



Das Spiel der feinen Unterschiede
von Daan Kreek

Spielmaterial



60 Frachtbriefe



3 Abgreifkarten



20 stapelbare Kisten in 5 Farben

Spielvorbereitung

☛ **Mischt die Frachtbriefe.** Bildet daraus einen verdeckten Stapel. Gebt jedem Spieler davon eine Karte, die er **verdeckt** vor sich ablegt.

- Jeder Frachtbrief, den ihr **verdeckt** vor euch abgelegt hat, entspricht **zwei Otterpunkten**. Ihr startet also alle mit je zwei Otterpunkten ins Spiel.
- Frachtbriefe, die ihr im Spielverlauf **offen** vor euch ablegt, sind **einen Otterpunkt** wert.

☛ Legt eine **Abgreifkarte** weniger in die Tischmitte, als ihr Spieler seid. Verwendet dabei die **niedrigsten** Kartenwerte.



☛ Gebt jedem Spieler von jeder Farbe eine Kiste.



Beispiel: Im Spiel zu dritt liegen die Abgreifkarten 1 und 2 in der Tischmitte.



8+



2-4



20

Das Spiel

Ihr spielt alle gleichzeitig. In jeder Spielrunde deckt ihr einen Frachtbrief auf. Sobald ihr die unterscheidbaren Merkmale darauf erkennt, stapelt ihr eure Kisten entsprechend. Dann schnappt ihr (jeweils) eine Abgreifkarte. Tut ihr das schnell und richtig, erhaltet ihr als FLOTTE OTTER Frachtbriefe (mit Otterpunkten drauf) zur Belohnung. Wer's am besten und schnellsten macht, erhält viele Frachtbriefe, bekommt dafür die meisten Otterpunkte und gewinnt!

I. Frachtbrief untersuchen

Deckt den **obersten Frachtbrief des Stacks** auf!

Die fünf Gegenstände darauf unterscheiden sich

- ➡ nach **Farben** und
- ➡ in **zwei Merkmalen**.

Beispiel: Die Fahrräder auf dem Frachtbrief rechts unterscheiden sich in diesen zwei Merkmalen: Die **Höhe ihrer Sitze** ist verschieden und die **Breite ihrer Reifen** auch.

!Die Farbe jedes Gegenstands entspricht einer Kistenfarbe!



Die Unterschiede jedes Merkmals ergeben eine **sichtbare logische Reihenfolge**, z.B. vom schmalsten bis zum breitesten Fahrradreifen.

2. Kisten stapeln

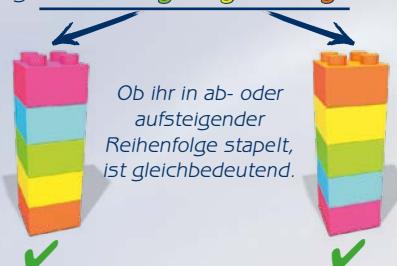
Stapelt jetzt die eigenen Kisten möglichst **schnell** in der **richtigen Reihenfolge** des **einen** oder des **anderen** Merkmals!



Beispiel:

Vom niedrigsten bis zum höchsten Sitz ergibt sich folgende Reihenfolge der Fahrräder:

grün-orange-rosa-gelb-blau. Vom schmalsten bis zum breitesten Reifen ist die Reihenfolge **rosa-blau-grün-gelb-orange.**



Ob ihr in ab- oder aufsteigender Reihenfolge stapelt, ist gleichbedeutend.

3. Abgreifkarte schnappen

Sobald du deine Kisten gestapelt hast, schnappst du dir die **niedrigste Abgreifkarte**, die du (noch) in der Tischmitte vorfindest. Leg sie vor dir ab.

Danach darfst du

- ➡ keine Änderungen mehr an deinem Kistenstapel vornehmen.
- ➡ keine weitere Abgreifkarte schnappen.



4. Frachtbriefe (Otterpunkte) vergeben

Sobald **alle Karten vergriffen** sind, **belohnt** ihr den/die FLOTSEN OTTER dieser Runde:

Wer seine Kisten in **korrekter Reihenfolge** gestapelt hat, ist FLOTTER OTTER – allerdings nur, wenn er eine **niedrigere Abgreifkarte** geschnappt hat, als alle Spieler, die ihre Kisten in **derselben Reihenfolge** (also **demselben Merkmal**) gestapelt haben.

