

PUNTOS POR ESPECIE

Cada especie tiene su propio método de puntuación, tal y como se describe a continuación:

MONOS

2 puntos por cada carta de mono en la columna que tenga más monos.



ELEFANTES

2 puntos por cada carta de elefante en la fila que tenga más elefantes.



PINGÜINOS

2 puntos por cada carta de pingüino que forme parte del grupo mayor de pingüinos conectados en ángulo recto (arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda). Tocándose diagonalmente no vale.



PERIQUITOS

4 puntos por cada par de periquitos. Un par de periquitos está formado por 2 cartas de periquitos que se toquen por un lado adyacente. Cada una de las cartas de periquito solo puede formar parte de un par.



LOBOS

2 puntos por cada carta de lobo en el borde externo de la cuadrícula.



PELÍCANOS

2 puntos por cada carta de pelícano que forme parte del grupo mayor de pelícanos conectados diagonalmente.



CAMALEÓN

Busca la carta de camaleón que tenga la mayor variedad de especies diferentes en ángulo recto adyacentes a ella (incluyendo camaleones). Cada especie diferente adyacente a esta carta de camaleón vale 2 puntos.



LEÓN

Vale 11 puntos menos el número de leones de la cuadrícula. Atención: Debe haber al menos un león en la cuadrícula para poder puntuar.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

En este ejemplo, cada especie vale el siguiente número de puntos:

Pingüinos: El mayor grupo de pingüinos conectados en ángulo está formado por 4 cartas de pingüinos. Este grupo de pingüinos vale 8 puntos.



Camaleón: El camaleón de la fila 3 tiene 4 especies diferentes adyacentes a él, incluyendo el camaleón. Este camaleón vale por tanto 8 puntos.



Pelícanos: El mayor grupo de pelícanos conectados diagonalmente está formado por 4 cartas de pelícanos. Estos pelícanos valen por tanto 8 puntos.



León: Hay 5 leones en la cuadrícula. Estos leones valen por tanto 6 puntos (11-5=6).



Margot posee la mayoría de los camaleones (8 puntos) y está empatada con Romain en el mayor número de pelícanos. Por tanto, comparten 8 puntos y cada uno gana 4 puntos. Margot tiene un total de 12 puntos.



Zoe está empatada con Romain con el número más alto de pingüinos. Comparten 8 puntos, así que cada uno gana 4 puntos. Sin embargo, Zoe posee el mayor número de leones y gana 6 puntos por ellos. Zoe tiene un total de 10 puntos.



Romain está empatado con Zoe con el número más alto de pingüinos (4 puntos) y también con Margot con el mayor número de pelícanos (4 puntos). Él gana en total 8 puntos.



Margot gana la partida con sus 12 puntos en total.

© 2020 Blue Orange Edition. Animix y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu



ANIMIX™

-REGLAS-



INTRODUCCIÓN

Trata de ganar el máximo número de puntos jugando la mejor mezcla de animales. Los animales que juegues delante de ti puntuarán basándose en los otros animales que se jueguen en el centro de la mesa. Cada tipo de animal puntuará de forma diferente, así que planifica de antemano para asegurarte de que las cartas delante de ti y las cartas del centro de la mesa estén perfectamente organizadas para ganar la partida!

 **MATHEU BOSSU**

 **SIMON DOUCHY**



CONTENIDO

- 80 cartas de animales divididas en 8 especies (10 animales por especie)
- 30 fichas de montaña

OBJETIVO DEL JUEGO

Usa las cartas de animales del mejor modo para tener la mayoría en tantas especies como te sea posible. Reagrúpalas estratégicamente en el centro de la mesa para ganar más puntos.

PREPARACIÓN

1 Dependiendo del número de jugadores, selecciona las especies de animales que quieras según el número mostrado en la tabla de referencia: ver abajo. Las especies que no se utilicen se pueden dejar en la caja. Baraja todas las cartas de los animales elegidos (10 cartas por especie). Coloca estas cartas boca arriba, al azar, en el centro de la mesa formando una cuadrícula, respetando el número de columnas y filas indicadas.

2 Reparte boca abajo 6 cartas de animales a cada jugador (o 5 si estás jugando con 6 jugadores). Las cartas restantes se colocan de nuevo en la caja sin mirarlas. Los jugadores pueden mirar sus cartas en cualquier momento de la partida sin enseñarlas a los demás.

3 Haz un montón con las fichas de montaña al lado del área de juego. Los jugadores deben mantener delante de ellos un pequeño espacio libre. Aquí jugarán sus cartas de animales personales durante la partida.

	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES	6 JUGADORES
NÚMERO DE ESPECIES A ELEGIR	3	4	5	6	7
TAMAÑO DE LA CUADRÍCULA	4 filas por 4 columnas	4 filas por 5 columnas	5 filas por 5 columnas	5 filas por 6 columnas	6 filas por 6 columnas
NÚMERO DE CARTAS POR JUGADOR	6 cartas			5 cartas	

Ejemplo de preparación para una partida con 3 jugadores:



CÓMO JUGAR

El jugador que haya acariciado a un animal más recientemente empieza. Los jugadores juegan por turnos en sentido horario. Cuando llegue tu turno, debes elegir entre las siguientes dos acciones:

A Elige un animal de las cartas que tienes en mano y colócalo boca abajo delante de ti. Puedes mirar en cualquier momento las cartas de animales que hayas puesto delante de ti.



B 1 Coge una carta de animal de la cuadrícula y colócala boca abajo delante de ti.

2 Después, debes elegir un animal de las cartas que tienes en la mano y colocarla boca arriba en el espacio que ha dejado el animal que acabas de coger.

3 Coloca una ficha de montaña del montón sobre el animal que has movido en la cuadrícula. Esta ficha bloquea el animal para que ya no puedan llevarse.



Nota: Los animales se pueden reemplazar por otros de la misma especie.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando los jugadores se quedan sin cartas en la mano. Todas las cartas que estén boca abajo delante de los jugadores se ponen boca arriba. Por cada especie, solo gana puntos el jugador que tenga el mayor número de animales de esa especie.

En caso de empate en el mayor número de animales, los jugadores empatados se reparten los puntos redondeando hacia abajo. El número de puntos ganados depende de la posición de los animales en la cuadrícula al final de cada partida. Cada especie gana puntos según su propio método de puntuación tal y como se describe en la página siguiente.

Cada jugador suma el número total de puntos ganados según las especies de las que tenga más animales. ¡El jugador con la puntuación más alta es el ganador! En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.