

ANIMOMIX



Età: 3-6 anni



N. di giocatori: 2-3



Contenuto: 42 carte = 14 carte "testa" + 14 carte "corpo" + 14 carte "zampe".



Scopo del gioco: essere il primo a comporre 4 "Animomix".



Principio del gioco: 1 Animomix è composto da 3 parti: 1 testa, 1 corpo e delle zampe. Le anche e il collo sono di 2 formati diversi. Bisogna quindi fare attenzione perché per comporre un Animomix valido le 3 parti devono essere collegate correttamente!



OK



OK



SBAGLIATO



SBAGLIATO

Svolgimento del gioco: mescolare le carte e distribuirne 4 a ciascun giocatore. Le carte rimanenti costituiscono il mazzo, che viene posto a faccia in giù al centro del tavolo. Comincia il giocatore più giovane, poi si gioca in senso orario.

Quando è il suo turno, il primo giocatore (A) chiede a un giocatore a scelta (B) una "testa", un "corpo" o delle "zampe".

- Se B ha la carta corrispondente alla richiesta di A deve dargli la carta. B pesca quindi una nuova carta per averne 4 in mano.

- Se B non ha la carta corrispondente alla richiesta di A, dice "pesca". A pesca quindi una carta.

Se A può comporre un Animomix, mette le sue 3 carte davanti a sé. Pesca quindi 2 nuove carte per averne 4 in mano. Il turno passa al giocatore successivo.

Se A non può comporre un Animomix, rimette una carta nel mazzo per restare con 4 carte in mano. Il turno passa al giocatore successivo.

N.B.: se un giocatore ha già le carte necessarie per comporre un Animomix quando arriva il suo turno, le mette subito sul tavolo e pesca 3 carte prima di chiedere una carta a un altro giocatore.

Fine del gioco: Il primo giocatore che mette 4 Animomix davanti a sé, vince la partita.

Un gioco di Babayaga.

DJECO

Attenzione. Piccole parti.