!In jeder Runde kann es also zwei FLOTTE OTTER geben – für beide Merkmale einen!

Ein FLOTTER OTTER gewinnt den Frachtbrief, den ihr eben gespielt habt. Gibt es einen weiteren FLOTSEN OTTER, erhält dieser einen Frachtbrief vom verdeckten Stapel.

Es ist unbedeutend, welcher der beiden FLOTSEN OTTER welchen der beiden Frachtbriefe erhält.

Wichtig: Legt erhaltene Frachtbriefe **so** vor euch ab, **wie in Kapitel 5 beschrieben**.

Beispiel:

Ottmar und Ottolie haben ihre Kisten korrekt gemäß der Sitzhöhe gestapelt. Die niedrigere Abgreifkarte (1) hat Ottolie geschnappt. Sie ist damit FLOTTER OTTER.

Ottmar geht leer aus. Ottokar (3) wird (ebenfalls) FLOTTER OTTER, weil er die niedrigste Abgreifkarte derjenigen Spieler besitzt, die ihre Kisten gemäß der „Reifenbreite“ gestapelt haben. Otto, der keine Abgreifkarte mehr abbekommen hat, geht so leer aus wie Ottmar.



5. Doppelte Otterpunkte für das Lupenmerkmal kassieren

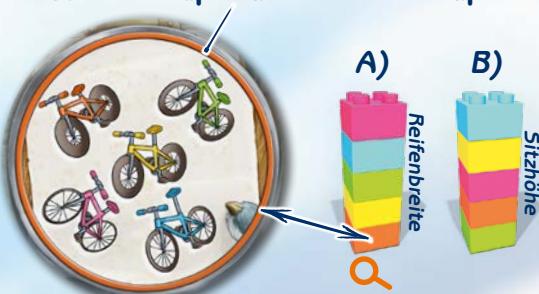
Die **Rahmenfarbe der Lupe** zeigt euch, welches der beiden Merkmale **doppelte Otterpunkte** einbringt. Dies ist das **Lupenmerkmal**.

- ☞ Stapelt ihr die Kisten nach dem **Lupenmerkmal**, dann taucht die **Lupenfarbe** im **Kistenstapel ganz außen (oben/unten)** auf.

Beispiel:

Die Reifenbreite ist das Lupenmerkmal dieser Karte, denn ...

- A) Stapelst du die Kisten gemäß der **Reifenbreite**, befindet sich die Kiste der Lupenfarbe (orange) an äußerster Position (weil das orangefarbene Fahrrad die breitesten Reifen hat).
- B) Stapelst du die Kisten hingegen nach der **Sitzhöhe**, befindet sich die orangefarbene Kiste nicht an einem Endpunkt, sondern im Inneren des Kistenstapels.



- ☞ Wirst du **FLOTTER OTTER des Lupenmerkmals**, legst du den dafür erhaltenen Frachtbrief mit der **Rückseite nach oben**, vor dir ab. Die beiden dort abgebildeten Otterköpfchen zeigen an: Dieser Frachtbrief bringt dir am Spielende nicht nur einen, sondern **2 Otterpunkte** ein.



- ☞ Wirst du **FLOTTER OTTER des anderen Merkmals**, legst du den dafür erhaltenen Frachtbrief mit der **Vorderseite nach oben**, vor dir ab. Das dort abgebildete Otterköpfchen zeigt an: Dieser Frachtbrief bringt dir am Spielende **1 Otterpunkt** ein.



6. Punktabzug für falsches Schnappen

Hast du deine Kisten in nicht kompletter oder **falscher Reihenfolge** gestapelt, aber **trotzdem eine Abgreifkarte geschnappt**, verlierst du **1 Otterpunkt**, indem du

- ☞ einen offen vor dir abgelegten Frachtbrief abgibst (in die Schachtel zurücklegst) oder
- ☞ einen verdeckt vor dir abgelegten Frachtbrief umdrebst, so dass dieser nun offen liegt.

Wer keinen Frachtbrief (mehr) besitzt, verliert keinen Otterpunkt.

Beispiel:

Nur Ottmar hat seine Kisten korrekt gemäß der Sitzhöhe gestapelt. Mit Abgreifkarte 2 ist er FLOTTER OTTER dieses Merkmals. Die Sitzhöhe ist nicht das Lupenmerkmal (siehe Beispiel in Kapitel 5). Deshalb legt Ottmar den erhaltenen Frachtnachrichten offen vor sich ab. Dies entspricht 1 Otterpunkt.

