P Regras do jogo

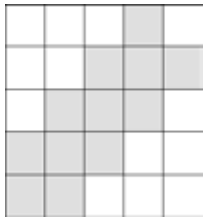
ANIMOUV

A partir dos 7 anos | 2 a 4 jogadores | 10-20 min

Conteúdo
1 tabuleiro de jogo, 12 fichas animais, 24 cartas.

Objetivo do jogo
Ganhar cartas "animais". Para tal, os jogadores movem os animais no tabuleiro a fim de realizarem os alinhamentos dos animais presentes nessas cartas.

Preparação do jogo
Baralhar as cartas e distribuir uma a cada jogador. Esta representa 3 animais que o jogador deverá alinhar. O resto das cartas é colocado num monte, com as faces escondidas, no centro da mesa, e forma o baralho.
As 12 fichas animais são colocadas aleatoriamente nas casas escurecidas, tal como indicado ao lado.



N. B.: As fichas deslocam-se na horizontal ou na vertical, nunca na diagonal.

Desenrolar do jogo
Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se depois no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez de jogar, o jogador pode mover uma ficha:

- para uma casa adjacente que esteja livre,

ou

- fazendo-a "saltar" por cima de uma ou várias outras fichas.

Uma ficha pode "saltar" desde que não haja qualquer casa livre entre a sua casa de partida e a 1. A casa que ela "saltar". Deve também existir uma casa livre atrás do(s) animal(ais) que saltar para poder colocar-se depois do seu "salto".

Uma ficha pode dar vários saltos seguidos.
Quando um jogador conseguir alinhar os 3 animais presentes na sua carta, mostra-a aos outros jogadores e guarda essa carta como um ponto ganho.

N.B.: Os animais podem ser alinhados em qualquer ordem, mas devem ser colocados na mesma linha (horizontal, vertical ou diagonal) e desde que não haja outros animais presentes entre eles ou casas vazias.

CARTA

ESTÁ GANHO

ISSO NÃO FUNCIONA

Em seguida, tira uma nova carta do baralho e a partida é retomada com o jogador seguinte.

Se, no fim da sua deslocação, um jogador tiver efetuado um alinhamento correspondente a uma carta de outro jogador, este último não espera pela sua vez de jogar, mostra imediatamente essa carta aos outros jogadores e ganha-a. Em seguida, tira uma nova carta do baralho. A partida é então retomada normalmente.

Fim da partida
A partida termina quando todas as cartas forem ganhas, sendo vencedor o jogador que possuir o maior número.

Um jogo de Martin Nedergaard Andersen