



Edad: 7+ • Jugadores: 2-4

¿Quién encontrará antes los animales más buscados?

Ha llegado el momento de salir a observar a los animales en su ecosistema pero hay que ser muy rápido porque sólo el primero conseguirá verlos antes de que se oculten y hay que saber cuáles toca buscar para ganar. ¿Estás listo para ser el más rápido en encontrarlos?

CONTENIDO

- 96 cartas de animales
- 30 fichas de características
- 3 marcadores de final de turno
- 1 tablero de puntuación
- 4 fichas de puntuación
- Reglas de juego

¿CÓMO SE JUEGA?

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en conseguir 25 puntos encontrando los animales que cumplan una característica determinada.

Preparación del juego

Colocad 10 cartas sobre la mesa mostrando la foto del animal. Entre ellas, poned tantos marcadores de final de turno como jugadores seáis menos uno.

Ejemplo: si jugáis 3 jugadores, poned sobre la mesa 2 marcadores de final de turno.

Dejad el resto de cartas de animales formando una pila con la foto del animal boca arriba en una esquina de la mesa de manera que no moleste a ningún jugador.

A continuación colocad las 30 fichas de características dentro de la caja de juego boca abajo.

Hecho esto, escoged cada jugador una ficha de puntuación y colocadla en la casilla inicial del tablero de puntuación.



Turno de juego

El jugador más joven empieza y saca una ficha de característica de la caja de juego sin mirarla y la coloca en el centro de la mesa boca arriba a la voz de Speed Animals.

Todos los jugadores a la vez miran la característica y cogen las cartas de todos aquellos animales

que crean que la cumplen.

Cuando un jugador cree que no queda en de la mesa ninguna carta de animal con la característica indicada, coge una ficha de fin de turno. Un jugador que haya cogido una ficha de final de turno no puede seguir jugando.

Cuando no queda ninguna ficha de fin de turno en la mesa, se acaba el turno y no pueden cogerse más animales

A continuación cada jugador gira sus cartas y comprueba si los animales que ha cogido tienen la característica indicada para ese turno.

Puntuación

Cada jugador gana 1 punto por cada animal que haya cogido y cumpla la característica de ese turno. Si ha cogido algún animal que no la cumplía, pierde 2 puntos.

Las fichas de final de turno también suman 1 punto.

Cada jugador mueve su ficha en el tablero de puntuación tantas casillas como puntos haya obtenido. A continuación se descartan las cartas de animales sobrantes de encima de la mesa y las que ha cogido cada jugador y se reponen 10 nuevas cartas de animales junto con las fichas de final de turno. El turno pasa al jugador de la izquierda que sacará una nueva ficha de característica para jugar de la misma manera.

En el juego hay 30 características animales diferentes y cada animal tiene en su reverso cuáles de ellas cumple.



Fin de la partida

El juego finaliza cuando uno de los jugadores llega a la última casilla del tablero de puntuación con 25 puntos y gana así la partida. En caso de empate se comparte la victoria.





O jogo termina quando um dos jogadores chegar à última posição do tabuleiro com 25 pontos, ganhando, assim, a partida. Em casa de empate, os jogadores dividem a vitória.

Fim do jogo



Cada jogador ganha 1 ponto por cada animal que escolheu e que tenha essa característica. Por cada carta que não tenha a respetiva característica, o jogador irá perder 2 pontos. As fichas de final de turno dão também 1 ponto ao jogador. Os jogadores deverão então movimentar o seu marcador o número de espaços correspondente ao número de pontos conquistados. De seguida, são descartadas as cartas dos jogadores e as que sobraram em cima da mesa e colocadas 10 novas. Também se voltam a colocar em jogo as fichas de fim de turno. A ronda começa com o jogador à esquerda do jogador inicial, que deverá retirar uma nova ficha de característica e repetir o processo. Existem 30 características diferentes e cada animal tem, no verso, quais as que lhe correspondem.

Pontuação

A vez, os jogadores olham para a característica e pegam em todas as cartas de animais que achem que correspondem ao indicado. Quando um jogador achar que não resta na mesa mais nenhuma carta com essa característica, deve retirar uma ficha de fim de turno. Um jogador que tenha executado esta ação não poderá jogar mais nessa ronda. A ronda vai terminar imediatamente quando não existirem mais fichas de fim de turno na mesa, não podendo ser recolhidas mais cartas de animais. Os jogadores devem então voltar as suas cartas e verificar se os animais que escolheram têm a característica indicada.



Idade: 7+ • Jogadores: 2-4

Quem será o primeiro a encontrar os animais mais procurados?

Chegou o momento de sair para observar os animais no seu ecossistema, mas teremos de ser muito rápidos porque só o primeiro conseguirá vê-los antes que se escondam e há que saber quais procurar para vencer. Estás preparado para ser o mais rápido a encontrá-los?

CONTEÚDO

- 96 cartas de animais
- 1 tabuleiro de pontuação
- 30 fichas de características
- 4 marcadores de pontuação
- 3 marcadores de final de turno
- Regras do jogo

COMO JOGAR

Objetivo do jogo

Ser o primeiro a conseguir 25 pontos, encontrando os animais que cumprem uma característica definida.

Preparação do jogo

Colocam-se 10 cartas na mesa a mostrar a foto do animal. Entre elas, colocam-se tantos marcadores de final de turno quanto o número de jogadores menos um. Exemplo: Numa partida com 3 jogadores colocam-se 2 marcadores de final de turno.

As restantes cartas de animais formam o baralho e devem ser colocadas num canto da mesa, com a foto do animal voltada para cima.

Colocam-se as 30 fichas de características dentro da caixa de jogo, com a face voltada para baixo. Depois, cada jogador deve escolher o seu marcador de pontuação e colocá-lo na posição inicial do tabuleiro de pontuação.

Turno de jogo

O jogador mais novo começa a jogar e retira da caixa, sem ver, uma ficha de característica, que deve ser colocada ao centro da mesa. Diz "Speed Animals" e revela para todos os jogadores a característica indicada.