Ottlie und Otto sind Stapelfehler unterlaufen. Die Reihenfolge ihrer Kisten passt weder zur Sitzhöhe noch zur Reifenbreite. Weil Ottlie dennoch eine Abgreifkarte (1) geschnappt hat, verliert sie 1 Otterpunkt.

FLOTTER OTTER für das Lupenmerkmal Reifenbreite wird Ottokar, der (als einziger) seine Kisten korrekt gemäß der Reifenbreite gestapelt (und Abgreifkarte 3 geschnappt) hat. Den Frachtnachrichten, den er dafür erhält, legt er verdeckt vor sich ab. Das entspricht 2 Otterpunkten.



7. Übergang zur nächsten Runde

Nehmt eure Kisten wieder auseinander und deckt den nächsten Frachtnachrichten auf.

Spielende

Hat (mindestens) einer von euch **5 Frachtnachrichten** vor sich liegen, endet das Spiel.
Zählt eure Otterpunkte:

- Frachtnachrichten, die mit der **Rückseite nach oben** vor euch liegen, bringen **2 Otterpunkte**.
- Frachtnachrichten, die mit der **Vorderseite nach oben** vor euch liegen, bringen **1 Otterpunkt**.

Hast du die **meisten Otterpunkte**, bist du als flottester aller flotten Otter Sieger. Bei **Gleichstand** ist im Vorteil, wer seine Otterpunkte mit **weniger Frachtnachrichten** erzielt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gibt es mehrere Sieger, die alle gleich flott sind.

Tipp: Notiert die Ergebnisse und spielt aus, wer in 3 Partien insgesamt die meisten Otterpunkte erzielt.

Art.-Nr.: 60 110 5132

Autor: Daan Kreek

Illustration: Dennis Lohausen

Satz & Layout: Oliver Richtberg

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





The game of subtle differences
by Daan Kreek

What a life for an otter! Smugglers constantly try to offload fake boxes onto the ships. But fortunately, Rotterdam's harbor otter, Otto Otzeflott, knows all the tricks! A brief glance at the waybills is enough, and within seconds, every box is back in place where it belongs. It's otter play... try it out!



8+



2-4



20



Set-up of the Game

Mix the **waybills** and form a face-down pile. Each player gets one waybill and puts it **face down** in front of him.

- Every waybill that you have placed **face down** in front of you is worth **two otter points**.
- Waybills that you place **face up** in front of you during the game are worth **one otter point**.

Put one less **grab card** in the middle of the table than there are players. Use the **lowest** card values.

Give each player **one box of each color**.



Example: In the three-player game, grab cards #1 and #2 are lying in the middle of the table.

The Game

All players play simultaneously. In every game round, one waybill is revealed. As soon as you recognize the distinguishing features on the card, stack up your boxes accordingly. Then snatch one grab card. If you do this right and quickly, you are a FLOTTER OTTER (brisk otter) and are rewarded with waybills (which show otter points). The best and fastest player will receive many waybills and the most otter points—and will win!

I. Inspect the waybill

Reveal the **waybill** on the top of the pile!

The **five items** on it **differ**

- ⇒ in **colors** and
- ⇒ in **two features**.

Example: The bicycles shown on the waybill (right) differ in these two features: the **height of their seats** and the **width of their tires**.

!The color of each item corresponds to the color of one box!



The differences of each feature have a **visible logical order**, e.g., from the thinnest to the widest bicycle tire.

2. Stack up boxes

Now stack up your own boxes as **quickly** as possible in the **right order** of the **one** or the **other** feature.



Example:

The order of the colored bicycles from the lowest to the highest seat is:

green-orange-pink-yellow-blue.

The order from the thinnest to the widest tire is:

pink-blue-green-yellow-orange.



It doesn't matter whether you stack in ascending or descending order.

3. Snatch a grab card

As soon as you have stacked up your boxes, you snatch the **lowest grab card** that is (still) available in the middle of the table. Place it in front of you.

After that, you may no longer

- ☒ make any changes to your stack of boxes.
- ☒ snatch any other grab card.



