

## ANIMAZOO

Wiek: 6-99 lat

Liczba graczy: 2-4

Liczba kart: 55 kart (30 kart „jedzenia”, 20 kart „zwierząt”, 5 kart „bonusowych”).

Cel gry: uzyskanie większości gwiazdek przez przyciąganie zwierząt do swojego zoo i zdobywanie kart „bonusowych”.

Przygotowanie do gry: Potasować karty „jedzenia”. Każdy gracz otrzymuje po trzy z tych kart, a trzy kolejne są układane w rzędzie stroną zadrukowaną do góry na środku stołu. (To jest „rynek”). Pozostałe karty należy ułożyć w stos obrazkami do dołu w taki sposób, aby powstał stos kart „jedzenia”.

Potasować karty „zwierząt”. Ułożyć trzy z tych kart obrazkiem do góry w rzędzie obok kart „jedzenia”. (To jest strefa „chwytania zwierząt”). Pozostałe zakryte karty należy umieścić na stosie kart „zwierząt”. Karty „bonusowe” ułożone są po jednej stronie stołu, obrazkiem do góry.

Jak grać: Rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz decyduje się wykonać jedną z następujących czynności: dobiera dwie karty „jedzenia” lub jedną kartę „zwierząt”.

Dobieranie dwóch kart „jedzenia”:

można wziąć dwie karty „jedzenia” z „rynku” i/lub z odpowiedniego stosu. Pod koniec swojej kolejki, gracz zapełnia „rynek” kartami „jedzenia” ze stosu tak, aby na stole ponownie znajdowały się trzy karty „jedzenia”.

Dobieranie jednej karty „zwierząt”:

aby wyciągnąć kartę „zwierząt” należy mieć odpowiednią liczbę kart „jedzenia” odpowiadających diecie konkretnych zwierząt. Następnie należy odrzucić te karty podczas swojej kolejki.



Na przykład: żółwia można schwytać przez odrzucenie trzech kart „jedzenia” zawierających mięso.