

Animals

SCOPO DEL GIOCO

Animals è un gioco ad eliminazione (o meglio ad “estinzione”): vince la partita colui che resta da solo sul tabellone di gioco con almeno un esemplare della specie da lui scelta.

Ad ogni partita possono prendere parte da due (meglio se da tre) a sei giocatori (dai 6 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

La confezione contiene un tabellone, 65 segnalini a forma di gettone (14 mosche, 12 rane, 10 serpenti, 8 istrice, 6 lupi, 4 avvoltoi, 10 tane e 1 uomo), 30 carte “animals”, un dado e questo foglio di istruzioni.

Ogni giocatore sceglie una specie di animali (se più giocatori vogliono la stessa si procede ad un sorteggio) e quindi si mescolano tra loro (tenendoli coperti) tanti segnalini quanti di seguito riportato:

- 10 segnalini mosca (se qualcuno ha scelto questa specie), il cui simbolo è colorato in blu;
- 8 segnalini rana (se qualcuno ha scelto questa specie), il cui simbolo è colorato in verde;
- 6 segnalini serpente (se qualcuno ha scelto questa specie), il cui simbolo è colorato in grigio;
- 5 segnalini istrice (se qualcuno ha scelto questa specie), il cui simbolo è colorato in arancione;
- 4 segnalini lupo (se qualcuno ha scelto questa specie), il cui simbolo è colorato in marrone;
- 3 segnalini avvoltoio (se qualcuno ha scelto questa specie), il cui simbolo è colorato in viola;
- il segnalino uomo, il cui simbolo è colorato in rosso;
- tanti segnalini tana (il cui simbolo è colorato in giallo) quanti sono i giocatori.

Poi questi si dispongono a caso (sempre coperti) in altrettante caselle del tabellone (escluso quelle con sfondo acquitrinoso e con terreno scavato se si sceglie di giocare al livello avanzato – vedi oltre), quindi si consegnano ad ogni giocatore 4 carte “Animals” e si forma un mazzo con quelle non distribuite. Infine i segnalini vengono scoperti ed il gioco può avere inizio partendo da chi ha scelto la specie più debole (in ordine crescente: mosca, rana, serpente, istrice, lupo e avvoltoio).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può scegliere se usare una delle sue carte “Animals” a propria scelta (eseguendo quanto in essa descritto ed eliminandola quindi dal gioco) o lanciare il dado e, in funzione del risultato, comportarsi come segue:

- se ottiene 1 deve posizionare (se ancora disponibili) un segnalino tana in una casella a scelta tra quelle occupate da uno degli animali della propria specie (se tutti i suoi animali si trovano già su tane il giocatore passa il turno senza che nulla accada);
- se ottiene 2 deve muovere due dei suoi animali a scelta di due caselle ciascuno (se gli è rimasto un solo animale muove solo quello ma sempre di due caselle);

Animals

- se ottiene 3 o 4 o 5 deve muovere un suo animale a scelta rispettivamente di 3, 4 o 5 caselle;
- se ottiene 6 deve muovere l'uomo di un numero di caselle a propria scelta compreso tra uno e sei.

Il movimento può avvenire passando tra le caselle di volta in volta confinanti ma non su caselle su cui si è appena transitati.

Alla fine dello stesso ci si può trovare in una delle seguenti situazioni:

- se ci si ferma su una casella occupata da un animale più debole questo viene ucciso (rimuovendolo dal tabellone) e se questo si trovava su una tana anch'essa viene distrutta (e rimossa dal tabellone);
- se ci si ferma su una casella occupata da un animale di forza superiore o dall'uomo si viene uccisi;
- se ci si ferma su una casella occupata da una tana su cui si trova un animale della propria specie ci si accoppia e quindi si riposizionano i due più un nuovo esemplare (se disponibile) in altrettante caselle libere a scelta;
- non è mai possibile fermarsi su caselle occupate da un animale della propria specie, a meno che questo non si trovi su una tana (vedere al punto precedente);
- quando il segnalino uomo si trova a fine movimento su una casella occupata da un animale e/o da una tana questi ultimi vengono uccisi/distrutti (e quindi rimossi dal tabellone);
- se un giocatore rimane senza segnalini sul tabellone di gioco viene eliminato (ma potrebbe venire "ripescato" per effetto di una carta "animals").

CONSIDERAZIONI E CONSIGLI

Dopo un accoppiamento si può non avere nuovi esemplari da aggiungere nel tabellone se si è già raggiunto il numero massimo (diverso per ogni specie).

Dopo avere ottenuto 1 con il dado si può non avere nuove tane da aggiungere nel gioco se si è già raggiunto il numero massimo.

Potrebbero rendersi necessari patti di alleanza tra le varie specie per avanzare nel gioco.

Si ricorda che muovere l'uomo contro gli altri animali avversari può servire per liberarsi di esemplari di forza superiore (l'altro modo è l'utilizzo di apposite carte "Animals").

L'uomo non può mai essere ucciso.

LIVELLI DI GIOCO

Se al gioco prendono parte solo giocatori giovanissimi si può decidere di non utilizzare le carte "Animals".

Se al gioco prendono parte solo giocatori non giovanissimi è possibile adottare anche queste regole avanzate:

- sulle caselle con sfondo acquitrinoso si possono fermare a fine del proprio movimento solo le mosche, le rane e l'uomo (ed è possibile posizionarci dei segnalini tane);
- sulle caselle con sfondo terreno scavato si possono fermare a fine del proprio movimento solo le mosche, le rane, i serpenti, gli isticri e l'uomo (ed è possibile posizionarci dei segnalini tane);
- solo se tirando il dado si ottiene 1 e non sono più disponibili segnalini tane, si deve scegliere due valori tra 1 a 6 (o anche tre per animare di più il gioco) e tirare nuovamente il dado: se si ottiene proprio uno di quei valori si ha diritto a pescare e conservare (se disponibile) la prima carta del mazzo "animals" che potrà essere utilizzata dal turno successivo.

Buon divertimento.