4. Award waybills (otter points)

Once **all cards** have been **taken**, the FLOTTER OTTER (or FLOTTE OTTERS) of this round is **awarded**:

The FLOTTER OTTER is the player who has stacked up his boxes in the **correct order**, provided he has snatched a **lower grab card** than any other player who has stacked up his boxes in the **same order** (i.e., referring to the **same feature**).

!So there can be two FLOTTE OTTERS each round – one for each feature!

The FLOTTER OTTER wins the waybill that has just been played. If there is a second FLOTTER OTTER, this player receives a waybill from the face-down pile.

It is irrelevant which of the two FLOTTE OTTERS receives which of the two waybills.

Important: Place the waybills you got in front of you **in the manner described in section 5.**

Example:

Ottmar and Ottolie have stacked up their boxes in the correct order of colors according to the seat height. Ottolie has snatched the lower grab card (#1); consequently, she is a FLOTTER OTTER. Ottmar goes away empty-handed. Ottokar (#3) becomes another FLOTTER OTTER since he has the lowest grab card of those players who have stacked up their boxes according to the tire width. Otto didn't get any grab card and thus goes away empty-handed, the same as Ottmar.



5. Obtain double otter points for the magnifier feature

The **frame color of the magnifying glass** shows you which of the two features is the **magnifier feature**. The magnifier feature gives you **double otter points**!

- If you stack up the boxes according to the **magnifier feature**, the **magnifier color** will be at the **very end** of the **box stack**.

Example:

The tire width is the magnifier feature of this card:

- A) If the boxes are correctly stacked up according to the tire width, the box in the magnifier color (orange) is at the end (because the orange bicycle has the widest tires).
- B) But if the boxes are stacked up according to the seat height, the orange box is not at an end but inside the box stack.



- If you become the **FLOTTER OTTER** of the **magnifier feature**, you place the waybill you get for that in front of you with the **back facing up**. The two little otter heads depicted there indicate that this waybill will give you not only one, but **2 otter points** at the end of the game.



- If you become the **FLOTTER OTTER** of the **other feature**, place the waybill you get for that in front of you with the **front facing up**. The little otter head depicted there indicates that this waybill will give you **1 otter point** at the end of the game.



6. Deduct a point for wrong snatching

If you have stacked up your boxes in an incomplete or **false order** but nevertheless **snatch a grab card**, you **lose 1 otter point**

- by giving up one of the waybills (i.e., put back in the box) that you had placed face up in front of you, OR
- turning over one of the waybills placed face down in front of you, so that it is now facing up.

If you don't have any waybill (any more), you won't lose an otter point.

Example:

Ottmar is the only player who has correctly stacked up his boxes according to the seat height. He has snatched grab card #2 and thus is the FLOTTER OTTER of this feature. The seat height is not the magnifier feature (see the example in section 5). Therefore, Ottmar places the waybill he has gotten face up in front of him; this is worth 1 otter point.

Ottlie and Otto have made stacking mistakes. The order of their boxes does not match either the seat height or the tire width. Since Ottlie has nevertheless snatched a grab card (#1), she loses 1 otter point.

Ottokar becomes the FLOTTER OTTER for the magnifier feature (tire width) since he is the only player who has correctly stacked up his boxes according to the tire width (and snatched grab card #3). He places the waybill he gets for that face down in front of him; this is worth 2 otter points.



7. Prepare the next round

Take your box stacks apart and reveal the next waybill.

End of the Game

Once (at least) one player has **5 waybills** in front of him, the game ends.

Add up your otter points:

- Every waybill in front of you with the **back facing up** is worth **2 otter points**.
- Every waybill in front of you with the **front facing up** is worth **1 otter point**.

If you have the **most otter points**, you'll be the most brisk of all brisk otters and win the game! In case of a **tie**, the player who has earned his otter points with the **fewest waybills wins**. If there is still a tie, there are several winners who are all equally brisk.

Tip: Write down your results and play 3 games in order to determine who will eventually earn the most otter points overall.

