

Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon

# animallia

Règles  
Regelheft  
Regole  
Rulebook



GAMEWORKS

ANI-

# animalia

I giocatori assumono il ruolo di allevatori che, durante 3 stagioni, tentano di presentare le più belle collezioni di animali da concorso. Ogni stagione è chiusa con una consegna di medaglie. L'allevatore che ne possiede il maggior numero al termine della 3ª stagione è dichiarato vincitore.

## Materiale

★ **90 medaglie**, ossia 15 di ogni tipo (animali e "5")

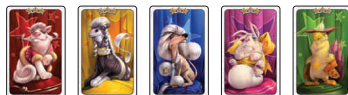


**42 carte :**

★ 6 carte *aiuto al gioco* in 4 lingue che presentano i poteri speciali di alcuni animali



★ 5 famiglie di 7 animali (gatti, cavalli, cani, conigli, pappagalli)



★ 1 civetta (joker che può sostituire qualunque animale)



Ogni famiglia è composta da 7 membri:



il *campione*  
(3 stelle)



l'*elegante*  
(2 stelle)



il *carino*  
(neutro)



il *pidocchioso*  
(macchia nera)



il *ladro*  
(maschera)



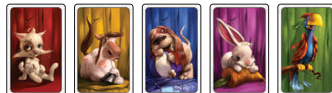
la *spia*  
(binocolo)



il *burlone*  
(regalo)

## Preparazione

Gli *aiuti al gioco* sono scartati e conservati a portata di mano. Con 2, 3 o 4 giocatori, i 5 animali *carini* sono tolti dal gioco. Con 5 o 6 giocatori, si utilizzano tutte le carte.



Un giocatore è designato come primo *mazziere*. Egli mischia accuratamente tutte le carte e forma un mazzo che posa davanti a sé a faccia in giù.

La prima stagione comincia. Ogni stagione è ripartita in 3 fasi.

## FASE 1 : COSTITUZIONE DELLE COLLEZIONI

Il *mazziere* pesca una carta e la posa sul tavolo, a faccia in sù. Ha ora 2 opzioni, conservarla oppure passarla:

**A)** La conserva. In questo caso, infila la carta davanti a sé -sempre a faccia in sù- e la incorpora nella sua collezione. **Il suo turno è quindi terminato.**

**B)** Non desidera prenderla. In questo caso, passa la carta al prossimo giocatore alla sua **sinistra**, che decide a sua volta se vuole questa carta o se la passa al giocatore seguente, e così via fino a che un giocatore prende la carta o se quest'ultima è ritornata dal *mazziere*.

★ Se un giocatore la prende per la sua collezione, la posa davanti a sé e **il turno del mazziere è terminato.**

★ Se al contrario la carta, dopo aver fatto il giro del tavolo, ritorna al *mazziere*, quest'ultimo è **obbligato** a pescarne una supplementare. Questa nuova carta è posata accanto alla prima, e le due carte formano ora un lotto.

Il *mazziere* ha di nuovo 2 opzioni:

- A) Prende le due carte, le mette nella sua collezione e termina il suo turno.
- B) Non le vuole e le passa al suo vicino di sinistra.

★ Se questo lotto di 2 carte gli ritorna ancora dopo aver fatto il giro del tavolo, è **obbligato** a pescare una terza carta e si ritrova con le stesse due opzioni : prendere queste 3 carte o passarle.

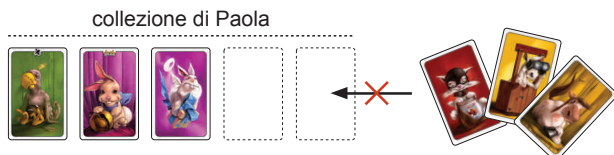
★ Se tutti passano quando il lotto è composto da **3** carte, il *mazziere* **deve** prenderle nella sua collezione.

Quando una o più carte sono situate in una collezione, il **turno del mazziere è terminato**. Passa quindi il mazzo al suo vicino di sinistra, che diventa così il nuovo *mazziere*. Quest'ultimo comincia pescando una carta che posa davanti a sè. Può quindi prenderla oppure passarla, etc.

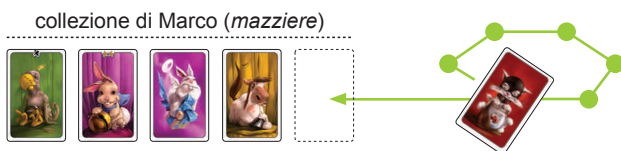
Attenzione, una collezione non può in nessun caso avere più di **5 animali**. Quindi, un giocatore che possiede per esempio 4 animali nella sua collezione deve rifiutare un lotto di 2 o 3 carte. Per le stesse ragioni, se una carta o un lotto di carte ritorna al *mazziere* dopo aver fatto il giro del tavolo, e queste carte completano la sua collezione, portandola a 5 animali, è **obbligato** ad accettarle. **Il suo turno è quindi terminato e la sua collezione completa**.

