fichas cada uma (5 elefantes, 5 leões, 5 hipopótamos e 5 macacos). O "líder" (O jogador mais velho), separa uma pilha e embaralha as fichas com a face para baixo, e a outra é espalhada sobre a mesa com a face das fichas para cima. O líder pega a ficha do topo, olha para ela e "Fala" o personagem e o número. Coloca a ficha em cima da mesa com a face para cima em um local claramente visível a todos participantes. Os outros jogadores procurarão a ficha correspondente entre as que estão espalhadas com a face para cima. Quem a encontrar primeiro, a apresentará ao "líder" que, depois de conferir o par, irá colocar as duas fichas do par no lugar correspondente no tabuleiro. Dessa maneira, o participante que encontrar o par receberá uma "MOEDA". Uma vez concluído o tabuleiro com todos os pares, o jogador com mais "MOEDAS" será o vencedor.

SEGUNDO NÍVEL

Use as 40 fichas com personagens , 11 fichas prendas, três coringas e os suportes.

Coloque o tabuleiro no centro da mesa.

As fichas são espalhadas sobre a mesa, viradas para baixo e misturadas.

Cada jogador pega cinco fichas e as coloca em seu suporte de forma que seus adversários não consigam vê-las. As fichas restantes permanecem na mesa formando o monte.

Após fazer a sua jogada, caso o jogador coloque uma combinação no tabuleiro ele deve receber uma "MOEDA" , em seguida, o jogador deve pegar fichas no monte para completar as cinco fichas no seu suporte.

O JOGO

O participante mais jovem inicia o jogo tentando colocar uma combinação no tabuleiro (veja “COMBINAÇÕES” abaixo). Se não conseguir fazer a combinação, pegue uma ficha do monte e adicione-a ao seu suporte, e passe a vez para o próximo jogador à sua esquerda. Cada jogador tem direito a apenas uma jogada por vez.

COMBINAÇÕES

São necessárias pelo menos três fichas de personagens para fazer uma combinação.

Existem duas maneiras de conseguir:

1. Números consecutivos da mesma figura.

Exemplo: Leão 1-2-3 ou 2-3-4 ou 3-4-5.

2. Número igual, de três personagens diferentes em uma linha no tabuleiro.

Exemplo:

Elefante 2

Leão 2

Hipopótamo 2

Se um jogador tem a ficha do Elefante 2, o Leão 2 e o Macaco 2, ele NÃO forma uma combinação, pois não são consecutivas na linha do tabuleiro.

• Uma “MOEDA” é obtida para cada combinação feita e colocada no tabuleiro.

• Uma ficha que une duas combinações ganha duas "MOEDAS".
Exemplo: Existem combinações:
Elefante 1 , Leão 1, Hipopótamo 1
Macaco 2, Macaco 3, Macaco 4
Combine-as colocando a ficha Macaco 1 no tabuleiro (consulte o tabuleiro).

• As fichas que unem duas combinações ganham tantas "MOEDAS" conforme exemplo abaixo:
Exemplo: Existem combinações:
Leão 1, Hipopótamo 1, Macaco 1
Leão 2, Hipopótamo 2, Macaco 2
Colocando a combinação de número 3 no tabuleiro (Leão 3, Hipopótamo 3, Macaco 3), o jogador completa 3 combinações, sendo assim, recebe três "MOEDAS".

CORINGA

Ele pode ser usado uma vez em qualquer combinação.

O jogador que trocar o coringa que está em uma combinação no tabuleiro, alterando-o para a ficha correspondente a que ele está substituindo, ganha uma "MOEDA".

FICHAS PRENDAS

Existem três tipos diferentes de fichas prendas:

• ROUBE 1: Roube uma ficha no suporte do jogador à direita sem antes ver quais são as fichas dele. Este jogador não pode pegar outra ficha do monte até chegar a sua vez.

• COMPRE 2: Pegue duas fichas do monte. É conveniente usar esta prenda enquanto houver fichas no monte.

• JOGUE 2 VEZES: Jogue duas vezes quando esta ficha for apresentada.

FINAL DO JOGO

O jogo termina:

1. Quando um jogador colocar todas as suas fichas no tabuleiro, se ele não tiver mais nenhuma no suporte e o monte estiver vazio (O jogador pega uma "MOEDA").

2. Quando o monte estiver vazio e apenas as fichas prendas permanecem nos suportes dos jogadores (neste caso, nenhum jogador pega "MOEDA").
O jogador que tiver mais "MOEDAS" será o vencedor.

Outras considerações:

- Depois de usadas as fichas prendas elas não podem ser reutilizadas.

- Mesmo que o monte esteja sem cartas, o jogo continua até que nenhum jogador consiga fazer mais combinações. Ganha o jogo quem tiver mais moedas, em caso de empate, ganha quem tiver menos fichas.