Art.-no.: 60 110 5132

Author: Daan Kreek

Illustration: Dennis Lohausen

Setting and Layout: Oliver Richtberg

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





Le jeu qui fait subtilement la différence de Daan Kreek

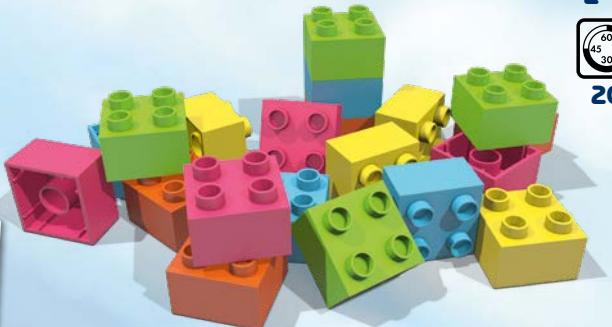
Contenu



60 bons de chargement



3 cartes Saisie



20 caisses empilables de 5 couleurs



Mise en place

☞ **Mélangez les bons de chargement** et formez une pile, face cachée. Chaque joueur en pioche ensuite un, qu'il pose devant lui, **sans le montrer**.

- Chaque bon de livraison placé **face cachée** devant soi rapportera **2 points** en fin de partie. Chacun commence donc avec **2 points**. 
- Chaque bon de livraison placé **face Loupe visible** devant soi au cours de la partie rapportera **1 point**. 

☞ Alignez une **carte Saisie** de moins que le nombre de joueurs au centre de la table, en commençant par la « 1 », puis la « 2 » ...

☞ **Distribuez une caisse de chaque couleur** à chaque joueur.



Exemple : à 3 joueurs, placez les cartes « 1 » et « 2 » au milieu de la table.



Déroulement du jeu

Vous jouez tous en même temps. À chaque tour, retournez un bon de chargement. Dès que vous avez repéré les caractéristiques qui diffèrent sur chaque objet, dépêchez-vous d'empiler vos caisses dans le bon ordre et emparez-vous d'une carte Saisie. Si vous agissez rapidement et sans vous tromper, comme LOUPY LOUTRE, vous gagnez le bon de chargement (rapportant les points indiqués). Le joueur le plus efficace et le plus prompt gagnera ainsi de nombreux bons de chargement et l'emportera !

I. Analysez les bons de chargement

Retournez le **premier bon de chargement de la pile** !

Les 5 objets représentés diffèrent par ...

- ☛ leur **couleur** et
- ☛ **deux caractéristiques**.

Exemple : Les vélos sur le bon de chargement ci-contre possèdent 2 caractéristiques différentes : **la hauteur de la selle et la largeur des pneus**.

! Chaque couleur de caisse correspond à la couleur d'un objet !



Ces différences permettent de les classer **visuellement** dans un **ordre** logique, par exemple, du pneu le moins large au plus large.

2. Empilez les caisses

Empilez ensuite les caisses le plus vite possible, **dans l'ordre correspondant à l'une ou l'autre** des deux caractéristiques.



Exemple :

De la selle la plus basse à la plus haute, le classement de la couleur des vélos serait : **vert-orange-rose-jaune-bleu**. Du pneu le moins large au plus large, le classement serait : **rose-bleu-vert-jaune-orange**.



Que l'ordre soit croissant ou décroissant n'a aucune importance.

3. Emparez-vous d'une carte Saisie

Dès que vous avez empilé vos caisses, attrapez la **plus petite carte Saisie** encore au milieu de la table et placez-la devant vous.

Vous ne pouvez alors plus ...

- ni modifier l'ordre de vos caisses ;
- ni vous emparer d'une autre carte Saisie.



4. Gagnez des bons de livraison (= points)

Dès qu'il ne reste **plus de cartes Saisie**, il est temps de **récompenser** le LOUPY LOUTRE de cette manche.

Le joueur qui a empilé ses caisses dans le **bon ordre** ET qui s'est emparé de la **carte Saisie la plus petite**, parmi ceux qui ont empilé leurs caisses dans le **même ordre** (selon la **même caractéristique**) est le LOUPY LOUTRE de cette manche.

! À chaque manche, il **peut** donc y avoir **deux** LOUPY LOUTRE :
un **pour chacune des deux caractéristiques** !

Un des LOUPY LOUTRE gagne le bon de chargement qui avait été retourné ; l'autre gagne celui sur le dessus de la pile.

Peu importe quel bon de chargement gagne chacun(e) des LOUPY LOUTRE.

