



MATHIEU BOSSU



SIMON DOUCHY

ANIMIXTM

REGRAS



INTRODUÇÃO

Em Animix, conquiste o máximo de pontos com a combinação certa de animais. Para cada carta de animal faça a melhor escolha: jogá-la no centro da mesa ou mantê-la com você?

As cartas à sua frente e as do centro da mesa devem formar uma mistura equilibrada, aumentando suas chances de vitória.

No final do jogo, cada espécie marca pontos de maneira diferente, então seu planejamento será essencial para ter maioria no maior número de espécies e vencer a partida!

COMPONENTES

- 80 Cartas de Animal, divididas em 8 espécies (10 animais por espécie)
- 30 Fichas de Montanha

OBJETIVO

Posicionar suas cartas da melhor maneira possível, decidindo entre colocá-las ou no centro da mesa ou na sua área pessoal, a fim de ter a maioria no maior número de espécies possível, no final do jogo, marcando assim mais pontos!

PREPARAÇÃO

1 | Dependendo do número de jogadores, escolha as espécies animais que preferir, conforme a quantidade mostrada na tabela de referência abaixo. As espécies não escolhidas devem ser deixadas na caixa.

Embaralhe as cartas de animal escolhidas (10 cartas por espécie). Distribua-as, aleatoriamente, viradas para cima, no centro da mesa, em uma área retangular, respeitando a quantidade de linhas e colunas indicadas na tabela de referência. Deste ponto em diante, o termo "centro da mesa" se refere à essa área retangular.

2 | Das cartas de animal restantes, distribua 6 a cada jogador, viradas para baixo (ou 5, se houver 6 jogadores). Estas cartas formam a mão de cada jogador. As cartas que ainda restarem no baralho são devolvidas para a caixa do jogo, sem serem reveladas.

3 | Coloque as fichas de montanha próximas as cartas do centro da mesa. Os jogadores devem reservar um pequeno espaço à sua frente. Eles jogarão ali suas cartas pessoais de animal durante a partida.

Quantidade de Jogadores	2	3	4	5	6
Quantidade de Espécies a Escolher	3	4	5	6	7
Tamanho da Área Retangular	4 linhas por 4 colunas	4 linhas por 5 colunas	5 linhas por 5 colunas	5 linhas por 6 colunas	6 linhas por 6 colunas
Quantidade de Cartas por Jogador	6 cartas				5 cartas

Exemplo de preparação de uma partida entre 3 jogadores:



COMO JOGAR

Determine, aleatoriamente, o jogador inicial. Os jogadores revezam-se no sentido horário. Em sua vez, o jogador deverá escolher uma das duas ações a seguir:

A

Escolher um animal da própria mão e colocá-lo, virado para baixo, à sua frente. O jogador pode consultar suas cartas de animal viradas para baixo a qualquer momento.



- 1** Pegar uma carta de animal do centro da mesa e colocá-la, virada para baixo, à sua frente.
- 2** Ele deve, então, escolher um animal dentre aqueles em sua mão para colocá-lo, virado para cima, no espaço deixado pelo animal que você acabou de pegar.
- 3** Pegar uma ficha de montanha do monte e colocá-la sobre o animal que foi colocado na área retangular. Esta ficha trava o animal. Um animal travado não pode ser pego por mais ninguém!



Nota: os animais podem ser substituídos por outros da mesma espécie.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando nenhum jogador tiver mais cartas restantes na mão. As cartas viradas para baixo à frente de cada um são reveladas. Para cada espécie, apenas o jogador com a maior quantidade de animais daquela espécie ganha os pontos correspondentes.

Se houver empate, os jogadores empatados dividem os pontos entre eles, arredondando para baixo. O número de pontos ganhos dependerá da posição e quantidade dos animais na área retangular, no centro da mesa ao final da partida.

Cada jogador soma os pontos ganhos com cada espécie e o jogador com mais pontos vence a partida! Em caso de empate, os jogadores dividem a vitória.

PONTUAÇÃO DAS ESPÉCIES

Cada espécie tem seu próprio sistema de pontuação, como mostrado abaixo:

MACACOS

2 pontos para cada carta de Macaco na coluna com mais macacos.



ELEFANTES

2 pontos para cada carta de Elefante na linha com mais elefantes.



PINGUINS

2 pontos para cada carta de Pinguim que for parte do maior grupo de pinguins conectados ortogonalmente (acima, abaixo, à esquerda ou à direita).



CAMALEÕES

Na área retangular, procure pela carta de Camaleão que tiver a maior variedade de espécies diferentes ortogonalmente adjacentes a ela (incluindo camaleões). Cada espécie diferente adjacente àquela carta de Camaleão vale 2 pontos.



PERIQUITOS

4 pontos para cada par de periquitos. Um par de periquitos é formado quando 2 cartas de periquito estão conectadas ortogonalmente. Cada periquito só pode fazer parte de um único par.



LOBOS

2 pontos para cada carta de Lobo na borda externa da área retangular.



PELICANOS

2 pontos para cada carta de Pelicano que for parte do maior grupo de pelicanos conectados diagonalmente.



LEÕES

Fornece um total de 11 pontos menos a quantidade de leões na área retangular. Atenção: deve haver pelo menos um leão na área retangular para que algum ponto seja marcado.



PAPERGAMES



blue orange
Hot Games Cool Players

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino. Edição e Produção: Eduardo Cella. Diagramação: Gil Martimiano

Versão Original © 2020 Blue Orange Edition. Animix, Animix Park e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange Edition, França. Todos os direitos reservados. www.blueorangegames.eu.

Versão Brasileira © 2022 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

No exemplo de um final de partida abaixo, cada espécie fornece a seguinte quantidade de pontos:

Pinguins: o maior grupo de pinguins conectados ortogonalmente é composto de 4 cartas de Pinguim. Aquele grupo vale 8 pontos.

Camaleões: o camaleão na terceira linha tem 4 espécies diferentes adjacentes a ele, incluindo um camaleão. Aquele camaleão vale, portanto, 8 pontos.

Pelicanos: o maior grupo de pelicanos conectados diagonalmente é composto por 4 cartas de Pelicano. Aquele grupo vale, portanto, 8 pontos.

Leões: há 5 leões na área das cartas. Os leões valem, portanto, 6 pontos ($11-5=6$).



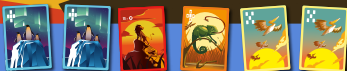
Maria é quem tem mais camaleões (8 pontos) e está empatada com Francisco no número de pelicanos. Assim, eles dividem os 8 pontos dos pelicanos, ficando cada um com 4 pontos. A pontuação total de Maria é 12 pontos.



José está empatado com Francisco no maior número de pinguins. Eles dividem os 8 pontos, ficando cada um com 4. Contudo, José é quem mais tem leões e ela recebe 6 pontos por eles. A pontuação de José é 10 pontos.



Francisco está empatado com José no número de pinguins (4 pontos) e também com Maria nos pelicanos (4 pontos). Ele marca 8 pontos ao total.



Portanto, a Maria vence a partida com pontuação total de 12 pontos.