### Esempi

- Paola ha già 3 carte nella sua collezione e le è proposto un lotto di 3: deve passare.



Marco, che è *mazziere*, possiede già 4 carte nella sua collezione e la prima carta che ritorna è passata da tutti gli altri: è obbligato a prenderla, completando così la sua collezione.



I giocatori che hanno completato la loro collezione sono ignorati fino alla fine di questa prima fase. Il gioco continua così finché ogni allevatore possiede 5 animali.

Quando un giocatore resta l'unico a non aver completato la sua collezione, diventa *mazziere* e deve prendere le carte man mano che le pesca, senza poterle rifiutare.

Per esempio, se non ha ancora carte, prende **una ad una** le prime 5 carte del mazzo e crea la sua collezione. Se ne possiede già 3, prende **una ad una** le prime 2 carte del mazzo per completare la sua collezione, etc.

### LE CARTE SPECIALI

Gli animali *spia* (binocolo), *ladri* (maschera) e *burloni* (regalo) hanno ognuno un potere speciale che **può** essere attivato quando l'animale in questione è preso in una collezione, nella quale **si trova già almeno un altro animale che ha lo stesso potere**.

Caso particolare: degli animali che possiedono lo stesso potere si trovano assieme in un lotto. In tal caso, il potere può essere attivato anche se non era ancora presente nella collezione.

Un potere attivato dev'essere utilizzato immediatamente. Se vi si rinuncia, è perduto finché non si riprende una nuova carta che presenta questo stesso potere.

**I poteri sono spiegati sugli aiuti di gioco.**

Osservazioni:

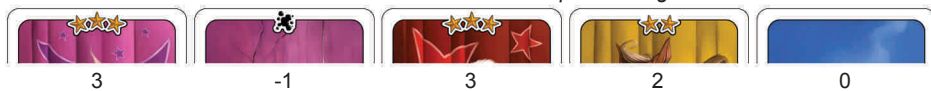
- ★ Non c'è attivazione di poteri "a cascata". Si può in effetti utilizzare un potere solo alla presa "normale" di carte o di lotto di carte. Una carta "rubata" o "offerta" non comporta **mai** l'attivazione di un potere speciale.
- ★ L'utilizzo di una o più *carte-bonus* durante la Fase 3 (attribuzione delle medaglie) non avvia **mai** un potere.
- ★ Può accadere che un giocatore, la cui collezione è già completa, si faccia rubare una carta. In questo caso riprende il suo posto nel turno di gioco.

## FASE 2 : PREMIO D'ELEGANZA E CARTE BONUS

Si determina ora la collezione che ha totalizzato più *punti d'eleganza*, ossia le stelle sul bordo superiore di alcune carte. I 5 animali *pidocchiosi* hanno invece una macchia nera: si tratta di un punto negativo che si deve dedurre dalla somma dei *punti d'eleganza*.

### Esempio

La collezione di Sandra totalizza 7 *punti d'eleganza*



Il giocatore la cui collezione totalizza più *punti d'eleganza* riceve **dal mazzo 2 carte-bonus** che conserva nascoste. Il secondo riceve 1 sola carta. Queste carte servono a migliorare le collezioni al fine di ottimizzare la raccolta di medaglie (vedi Fase 3).

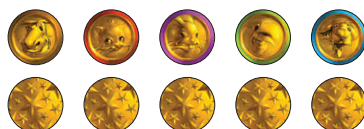
Casi particolari:

- ★ Se più giocatori sono secondi, prendono ognuno 1 carta.
- ★ Se più giocatori sono primi, prendono ognuno 1 sola carta, e non vi sono secondi.

## FASE 3 : ATTRIBUZIONE DELLE MEDAGLIE

Per ogni coppia (□□), tris (□□□), poker (□□□□) o cinquina (□□□□□) d'animali della **stessa** famiglia, un giocatore riceve il numero di medaglie corrispondenti. Per esempio, un tris di cani = 3 medaglie cane. **Gli animali soli non sono quindi presi in conto.**

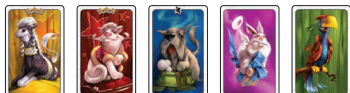
**Eccezione:** un giocatore che ha terminato una collezione di 5 animali di famiglie differenti riceve **una** medaglia per **ogni** animale.



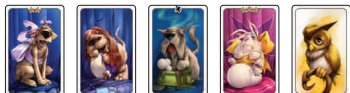
Le medaglie raccolte sono voltate e conservate segretamente.