Important : Placez les bons de chargement gagnés **sur la bonne face**, devant vous, **comme indiqué au chapitre 5.**

Exemple :

Charloutre et Peneloupe ont bien empilé leurs caisses selon la hauteur des selles. Peneloupe s'est emparée de la plus petite carte Saisie parmi les deux (1). C'est donc une LOUPY LOUTRE de cette manche. Charloutre repart bredouille. Elliotrou (3) est le (second) LOUPY LOUTRE car il s'est également emparé de la plus petite carte Saisie parmi les joueurs qui ont empilé leurs caisses en fonction de la largeur des pneus. Lupe, quant à elle, n'a pu s'emparer d'aucune carte Saisie et repart donc les mains vides, comme Charloutre.



5. Doublez vos points avec la caractéristique bonus

Le **cercle de couleur autour de la loupe** vous indique la **caractéristique bonus** : celle-ci rapporte le **double de points** !

- Si vous empilez les caisses selon la **caractéristique bonus**, la **couleur du contour de la loupe** se retrouve **à une extrémité** de la pile.

Exemple :

La largeur des pneus est la caractéristique bonus de cette carte car...

- A) ... lorsque les caisses sont empilées dans le bon ordre, la caisse orange (= celle de la loupe) se retrouve à l'extrême (car le vélo orange a les pneus les plus larges).
- B) En revanche, si les caisses sont empilées selon la hauteur de la selle, la caisse orange ne se retrouve pas à une extrémité, mais au milieu de la pile.



- Le **LOUPY LOUTRE** de cette caractéristique pose le bon de chargement ainsi gagné, **face caché** devant lui. Les deux petites têtes de loutres dans le coin supérieur droit indiquent que ce bon de chargement rapportera **2 points** au lieu d'1 seul en fin de partie.



- Le **LOUPY LOUTRE de l'autre** caractéristique pose le bon de chargement ainsi gagné, **face Loupe visible** devant lui. La petite tête de loutre dans le coin supérieur droit indique que ce bon de chargement rapportera **1 point** en fin de partie.



6. Perdez des points en cas d'erreur

Si vous vous emparez d'une carte Saisie alors que votre pile de caisses est incomplète ou dans le mauvais ordre, vous perdez 1 point et...

- ... remettez dans la boîte un de vos bons de chargement qui était face Loupe visible devant vous ou
- ... retournez un de vos bons de chargement qui était face cachée devant vous sur l'autre face.

Si vous n'aviez aucun bon de chargement, vous ne perdez pas de point.

Exemple :

Seule Charloutre a bien empilé ses caisses selon la hauteur de la selle. Elle s'est emparée de la carte Saisie « 2 » et devient donc la LOUPY LOUTRE pour cette caractéristique. La hauteur de selle n'est pas la caractéristique bonus (voir exemple, chapitre 5) ; Charloutre place donc le bon de chargement gagné, face Loupe visible devant elle. Il lui rapporte 1 point.

Peneloupe et Lupe ont mal empilé leurs caisses : l'ordre ne correspond ni à la hauteur de selle, ni à la largeur des pneus. Mais comme Peneloupe s'est emparée en plus d'une carte Saisie (1), elle perd 1 point.

Elliotoutre est le LOUPY LOUTRE pour la caractéristique bonus car il est le seul à avoir empilé correctement ses caisses selon la largeur des pneus (et qu'il s'est emparé de la carte Saisie « 3 »). Il place donc le bon de chargement qu'il a ainsi gagné, face cachée devant lui, et marque 2 points.



7. Passage à la manche suivante

Démontez tous vos piles de caisses et retournez le bon de chargement suivant...

Fin de la partie

Dès que l'un d'entre vous (au moins) possède **5 bons de chargement** devant lui, la partie s'arrête.

Chacun compte ses points :

- Chaque bon de chargement **face cachée** rapporte **2 points**.
- Chaque bon de chargement **face Loupe visible** rapporte **1 point**.

Celui ou celle qui totalise le plus de points est le(la) champion(ne) des loutres ! En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le moins de bons de chargement. Si l'égalité persiste, ils se partagent la victoire.

Astuce : Notez vos résultats et désignez le vainqueur au terme de 3 parties.

Art.-Nr. : 60 110 5132

Auteur : Daan Kreek

Illustration : Dennis Lohausen

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





Un gioco di sottili differenze
di Daan Kreek

Che vita da lontre! I contrabbandieri cercano continuamente di imbrogliare con casse di merce falsificata. Ma per fortuna Lorenzo, la lontra del porto di Londra, ne sa una in più del diavolo! Basta un'occhiata alla lettera di porto e già ogni cassa si trova di nuovo al suo posto. Un gioco da ragazzi... vuoi provarci anche tu?



