

ANIMAZOO



Età: 7-99 anni



N. di giocatori: 2-4



N. di carte: 55 carte (30 carte "nutrimento", 20 carte "animali", 5 carte "bonus").



Scopo del gioco: conquistare il maggior numero di stelle attirando gli animali nel proprio zoo e conquistando carte "bonus".

Preparazione del gioco: mischiare le carte "nutrimento". Distribuirne 3 a ciascun giocatore, quindi collocarne 3 a faccia scoperta allineate al centro del tavolo (la zona del "mercato"). Le carte restanti vengono collocate a faccia nascosta e costituiscono il mazzo "nutrimento". Mischiare le carte "animali". Collocarne 3 a faccia scoperta davanti alle carte "nutrimento" (la zona di "cattura"). Le carte restanti vengono collocate con la faccia nascosta e costituiscono il mazzo "animali". Le carte "bonus" vengono collocate a lato dello spazio di gioco, a faccia scoperta.



Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più giovane poi si prosegue il gioco in senso orario. Al proprio turno di gioco, il giocatore effettua, a scelta, una delle azioni seguenti: **prendere due carte "nutrimento" o prendere una carta "animali"**.

Prendere 2 carte "nutrimento": il giocatore può prendere 2 carte "nutrimento" dalla zona del "mercato" e/o dal mazzo "nutrimento". Al termine del proprio turno di gioco, il giocatore completa la zona del "mercato" con il mazzo "nutrimento" in modo tale che vi siano di nuovo 3 carte "nutrimento" sul tavolo.

Prendere una carta "animali": per poter prendere una carta "animali", il giocatore deve possedere il numero necessario di carte "nutrimento" del regime alimentare dell'animale e scartarle al proprio turno di gioco.



Per es.: la tartaruga viene catturata scartando 3 carte "nutrimento" onnivoro.

Quando un giocatore conquista una carta "animali", la colloca nel proprio zoo, davanti a sé. Una volta terminato il suo turno di gioco, il giocatore sostituisce la carta che ha preso con un'altra del mazzo "animali".

N.B. 1: al termine del proprio turno di gioco, un giocatore non può mai avere più di 5 carte in mano. In caso contrario, dovrà provvedere a scartare delle carte "nutrimento".

N.B. 2: quando il mazzo "nutrimento" è esaurito, le carte scartate vengono mischiate accuratamente per formare un nuovo mazzo.

Carte "bonus 1^o": al termine del proprio turno di gioco, il giocatore può conquistare una carta bonus (che collegherà davanti a sé) se è: *il 1° giocatore ad avere nel proprio zoo almeno 1 animale...*



*di ogni
specie*



*di ogni
regime
alimentare*



*di ciascun
continente*

Fine della partita: quando il "mazzo animali" è esaurito, ciascun giocatore gioca ancora per un turno, se possibile. Si assegnano le 2 carte "bonus Max".
Al giocatore con il maggior numero di animali...



*della stessa
specie*



*di uno stesso
regime alimentare*

N.B. 3: in caso di parità per l'assegnazione della carta "bonus max" tra più giocatori, tutti i giocatori interessati conquistano 5 stelle.

N.B. 4: se un giocatore non ha i 5 continenti rappresentati tra gli animali del proprio zoo, dovrà sottrarre 3 stelle al proprio punteggio.

Vince chi totalizza il maggior numero di stelle indicate sulle carte "animali" e sulle carte "bonus".