**Prima dell'attribuzione delle medaglie**, ogni giocatore può sostituire una o più carte della sua collezione con una o più *carte-bonus* raccolte durante la Fase 2 (premio d'eleganza). Migliora così la propria collezione e ottimizza la sua raccolta di medaglie. Non è tuttavia obbligato a farlo e può conservare le sue *carte-bonus* per un'ulteriore stagione.

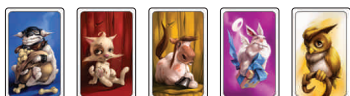
### Esempi



Giovanni, grazie a questa collezione di 5 animali differenti, riceve una medaglia di ogni animale.



Carla può prendere 4 medaglie cane o 3 medaglie cane e 2 medaglie coniglio, poiché la civetta (joker) vale per l'animale di sua scelta.



Grazie al joker, Marco ha ugualmente diverse possibilità : può prendere una medaglia di ogni animale o un paio di medaglie a scelta (cane / gatto / cavallo / coniglio).

### Esempio



Paola, che ha due *carte-bonus* gatto di riserva, le utilizza e sostituisce il suo pappagallo ed il suo cavallo, ciò che le permette di raccogliere 3 medaglie gatto e 2 medaglie cane, invece di 2 sole medaglie cane.

La consegna delle medaglie chiude la stagione, e si può iniziare la seguente.

### NUOVA STAGIONE

Il giocatore a sinistra dell'ultimo *mazziere* è il nuovo *mazziere*. Mescola tutte le carte, eccetto le eventuali *carte-bonus* che **non** sono state utilizzate, e forma un mazzo che posa davanti a sé. In seguito gira una prima carta che può prendere o passare, etc.

### FINE DELLA PARTITA E CONTEGGIO

La partita termina dopo 3 stagioni. Si procede quindi al conteggio dei punti:

- ★ Ogni giocatore fa la somma delle sue medaglie
- ★ Ogni gruppo di 5 medaglie identiche apporta un *premio d'eccellenza* al suo proprietario, sotto forma di una medaglia "5" che vale 5 punti supplementari.
- ★ Il giocatore che ha il punteggio più alto è dichiarato vincitore. In caso di parità il giocatore che possiede la famiglia di medaglie più numerosa vince la partita. In caso di nuova parità i giocatori si dividono la vittoria.

### Esempi

Paola ha raccolto 10 medaglie. Siccome possiede 5 medaglie gatto, riceve in premio 1 *medaglia d'eccellenza* "5". Il suo totale definitivo ammonta quindi a 15.



Giovanni ha raccolto 13 medaglie. Siccome possiede 6 medaglie coniglio e 7 medaglie cavallo, riceve 2 *medaglie d'eccellenza*. Il suo totale definitivo ammonta quindi a 23.



Sandra ha raccolto 15 medaglie. Le sue 11 medaglie cane le apportano 2 *medaglie d'eccellenza* supplementari e il suo totale definitivo ammonta a 25.



### REGOLE PER 2 GIOCATORI

Ogni giocatore costituisce 2 collezioni, che disporrà su 2 file, l'una sopra l'altra. Le regole restano le stesse, con alcune precisazioni:

- ★ Quando un giocatore prende una carta o un lotto di carte, è libero di metterle nella collezione di sua scelta. Tuttavia, un lotto di carte non può mai essere diviso allo scopo di ripartire le carte nelle due collezioni.
- ★ Un potere attivato da una delle collezioni di un giocatore dev'essere utilizzato per questa stessa collezione.
- ★ Le collezioni di un giocatore non possono offrirsi o rubarsi delle carte tra di loro.
- ★ Giocando il potere del *burlo*, un giocatore sceglie la collezione avversaria alla quale fa il suo "regalo". L'avversario non può contestare questa scelta.
- ★ Le medaglie sono raccolte **separatamente** per ogni collezione, ma contano comunque tutte assieme alla fine della partita.
- ★ Le *medaglie d'eccellenza* sono assegnate per ogni gruppo di 7 medaglie ottenute nella stessa famiglia d'animali.

The background of the entire page is a vibrant red with vertical pleats, resembling theater curtains. Scattered across the curtains are several gold-colored stars of various sizes and orientations, some with a slight glow.

# animalia

Malcolm Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon

Un gioco di ANIMALIA S.A. - [www.animaliasa.ch](http://www.animaliasa.ch)

Edizione : GameWorks SàRL - [www.gameworks.ch](http://www.gameworks.ch)

Illustrazioni : Mathieu Leysenne - [www.aniii.com](http://www.aniii.com)

Traduzione : Silvia Guerriero