Materiale



60 lettere di porto



3 carte da afferrare



20 casse da impilare di 5 colori diversi



Preparazione

1 Mescolate le **lettere di porto** e createne un **mazzo** coperto. Date una lettera a ogni giocatore, che la disporrà **coperta** davanti a sé.

- Ogni lettera di porto che posate **coperta** davanti a voi corrisponde a **due punti lontra**. 
- Le lettere di porto che nel corso del gioco posate **a faccia in su** davanti voi valgono **un punto lontra**. 

2 Posate al centro del tavolo le **carte da afferrare**, una in meno rispetto ai giocatori. Utilizzate le carte dai valori più **bassi**.

3 Date a ogni giocatore **una cassa di ogni colore**.



Esempio: Giocando in tre, al centro del tavolo si trovano le carte 1 e 2.

Il gioco

Si gioca tutti contemporaneamente. In ogni turno dovete girare una lettera di porto. Non appena riconoscete le caratteristiche che distinguono gli oggetti, dovete impilare le vostre casse in modo corrispondente. In seguito, prendete una carta da afferrare (a testa). Se ci riuscite in modo veloce e corretto, diventate LONTRE SCALTRE e ricevete come ricompensa delle lettere di porto (con punti lontra). Chi ci riesce meglio e più velocemente di tutti, riceve il maggior numero di punti lontra e vince il gioco!

I. Esaminare la lettera di porto

Girate la **prima lettera di porto** del mazzo! I **cinque oggetti** rappresentati si **distinguono**

- ➡ per il **colore** e
- ➡ grazie a **due caratteristiche**.

Esempio: Le biciclette sulla lettera di porto qui a destra si distinguono per le seguenti due caratteristiche: varia l'**altezza dei loro sellini**, come anche la **larghezza delle loro gomme**.

Il colore di ogni oggetto corrisponde al colore di una cassa!



Le differenze di ogni caratteristica creano una **sequenza visibile** logica, per esempio dalla gomma più stretta a quella più larga.

2. Impilare casse

A questo punto impilate le vostre casse il più **velocemente** possibile nel **giusto ordine** seguendo una delle **due** caratteristiche!



Esempio: Dal sellino più basso a quello più alto si crea la seguente sequenza di biciclette colorate: **verde – arancione – rosa – giallo – blu**. Dalla gomma più stretta a quella più larga si crea la seguente sequenza: **rosa – blu – verde – giallo – arancione**.



3. Prendere una carta da afferrare

Non appena hai impilato le tue casse, prendi la **carta da afferrare** dal valore più basso che (ancora) riesci a trovare al centro del tavolo. Disponila davanti a te.

In seguito non puoi più...

- ➡ fare dei cambiamenti alla tua pila di casse;
- ➡ prendere nessun'altra carta da afferrare.



4. Assegnare lettere di porto (punti lontra)

Non appena **le carte sono esaurite, ricompensate** la LONTRA o le LONTRE SCALTURE di questo giro:

LONTRA SCALTRA diventa chi ha impilato le proprie casse **nell'ordine corretto**, ed è riuscito a prendere **una carta da afferrare** più bassa rispetto agli altri giocatori che hanno impilato le loro casse **nello stesso ordine** (segundo **la medesima caratteristica**).

!In ogni giro possono quindi crearsi due **LONTRE SCALTURE**, una per **ogni caratteristica**!

La LONTRA SCALTRA vince la lettera di porto che avete appena giocato. Se c'è una seconda LONTRA SCALTRA, questa riceve una lettera di porto dal mazzo coperto.

Non ha importanza quale delle due LONTRE SCALTURE riceve quale lettera di porto.

Importante: disponete le lettere di porto davanti a voi **come descritto nel capitolo 5.**

Esempio:

Lorenzo e Lora hanno impilato le loro casse nell'ordine corretto secondo l'altezza del sellino. La carta da afferrare più bassa (1) delle due è stata presa da Lora. Quest'ultima diventa LONTRA SCALTRA. Lorenzo non riceve nulla. Loredana (3) diventa (una seconda) LONTRA SCALTRA perché possiede la carta da afferrare più bassa tra i giocatori che hanno impilato le loro casse secondo la "larghezza delle gomme". Per Lorena non sono rimaste carte da afferrare, e quindi, come Lorenzo, non riceve nulla.



