

ANIMIX™

-REGRAS-



INTRODUÇÃO

Joga a melhor combinação de animais e tenta obter a pontuação mais elevada. Os animais que jogares à tua frente irão pontuar com base nos outros animais que estão representados no centro da mesa. Cada tipo de animal pontua de forma diferente, portanto planeia antecipadamente para te certificares de que as cartas que tens no centro são a combinação perfeita para vencer o jogo!



MATHIEU BOSSU



SIMON DOUCHY



CONTEÚDO DO JOGO

- 80 Cartas de animais divididas em 8 espécies (10 animais por espécie)
- 30 Fichas de montanhas

OBJETIVO DO JOGO

Usa as tuas cartas de animais da melhor forma para teres a maior parte de espécies possível. Agrupa-as estrategicamente no centro da mesa para obteres o maior número de pontos.

PREPARAÇÃO

1 Dependendo do número de jogadores no jogo, seleciona a espécie animal que pretendes, de acordo com o número indicado na tabela de referência abaixo. As espécies que não estão a ser usadas podem ficar na caixa. Baralha todas as cartas de Animais escolhidas (10 cartas por espécie). Coloca estas cartas viradas para cima aleatoriamente no centro da mesa numa grelha, respeitando o número de colunas e linhas indicadas na tabela.

2 Distribui 6 das cartas de Animais restantes por cada jogador, viradas para baixo (ou 5 se estiveres a jogar com 6 jogadores). As cartas restantes são devolvidas à caixa sem serem vistas. Durante o jogo, os jogadores podem consultar secretamente a sua mão de cartas em qualquer altura.

3 Faz um monte de todas as fichas de Montanhas junto à área de jogo. Cada jogador deve manter um pequeno espaço livre à sua frente. Durante o jogo, todos vão jogar aí as suas cartas de Animais pessoais.

	2 JOGADORES	3 JOGADORES	4 JOGADORES	5 JOGADORES	6 JOGADORES
NÚMERO DE ESPÉCIES PARA ESCOLHER	3	4	5	6	7
TAMANHO DA GRELHÁ	4 linhas por 4 colunas	4 linhas por 5 colunas	5 linhas por 5 colunas	5 linhas por 6 colunas	6 linhas por 6 colunas
NÚMERO DE CARTAS POR JOGADOR	6 cartas				5 cartas

Exemplo de preparação para um jogo com 3 jogadores:



COMO JOGAR

O último jogador a acariciar um animal começa. De seguida, os jogadores jogam à vez no sentido dos ponteiros do relógio. Na tua vez tens de escolher entre as duas ações seguintes:

- A** Escolher um animal das cartas na tua mão e colocá-lo virado para baixo à tua frente. Podes consultar, a qualquer momento, as cartas de Animais que colocaste viradas para baixo à tua frente.



B **1** Escolher uma carta de Animal da grelha e colocá-la virada para baixo à tua frente.

2 De seguida tens de escolher um animal entre as cartas na tua mão para colocares, virado para cima, no espaço deixado pelo animal que recolheste.

3 Coloca uma ficha de Montanha do monte por cima do animal que moveste para a grelha. Esta ficha bloqueia o animal para que já não possa ser retirado.



Nota: os animais podem ser substituídos por outros animais da mesma espécie.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando todos os jogadores já não tiverem cartas nas suas mãos. Todas as cartas que estiverem viradas para baixo, à frente de um jogador, são viradas para cima. Para cada espécie, só o jogador com o maior número de animais dessa espécie ganha os pontos correspondentes.

Se vários jogadores tiverem o mesmo número de animais, então partilham os pontos entre eles, arredondando para o número inteiro mais próximo. O número de pontos ganhos depende da posição dos animais na grelha no fim do jogo. Cada espécie ganha pontos de acordo com o seu próprio método de pontuação, conforme descrito na página seguinte.

Cada jogador adiciona o número total de pontos ganhos, de acordo com a espécie com maior número. O jogador com a pontuação mais elevada vence o jogo! No caso de um empate, os jogadores partilham a vitória.

PONTOS POR ESPÉCIE

Cada espécie tem o seu próprio método de pontuação, conforme descrito abaixo:

MACACOS

2 pontos por cada carta de Macaco na coluna com o maior número de macacos.



LOBOS

2 pontos para cada carta de Lobo no limite exterior da grelha.



ELEFANTES

2 pontos por cada carta de Elefante na linha com o maior número de elefantes.



PELICANOS

2 pontos para cada carta de Pelicano que faça parte do maior grupo de pelicanos associados na diagonal.



PINGUINS

2 pontos por cada carta de Pinguim que pertença ao maior grupo de pinguins associado na ortogonal (em cima, por baixo, para a esquerda ou direita). tocar na diagonal não conta.



CAMALEÃO

Na grelha, procura a carta do Camaleão que tenha mais variedade de espécies diferentes adjacentes na ortogonal à mesma (incluindo os camaleões). Cada espécie adjacente à carta do Camaleão vale 2 pontos.



AGAPORNIS

4 pontos por cada par de agapornis.

Um par de agapornis é composto quando 2 cartas de Agapornis estiverem adjacentes. Cada carta de Agapornis só pode fazer parte de um par.



LEÃO

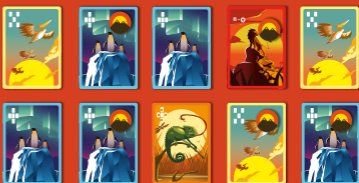
Obtém uma pontuação total de 11 pontos menos o número de leões na grelha. Atenção: tem de haver, pelo menos, um leão na grelha para que possas pontuar.



EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Neste exemplo, cada espécie ganha o seguinte número de pontos:

Pinguins: o maior grupo de pinguins associado na ortogonal é composto por 4 cartas de Pinguins. Este grupo de pinguins vale 8 pontos.



Camaleão: o camaleão na 3.^a linha tem 4 espécies diferentes adjacentes ao mesmo, incluindo o camaleão. Portanto, este camaleão vale 8 pontos.



Pelicanos: o maior grupo de pelicanos associado na diagonal é composto por 4 cartas de Pelicanos. Portanto, estes pelicanos valem 8 pontos.

Leão: há 5 leões na grelha. Portanto, estes leões valem 6 pontos ($1+5=6$).

Margot tem o maior número de camaleões (8 pontos) e está ligada ao Romain pelo número mais elevado de pelicanos. Por conseguinte, eles partilham os 8 pontos, ganhando cada um 4 pontos. A Margot totaliza 12 pontos.



Zoe está ligada ao Romain pelo número mais elevado de pinguins. Eles partilham os 8 pontos, portanto cada um ganha 4 pontos. Contudo, a Zoe tem o maior número de leões, portanto ela ganha 6 pontos por isso. A Zoe totaliza 10 pontos.



O Romain está ligado à Zoe pelo maior número de pinguins (4 pontos) e também à Margot pelo maior número de pelicanos (4 pontos). Ele ganha 8 pontos no total.



A Margot vence o jogo com uma pontuação total de 12 pontos.