

Animali

3-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Essere il primo a liberarsi di tutte le proprie carte urlando il nome corretto dell'animale più velocemente.

PREPARAZIONE

- Da 3 a 6 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire tutte le carte coperte in modo uniforme. Ogni giocatore sceglie un'identità animale.

PUNTEGGIO

- Nessun punto. Il primo giocatore a svuotare tutte le proprie carte vince.

Consiglio: Scegliere un nome animale lungo e memorizzare l'animale di tutti gli altri prima che il gioco inizi.

AL TUO TURNO

- Girare la propria carta superiore sulla pila scoperta.
- Se due pile scoperte mostrano lo stesso valore, quei giocatori gareggiano a urlare il nome dell'animale dell'altro.
- Il giocatore più lento raccoglie la pila scoperta del giocatore più veloce.

Animali è un vivace gioco di carte per bambini in cui ogni giocatore sceglie un'identità animale. Quando due giocatori girano carte dello stesso valore, devono urlare il nome dell'animale dell'altro il più velocemente possibile. Il giocatore più lento raccoglie la pila e l'obiettivo è liberarsi di tutte le proprie carte per primo.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le proprie carte essendo il più veloce a urlare il nome corretto dell'animale quando appaiono carte corrispondenti.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire l'intero mazzo nel modo più uniforme possibile coperto a tutti i giocatori. Ogni giocatore sceglie un animale e annuncia al gruppo il proprio nome animale e il suono.

Svolgimento del gioco

1. **Girare:** A ogni turno, il giocatore corrente gira la carta superiore della propria pila coperta sulla propria pila scoperta personale.
2. **Abbinamento:** Quando le pile scoperte di due giocatori mostrano carte dello stesso valore, quei due giocatori devono gareggiare a urlare il nome dell'animale dell'altro (o il suono).
3. **Penalità:** Il giocatore più lento deve raccogliere l'intera pila scoperta del giocatore più veloce e aggiungerla in fondo alla propria pila coperta.
4. **Errori:** Se un giocatore urla il nome dell'animale sbagliato, deve raccogliere entrambe le pile scoperte coinvolte.
5. **Continuare:** Il gioco continua in senso orario con il prossimo giocatore che gira una carta.

Vincere

- **Mano vuota:** Un giocatore vince quando non ha carte rimaste né nella pila coperta né in quella scoperta.
- **Ultimo giocatore:** L'ultimo giocatore ancora in possesso di carte perde la partita.

Varianti

- **Suoni animali:** Invece dei nomi degli animali, i giocatori devono fare il suono dell'animale (ad es. moo, oink).
- **Abbinamento multiplo:** Se tre o più giocatori girano lo stesso valore simultaneamente, tutti i coinvolti devono urlare e il più lento raccoglie tutte le pile.
- **Scambia i nomi:** Dopo ogni round, i giocatori scambiano le identità animali per aumentare la difficoltà.

Consigli e strategie

- Scegliere un animale con un nome lungo e difficile da pronunciare per darsi un vantaggio.
- Tenere d'occhio tutte le pile scoperte, non solo la propria, per individuare rapidamente gli abbinamenti.
- Esercitarsi a dire i nomi animali di tutti i giocatori prima che il gioco inizi per poter reagire più velocemente.

Consigli e strategia

Scegliere un nome animale lungo o difficile per rendere più difficile per gli avversari. Restare vigili e guardare il giro di ogni giocatore, non solo quello della persona accanto.

La vera abilità è l'attenzione periferica: guardare tutte le pile contemporaneamente. Scegliere un nome animale corto per sé stessi è uno svantaggio poiché gli avversari possono dirlo rapidamente.