

Camouflanimo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



E Reglas del juego

Camouflanimmo



3



2 - 4

¡Unos animalitos han decidido hacer una carrera en el jardín!
¡Pero cuidado! Para evitar a los depredadores, iva a haber que camuflarse!

Contenido:

- 32 cartas
- 4 fichas



Objetivo del juego:

Ser el primero en llegar al final del recorrido.

Reglas del juego:

Las 32 cartas están mezcladas. Se forma un recorrido de 10 casillas en el centro de la mesa colocando 10 cartas visibles unas detrás de otras.

Se distribuyen 2 cartas a todos los jugadores, que las ponen con las caras visibles delante de ellos.

El resto de cartas se irán robando. Se levantan de las dos primeras cartas del montón de robar dejándolas a la vista. Cada jugador elige una ficha de animal y la coloca antes de la primera casilla del recorrido.



Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores deben realizar el recorrido avanzando de casilla en casilla. Para avanzar por las casillas del recorrido, los jugadores deberán utilizar el camuflaje adecuado. Deberán presentar una carta:

- Bien del mismo color
- Bien de la misma forma que la casilla sobre la que quieren avanzar.

Nota: una misma carta puede permitir avanzar varias casillas sucesivas.

Una vez jugada la carta, se descarta.

Luego, si lo desea y todavía tiene en mano una o varias cartas que le permitan avanzar, el jugador puede seguir jugando.

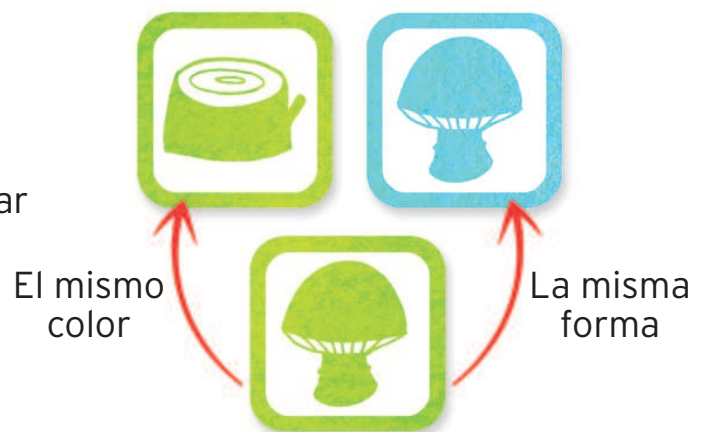
También puede decidir conservar su/s carta/s para la próxima vez que le toque el turno.

Al final de su turno, el jugador roba una nueva carta: puede elegir una de las 2 cartas descubiertas o la primera carta oculta del montón de robar. En el caso de que elija una de las dos cartas descubiertas, volverá la primera carta oculta del montón de robar y la colocará en el lugar de la que acaba de coger.

Un jugador no puede tener más de 3 cartas en la mano. Si desea robar una 4ª carta, primero debe deshacerse de una de sus cartas.

Si no quedan más cartas en el montón de robar, se vuelve a hacer otro montón mezclando las cartas descartadas.

El primer jugador que llega a la última casilla del recorrido gana la carrera.



Un juego de Agnès Largeaud