

# ANIMIX™

## -REGOLE DEL GIOCO-



### INTRODUZIONE

Cerca di totalizzare il massimo dei punti giocando il migliore mix di animali. Gli animali che metti in gioco davanti a te totalizzeranno dei punti in base agli altri animali giocati al centro del tavolo. Ogni tipo di animale totalizza un punteggio diverso, quindi devi pianificare in anticipo per fare in modo che le carte davanti a te e quelle al centro del tavolo creino un mix perfetto per vincere il gioco!



**MATHIEU BOSSU**



**SIMON DOUCHY**



### CONTENUTO

- 80 carte Animali divise in 8 specie (10 animali per specie)
- 30 gettoni Montagna

## SCOPO DEL GIOCO

Usa al meglio le tue carte Animali per avere la maggioranza nel maggior numero possibile di specie. Raggruppa strategicamente al centro del tavolo per totalizzare il maggior numero di punti.

## PREPARAZIONE

**1** | A seconda del numero di partecipanti, scegli le specie di animali in base al numero indicato nella tabella di riferimento in basso. Le specie non utilizzate possono essere lasciate nella scatola. Mischia tutte le carte Animali scelte (10 carte per specie). Metti queste carte a caso a faccia in su al centro del tavolo formando una griglia, rispettando il numero di righe e colonne indicate nella tabella.

**2** | Distribuisce a ogni giocatore 6 delle carte Animali rimanenti, a faccia in giù (o 5 se i partecipanti sono 6). Le eventuali carte rimanenti vanno rimesse nella scatola senza essere guardate. I giocatori possono guardare le proprie carte in qualsiasi momento.

**3** | Fai una pila di tutti i gettoni Montagna accanto all'area di gioco. Ogni giocatore deve avere una certa quantità di spazio libero davanti a sé. Questo spazio verrà usato per giocare le proprie carte Animali durante il gioco.

	2 GIOCATORI	3 GIOCATORI	4 GIOCATORI	5 GIOCATORI	6 GIOCATORI
NUMERO DI SPECIE DA SCEGLIERE	3	4	5	6	7
DIMENSIONI GRIGLIA	4 righe per 4 colonne	4 righe per 5 colonne	5 righe per 5 colonne	5 righe per 6 colonne	6 righe per 6 colonne
NUMERO DI CARTE PER GIOCATORE	6 carte				5 carte

Esempio di preparazione per una partita con 3 giocatori.



## COME SI GIOCA

L'ultimo giocatore ad avere accarezzato un animale inizia il gioco. I giocatori si alternano procedendo in senso orario. Quando è il tuo turno, devi scegliere una delle seguenti due azioni:

- A** Scegli un animale dalle carte che hai in mano e mettilo a faccia in giù davanti a te. In qualsiasi momento, puoi consultare le carte Animali che hai messo a faccia in giù davanti a te.



**B** **1** Prendi una carta Animale dalla griglia e mettila a faccia in giù davanti a te.

**2** Quindi, scegli un animale dalle carte che hai in mano e mettilo a faccia in su nello spazio lasciato libero dall'animale che hai appena preso.

**3** Prendi un gettone Montagna dalla pila e mettilo sopra l'animale che hai spostato nella griglia. Questo gettone blocca l'animale, che non potrà più essere preso.



**Nota:** gli animali possono essere sostituiti da altri animali della stessa specie.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina quando tutti i giocatori non hanno più carte in mano. Tutte le carte a faccia in giù davanti ai giocatori vengono scoperte. Per ogni specie, solo il giocatore con il più alto numero di animali di quella specie vince i punti corrispondenti.

Se più giocatori hanno lo stesso numero di animali di una specie, dividono i punti, arrotondandoli per difetto. Il numero di punti totalizzati dipende dalla posizione degli animali nella griglia al termine del gioco. Ogni specie fa guadagnare punti in base al proprio metodo di punteggio, come spiegato alla pagina seguente.

Ogni giocatore somma il totale dei punti guadagnati in base alle specie di cui ha la maggioranza. Il giocatore con il punteggio più alto vince il gioco! In caso di pareggio, i giocatori condividono la vittoria.



## PUNTI SPECIE

Ogni specie ha un proprio metodo di punteggio, descritto di seguito:

### SCIMMIE

2 punti per ogni carta Scimmia nella colonna con più scimmie.



### LUPI

2 punti per ogni carta Lupo sul bordo esterno della griglia.



### ELEFANTI

2 punti per ogni carta Elefante nella riga con più elefanti.



### PELLICANI

2 punti per ogni carta Pellicano che fa parte del più grande gruppo di pellicani collegati diagonalmente.



### PINGUINI

2 punti per ogni carta Pinguino che fa parte del più grande gruppo di pinguini collegati ortogonalmente (in alto, in basso, a sinistra o a destra). Il contatto in diagonale non conta.



### CAMALEONTE

Nella griglia, cerca la carta Camaleonte che ha la maggiore varietà di specie ortogonalmente adiacenti ad essa (compresi i camaleonti). Ogni specie adiacente a questa carta Camaleonte vale 2 punti.



### PAPPAGALLI

4 punti per ogni coppia di pappagalli. Una coppia di pappagalli si crea quando i lati adiacenti di due carte Pappagallo si toccano. Ogni carta Pappagallo può formare una sola coppia.



### LEONE

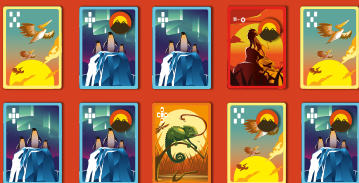
Totalizza un risultato di 11 punti meno il numero di leoni nella griglia. Attenzione: deve essere rimasto almeno un leone nella griglia per poter totalizzare punti.



## ESEMPIO DI PUNTEGGIO

In questo esempio, ogni specie vince il seguente numero di punti:

**Pinguini:** il gruppo più grande di pinguini collegati ortogonalmente è composto da 4 carte Pinguino. Questo gruppo di pinguini vale 8 punti.



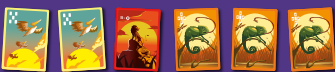
**Camaleonte:** il camaleonte nella terza riga ha 4 diverse specie adiacenti ad esso, compreso il camaleonte. Questo camaleonte vale quindi 8 punti.



**Pellicani:** il più grande gruppo di pellicani collegati diagonalmente è composto da 4 carte Pellicano. Questi pellicani valgono quindi 8 punti.

**Leone:** Ci sono 5 leoni nella griglia. Questi leoni valgono quindi 6 punti ( $11-5=6$ ).

*Maria ha più camaleonti (8 punti) e ha il maggior numero di pellicani alla pari con Roberto. Condividono quindi 8 punti totalizzando 4 punti a testa. Il totale di Maria è 12 punti.*



*Anna ha il maggior numero di pinguini alla pari con Roberto. Condividono quindi 8 punti totalizzando 4 punti a testa. Tuttavia, Anna ha più leoni, che valgono 6 punti. Il totale di Anna è 10 punti.*



*Roberto ha lo stesso numero di pinguini di Anna (4 punti) e lo stesso numero di pellicani di Maria (4 punti). Il suo totale è 8 punti.*



**Maria vince quindi la partita con un punteggio totale di 12 punti.**