

ZOO-QUARTETT



Prima di stampare le 20 carte da gioco, assicuratevi di avere un po' di carta spessa per renderle robuste. Stampa le carte su una stampante a colori. Quindi, taglia le carte lungo la linea nera.

Si può giocare due tipi diversi di 'QUATTRO' con queste carte.

'QUATTRO' GIOCO BASE



Prima le carte devono essere mischiate e divise tra i giocatori. Ogni giocatore controlla le sue carte. Se ha già un 'QUATTRO', può mettere queste carte davanti a lui sul tavolo. Un 'QUATTRO' è costituito da quattro carte corrispondenti (ad esempio quattro carte verdi da C1 a C4).



Ora è il turno del giocatore seduto a sinistra di chi ha dato le carte. Questo chiede agli altri giocatori la carta che gli manca (ad esempio rosso - B2). Se un altro giocatore ha questa carta, la porge al giocatore che la ha chiesta e può chiedere a sua volta un'altra carta.



Se l'altro giocatore non ha la carta mancante, tocca a lui. Può scegliere uno degli altri giocatori e chiedere una carta di cui necessita per fare 'QUATTRO'.

Il giocatore che completa prima o che più si avvicina a 'QUATTRO' vince la partita.

'QUATTRO' GIOCO AVANZATO



Prima le carte devono essere mischiate e divise tra i giocatori. Ogni giocatore deve tenere le sue carte in un modo che può vedere solo quella in alto.

Il giocatore più giovane inizia e seleziona uno dei valori legati ad una delle "voci" della sua prima carta. Lo legge ad alta voce (ad esempio, "Velocità: fino a 10 km / h"). Ora, gli altri giocatori leggono il valore per l'animale sulla propria carta in alto. Il giocatore che ha la carta con il numero più alto vince il round e riceve le carte dei suoi compagni di gioco. Ora le può posizionare sotto il suo mazzo e chiamare un'altro valore.



Se due o più giocatori hanno lo stesso valore, un altro valore legato ad un'altra "voce" della stessa carta deve essere selezionato. Il gioco finisce quando un giocatore ha vinto tutte le carte dei suoi compagni di gioco.

▲ GIRAFFA A1



Altezza: fino a 5,7 m

Peso: fino a 1.950 kg

Vita: 20 - 25 anni

Velocità: 55 chilometri all'ora

I versi delle giraffe sono così bassi che gli esseri umani non possono sentirli.

▲ RINOCERONTE A2



Altezza: fino a 1,90 m

Peso: fino a 3.600 kg

Vita: 50 anni

Velocità: 50 chilometri all'ora

Il rinoceronte non ci vede molto bene.

★ ALLIGATORE B1



Altezza: fino a 6 m

Peso: fino a 454 kg

Vita: 30 - 60 anni

Velocità a terra: 17 chilometri all'ora

Gli alligatori cambiano i denti molto spesso - Possono avere fino a 3.000 denti in totale!

★ LEONE B2



Altezza: fino a 1,15 m

Peso: fino a 250 kg

Vita: 8 - 15 anni

Velocità: 60 chilometri all'ora

Mentre i leoni femmina sono responsabili per la caccia, i leoni maschi salvaguardano il territorio e proteggono i giovani.

▲ OKAPI A3



Altezza: fino a 2 m

Peso: fino a 250 kg

Vita: 15 anni

Velocità: 60 chilometri all'ora

Con la sua lunga lingua blu l'okapi può raggiungere le orecchie e pulirle.

▲ ZEBRA A4



Altezza: fino a 1,4 m

Peso: fino a 400 kg

Vita: 20 - 30 anni

Velocità: 40 chilometri all'ora

Ogni Zebra ha un motivo a strisce differente.

★ PANDA B3



Altezza: fino a 1,9 m

Peso: fino a 160 kg

Vita: 20 - 35 anni

Velocità: 32 chilometri all'ora

I Panda si nutrono quasi esclusivamente di bambù.

★ TIGER B4



Altezza: fino a 3 m

Peso: fino a 300 kg

Vita: 15 anni

Velocità: 60 chilometri all'ora

Le Tigri sono tra i felini più grandi.

GORILLA C1



Altezza: fino a 1,7 m

Peso: fino a 270 kg

Vita: 35 anni

Velocità: 40 chilometri all'ora

I Gorilla hanno i sentimenti proprio come gli esseri umani.

KOALA C2



Altezza: fino a 85 centimetri

Peso: fino a 15 kg

Vita: 15 - 20 anni

Velocità: 10 chilometri all'ora

I koala sono dormono fino a 18 ore al giorno.

FENICOTTERO D1



Altezza: fino a 1,4 m

Peso: fino a 4,1 kg

Vita: 20 - 30 anni

Velocità: 50 chilometri all'ora

I Fenicotteri possono dormire in piedi su una gamba sola.

PAPPAGALLO D2



Altezza: fino a 1 m

Peso: fino a 1,7 kg

Vita: 40 - 50 anni

Velocità: 55 chilometri all'ora

I Pappagalli possono rompere anche i gusci più duri con il loro becco.

ORANGO TANGO C3



Altezza: fino a 1,40 m

Peso: fino a 85 kg

Vita: fino a 40 anni

Velocità: 6 chilometri all'ora

Gli Orango Tango saltano di albero in albero grazie alle loro lunghe braccia.

SCIMPANZE C4



Altezza: fino a 1,7 m

Peso: fino a 70 kg

Vita: 50 - 60 anni

Velocità: 40 chilometri all'ora

Gli Scimpanzé sono i parenti più stretti di noi esseri umani.

PELLICANO D3



Altezza: fino a 1,8 m

Peso: fino a 12 kg

Vita: 16 - 23 anni

Velocità: 65 chilometri all'ora

I Pellicani possono volare fino a 24 ore senza fare una pausa.

TUCANO D4



Altezza: fino a 65 centimetri

Peso: fino a 680 g

Vita: 12 - 20 anni

Velocità: 64 chilometri all'ora

I Tucani riconoscono grazie al loro becco.

ALPACA E1



Altezza: fino a 1 m

Peso: fino a 80 kg

Vita: 20 - 25 anni

Velocità: Non specificato

Alpaca e Lama sono parenti.
Entrambi possono sputare molto lontano.

SURICATO E2



Altezza: fino a 30 cm

Peso: fino a 950 g

Vita: 10 - 14 anni

Velocità: 32 chilometri all'ora

I Suricati vivono in una tana,
che ha molti ingressi e uscite.

MARMOTTA E3



Altezza: fino a 75 cm

Peso: fino a 7 kg

Vita: 12 - 15 anni

Velocità: Non specificato

Le marmotte si ritirano nella loro tana durante
l'inverno per il letargo. Durante questo tempo,
la loro temperatura corporea scende a 6 gradi.

PINGUINO E4



Altezza: fino a 1,22 m

Peso: fino a 45 kg

Vita: 15 - 20 anni

Velocità a terra: tre chilometri all'ora

I pinguini sono lenti mentre si camminano,
ma possono nuotare molto rapidamente.