5. Procurarsi il doppio dei punti lontra per la caratteristica della lente

Il colore del **bordo della lente** vi mostra quale delle due caratteristiche è la **caratteristica della lente**. La caratteristica della lente vi dà il **doppio dei punti lontra!**

- Se impilate le casse secondo la **caratteristica della lente**, allora il **colore della lente** apparirà a **un'estremità alla pila**.

Esempio:

La larghezza delle gomme è caratteristica della lente di questa carta, perché...

- A) ... se le casse sono impilate correttamente secondo la larghezza delle gomme, allora il colore della lente (arancione) si troverà in posizione esterna nella pila (perché la bicicletta arancione ha le gomme più larghe).
- B) ... se invece le casse sono impilate secondo l'altezza del sellino, la cassa arancione non si troverà a un'estremità della pila, ma all'interno.



- Chi diventa **LONTRA SCALTRA della caratteristica della lente** dispone davanti a sé la lettera di porto che ha ricevuto **con il retro verso l'alto**. Le due testoline di lontra che vi sono rappresentate indicano che alla fine del gioco questa lettera gli darà **2 punti lontra** invece che uno solo.



- Chi diventa **LONTRA SCALTRA dell'altra caratteristica** dispone davanti a sé la lettera di porto che ha ricevuto **con la parte davanti verso l'alto**. La testolina di lontra che vi è rappresentata indica che alla fine del gioco questa lettera gli darà **1 punto lontra**.



6. Riduzione di punti per chi sbaglia ad afferrare

Chi ha impilato le proprie casse in modo incompleto o **nell'ordine sbagliato**, e **ciononostante prende una carta da afferrare**, **perde 1 punto lontra**...

- ... consegnando una lettera di porto che aveva disposto a faccia in su davanti a sé (rimettendo la nella scatola) oppure
- ... voltando una lettera di porto che aveva disposto a faccia in giù davanti a sé.

Chi non possiede (più) nessuna lettera di porto, non perde punti lontra.

Esempio: Solo Lorenzo ha impilato le sue casse correttamente secondo l'altezza dei sellini. Si è procurato la carta da afferrare 2 e diventa quindi LONTRA SCALTRA di questa caratteristica. L'altezza del sellino non è la caratteristica della lente (vedi esempio nel capitolo 5). Per questo motivo Lorenzo dispone la lettera di porto davanti a sé a faccia in su, il che corrisponde a 1 punto lontra.

Lora e Lorena hanno fatto un errore. La sequenza delle loro casse non corrisponde né all'altezza dei sellini, né alla larghezza delle gomme. Dato che Lora ha tuttavia preso una carta da afferrare (1), essa perde 1 punto lontra.

Loredana diventa LONTRA SCALTRA per la caratteristica della lente "larghezza delle gomme". Lei (come unica) ha impilato le sue casse correttamente secondo la larghezza delle gomme (e ha preso la carta da afferrare 3). Dovrà posare la lettera di porto che riceve a faccia in giù davanti a sé. Questo corrisponde a 2 punti lontra.



7. Transizione al prossimo giro

Staccate le vostre casse l'una dall'altra e voltate la prossima lettera di porto ...

Fine del gioco

Se (almeno) uno di voi ha **5 lettere di porto** disposte davanti a sé, il gioco finisce.
Contate i vostri punti lontra:

- ☞ Le lettere di porto disposte davanti a voi con il **retro verso l'alto** vi danno **2 punti lontra**.
- ☞ Le lettere di porto disposte davanti a voi con il **lato dell'incarico verso l'alto** vi danno **1 punto lontra**.

Se hai il **maggior numero di punti lontra**, allora sei il più scaltro tra le lontre scaltri e vinci il gioco! In caso di **pareggio** è in vantaggio chi ha ottenuto i suoi punti lontra con il **minor numero di lettere di porto**. Se pure in questo caso si crea un pareggio, ci saranno diversi vincitori, tutti con la stessa scaltrezza!

Consiglio: annotate i vostri risultati e scoprite su 3 partite chi ottiene il maggior numero complessivo di punti lontra.

Art.-Nr.: 60 110 5132

Autore: Daan Kreek

Illustrazione: Dennis Lohausen

Composizione e layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

