

Animal

3-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Seja o primeiro a se livrar de todas as suas cartas gritando o nome correto do animal mais rápido.

PREPARAÇÃO

- 3 a 6 jogadores com um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua todas as cartas viradas para baixo de forma igualitária. Cada jogador escolhe uma identidade animal.

PONTUAÇÃO

- Sem pontos. O primeiro jogador a esvaziar todas as suas cartas vence.

Dica: Escolha um nome de animal longo e memorize o animal de todos antes do jogo começar.

NA SUA VEZ

- Vire a carta do topo sobre sua pilha virada para cima.
- Se duas pilhas viradas para cima mostrarem o mesmo valor, os jogadores disputam para gritar o nome do animal do outro.
- O jogador mais lento pega a pilha virada para cima do jogador mais rápido.

Animal é um jogo de cartas animado para crianças onde cada jogador escolhe uma identidade de animal. Quando dois jogadores viram cartas do mesmo valor, eles devem gritar o nome do animal do outro o mais rápido possível. O jogador mais lento pega a pilha, e o objetivo é se livrar de todas as suas cartas primeiro.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas sendo o mais rápido a gritar o nome correto do animal quando cartas iguais aparecem.

Preparação

1. **Jogadores:** 3 a 6 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuir:** Distribua o baralho inteiro de forma mais igualitária possível, virado para baixo, para todos os jogadores. Cada jogador escolhe um animal e anuncia seu nome e som ao grupo.

Como Jogar

1. **Virar:** Em cada turno, o jogador atual vira a carta do topo de sua pilha virada para baixo sobre sua pilha pessoal virada para cima.
2. **Correspondência:** Quando as pilhas viradas para cima de dois jogadores mostram cartas do mesmo valor, esses dois jogadores disputam para gritar o nome (ou som) do animal do outro.
3. **Penalidade:** O jogador mais lento deve pegar toda a pilha virada para cima do jogador mais rápido e adicioná-la ao fundo de sua própria pilha virada para baixo.
4. **Erros:** Se um jogador gritar o nome errado do animal, deve pegar as duas pilhas viradas para cima envolvidas.
5. **Continue:** O jogo continua no sentido horário com o próximo jogador virando uma carta.

Vitória

- **Mão vazia:** Um jogador vence quando não tem mais cartas em sua pilha virada para baixo nem virada para cima.
- **Último jogador:** O último jogador ainda com cartas perde o jogo.

Variações

- **Sons de animais:** Em vez de nomes, os jogadores devem fazer o som do animal (por exemplo, muu, oinc).
- **Correspondência dupla:** Se três ou mais jogadores virarem o mesmo valor simultaneamente, todos os envolvidos devem gritar e o mais lento pega todas as pilhas.
- **Troca de nomes:** Após cada rodada, os jogadores trocam de identidade animal para aumentar a dificuldade.

Dicas e Estratégias

- Escolha um animal com nome longo e difícil de pronunciar para se dar uma vantagem.
- Fique de olho em todas as pilhas viradas para cima, não apenas na sua, para identificar correspondências rapidamente.
- Pratique dizer os nomes dos animais de todos os jogadores antes do jogo começar para reagir mais rápido.

Dicas e estratégia

Escolha um nome de animal longo ou difícil para tornar mais difícil para os adversários. Fique alerta e observe a virada de todos os jogadores, não apenas da pessoa ao seu lado.

A verdadeira habilidade está na atenção periférica: observar todas as pilhas ao mesmo tempo. Escolher um nome de animal curto para si mesmo é uma desvantagem, pois os adversários conseguem dizê-lo rapidamente.