

Animal

3-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Sé el primero en deshacerte de todas tus cartas gritando el nombre del animal correcto más rápido.

PREPARACIÓN

- 3-6 jugadores con una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte todas las cartas de manera equitativa boca abajo. Cada jugador elige una identidad de animal.

PUNTUACIÓN

- Sin puntos. El primer jugador en vaciar todas sus cartas gana.

Consejo: Elige un nombre de animal largo y memoriza a todos los demás antes de que comience el juego.

EN TU TURNO

- Voltea tu carta superior en tu pila boca arriba.
- Si dos pilas boca arriba muestran el mismo rango, esos jugadores compiten gritando el nombre del animal del otro.
- El jugador más lento recoge la pila boca arriba del jugador más rápido.

Animal es un juego de cartas animado para niños donde cada jugador elige una identidad de animal. Cuando dos jugadores voltean cartas de rango coincidente, deben gritar el nombre del animal del otro lo más rápido posible. El jugador más lento recoge la pila, y el objetivo es deshacerse de todas tus cartas primero.

Objetivo

Sé el primer jugador en deshacerte de todas tus cartas siendo el más rápido en gritar el nombre del animal correcto cuando aparecen cartas coincidentes.

Configuración

1. **Jugadores:** 3 a 6 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparte:** Reparte la baraja completa de manera tan equitativa como sea posible a todos los jugadores. Cada jugador elige un animal y anuncia su nombre de animal y sonido al grupo.

Juego

1. **Voltea:** En cada turno, el jugador actual voltea la carta superior de su pila boca abajo en su pila boca arriba.
2. **Empareja:** Cuando dos pilas boca arriba de jugadores muestran cartas del mismo rango, esos dos jugadores deben competir para gritar el nombre del animal del otro jugador (o sonido).
3. **Penalización:** El jugador más lento debe recoger toda la pila boca arriba del jugador más rápido y agregarla a la parte inferior de su pila boca abajo.
4. **Errores:** Si un jugador grita el nombre del animal incorrecto, debe recoger ambas pilas boca arriba involucradas.
5. **Continúa:** El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj con el siguiente jugador volteando una carta.

Ganador

- **Mano vacía:** Un jugador gana cuando no tiene cartas restantes en sus pilas boca abajo y boca arriba.
- **Último jugador:** El último jugador que todavía sostiene cartas pierde el juego.

Variaciones

- **Sonidos de animales:** En lugar de nombres de animales, los jugadores deben hacer el sonido del animal (por ejemplo, muu, oink).
- **Emparejamiento doble:** Si tres o más jugadores voltean el mismo rango simultáneamente, todos involucrados deben gritar y el más lento recoge todas las pilas.
- **Intercambio de nombres:** Después de cada ronda, los jugadores intercambian identidades de animales para aumentar la dificultad.

Consejos y Estrategias

- Elige un animal con un nombre largo y difícil de pronunciar para darte una ventaja.
- Mantén tus ojos en todas las pilas boca arriba, no solo en la tuya, para detectar coincidencias rápidamente.
- Practica diciendo todos los nombres de los animales de los jugadores antes de que comience el juego para que puedas reaccionar más rápido.

Consejos y estrategia

Elige un nombre de animal largo o complicado para hacerlo más difícil para los oponentes. Mantente alerta y observa el volteo de cada jugador, no solo el del jugador a tu lado.

La habilidad real es la atención periférica: observar todas las pilas a la vez. Elegir un nombre de animal corto para ti es una desventaja ya que los oponentes pueden decirlo rápidamente.