



Edad: 7+ • Jugadores: 2-4

¿Quién ganará el desafío de cada categoría?

¿Ganará el duelo en la categoría del animal más rápido?, ¿Tu animal será el más pesado?, ¿Cuál es tu mejor carta para conseguir la victoria del animal que vive más años?... Demuestra cuánto sabes del mundo animal, elige la mejor carta para cada categoría y gana la competición de Animal Champions.

CONTENIDO:

- 96 cartas de animales
- 5 tableros de categoría de duelo
- 20 fichas de victoria
- 1 marcador de duelo
- Reglas del juego

¿CÓMO SE JUEGA?

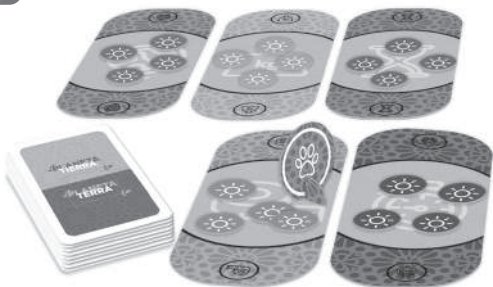
Objetivo del juego

Ser el primer jugador en ganar 1 ficha de victoria de cada una de las 5 categorías: peso, longevidad, continentes/océanos, tamaño y velocidad.

Preparación del juego

Colocad las categorías de duelo en el centro de la mesa y poned las fichas de victoria de cada categoría encima. A continuación colocad el marcador de duelo a un lado y formad una pila con todas las cartas de animales boca abajo.

Cada jugador roba 5 cartas y las mira sin mostrarlas al resto de los jugadores. El jugador más joven juega el primero.



Turno de juego

El jugador que tiene el turno, elige en qué categoría quiere desafiar al resto y coloca el marcador de duelo sobre ella.

Hay 5 categorías de duelo que se corresponden con las que aparecen en la carta de cada animal*:



Continentes u océanos en los que habita



Longevidad



Velocidad



Peso



Tamaño

*Las cifras de cada categoría han sido definidas en base a los máximos alcanzados en cada una y pueden variar entre animales concretos de una misma especie

Cada jugador elige en secreto con cuál de los animales de su mano quiere competir en esta categoría.

Una vez escogidos, todos los jugadores muestran a la vez su carta sobre la mesa. Ganará el duelo aquel que muestre un animal con el número más alto en la categoría jugada. El ganador del duelo toma una ficha de victoria de dicha categoría. En caso de empate entre dos o más jugadores, cada uno de ellos toma una ficha de victoria. Las cartas jugadas se descartan y cada jugador roba una nueva carta de la pila.

A continuación pasa el turno al jugador de la izquierda que escogerá una nueva categoría y se jugará de la misma manera.

Si un jugador gana un duelo en una categoría de la que ya tiene una ficha, no toma una nueva, pero puede descartarse si quiere de una de sus cartas y robar una nueva carta de la pila.

Cuando la pila de cartas se agota, se mezclan las cartas descartadas y se forma una nueva pila.



Fin de la partida

El juego finaliza cuando uno de los jugadores consigue tener una ficha de victoria de cada una de las 5 categorías y se proclama ganador de la partida.



Imágenes utilizadas bajo licencia de Shutterstock.com

¡ADVERTENCIA! NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE TRES AÑOS. PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Fabricado en España por **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 08192 Sant Quirze del Vallés • España • www.educaborras.com





Idade: 7+ • Jogadores: 2-4

Quem ganhará o desafio de cada categoria?

Vencerás o duelo na categoria de animal mais rápido? Será o teu animal o mais pesado? Qual é a tua melhor carta para conseguires a vitória de animal que vive mais anos?... Prova quanto sabes sobre o mundo animal, escolhe a melhor carta para cada categoria e ganha a competição de Animal Champions.

CONTEÚDO:

- 96 cartas de animais
- 5 tabuleiros de categoria de duelo
- 20 fichas de vitória
- 1 marcador de duelo
- Regras do jogo

COMO JOGAR

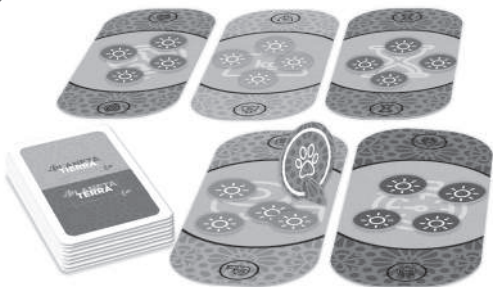
Objetivo do jogo

Ser o primeiro a ganhar 1 ficha de vitória de cada uma das 5 categorias: peso, longevidade, continentes/oceanos, tamanho e velocidade

Preparação do jogo

Coloca as bases de categoria de duelo ao centro da mesa, com as respetivas fichas de vitória. A seguir, coloca o marcador de duelo na mesa e forma um baralho com todas as cartas de animais, com a face voltada para baixo.

Cada jogador bisca 5 cartas, sem as revelar aos outros jogadores. O jogador mais novo será o jogador inicial.



Turno de jogo

O detentor do turno deve escolher em que categoria quer desafiar os restantes, colocando o marcador de duelo na respetiva posição.

São 5 as categorias de duelo, associadas às características que aparecem em cada carta de animal*:



Continentes ou oceanos em que habitam



Longevidade



Velocidade



Peso



Tamanho

* Os valores de cada categoria foram definidos com base nos máximos alcançados em cada uma e podem variar entre animais concretos de uma mesma espécie.

Cada jogador escolhe, secretamente, com qual dos animais da sua mão quer competir nessa categoria.

Depois de todos terem feito a seleção, revelam, à vez, a sua carta. Ganhará o duelo aquele que mostrar o animal com o valor mais alto nessa categoria. O vencedor do duelo receberá uma ficha de vitória dessa categoria. Em caso de empate entre dois ou mais jogadores, todos receberão uma ficha de vitória. As cartas jogadas são descartadas e cada jogador busca uma nova do baralho.

O detentor do turno passa a ser o jogador à esquerda, que deverá escolher uma nova categoria. O restante processo repete-se.

Se um jogador ganhar um duelo numa categoria em que já tenha uma ficha, não retira uma nova. Contudo, pode descartar uma das suas cartas e biscar uma nova do baralho.

Quando não for possível biscar mais cartas deve-se baralhar a pilha de descarte e formar um novo baralho.



Fim do jogo

O jogo termina quando um dos jogadores conseguir uma ficha de vitória de cada uma das 5 categorias, sendo declarado o vencedor.



Imagens usadas sob licença de Shutterstock.com

ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.
O CONTEÚDO DESTA CONJUNTO PODE VARIAR DO QUE É MOSTRADO NAS FOTOGRAFIAS

Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1
08192 Sant Quirze del Vallés • Espanha • www.educaborras.com

