

Código Animal

Objetivo del juego:

1-Reunir en tu mano y mostrar la combinación de cartas llamada "el código animal". El "código animal" es un conjunto de 3 cartas que están boca abajo en la mesa que tendrás que descubrir o adivinar.

2-También puede ganar quien tenga en su mano y muestre 4 animales iguales.

Preparación del Juego:

a- Se elige el primer jugador, que reparte las cartas entregando 4 cartas a cada jugador.

b- Luego coloca 3 cartas, boca abajo, en el centro de la mesa; estas conforman el código animal.

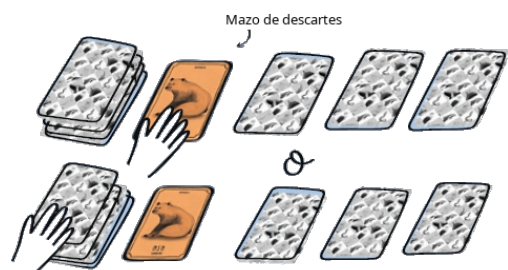
c- El resto de las cartas las deja boca abajo formando el mazo de robo.



Turno del jugador:

En su turno el jugador deberá:

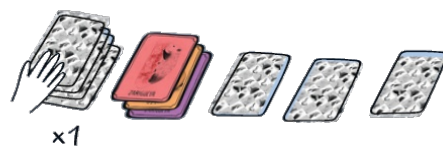
1-**Levantar la primera carta del mazo de robo o del mazo de descartes** (en el caso del primer turno del primer jugador, solo tendrá la opción de tomar una carta del mazo de robo).



2-**Jugar cartas boca arriba en la pila del mazo de descartes**, de la siguiente manera:

a-Combinación (TRÍO) de 3 cartas: Puede descartar 3 animales iguales, 3 cartas del mismo color o 3 animales del mismo grupo (reptiles, acuáticos, mamíferos terrestres o aves) Importante: En ésta última combinación los animales no se pueden repetir. Esta acción permite ver una de las 3 cartas del código, sin importar el orden; luego de ver qué animal hay allí, la devolverá al mismo lugar, sin mostrársela a nadie.

b-Combinación (PAR) de 2 cartas: Del mismo animal o mismo color.



c-Descartar una carta: Sino tiene ninguna de las otras combinaciones debe descartar una carta boca arriba.

Al finalizar el turno del jugador, si es necesario, debe tomar cartas del mazo de robo hasta completar su mano, que siempre es de 4 cartas.

IMPORTANTE: Antes de jugar una combinación de cartas, hay que enseñarlas al resto de los jugadores (y tener en cuenta que la carta que se deja arriba del todo, podrá ser levantada por el siguiente jugador).

Consejos: Jugar un par de cartas no permite revelar una carta del código, si no que servirá más que nada para, una vez que un jugador ya

logró ver y memorizar las 3 cartas/animales del código, aumente su posibilidad de recolectar alguno de esos animales, ya que, al jugar dos cartas, podrá levantar una más del mazo de reparto.

Final del juego:

La partida finaliza cuando, el jugador que tenga, o crea tener en su mano los 3 animales del código, o 4 cartas de un mismo animal. En ese momento pondrá una carta sobrante boca abajo sobre la pila de descartes para **CORTAR**. A continuación, revelará los 4 animales iguales o **SÓLO** las 3 cartas del código (la cuarta carta queda boca abajo, sin ser revelada). Se dan vuelta las 3 cartas del código y se verifica si hay coincidencia.



ATENCIÓN: Si otro jugador, a pesar de no haber cortado, también posee los animales del código, tendrá la oportunidad de quedarse con la victoria si adivina el animal, o el color, de la cuarta carta del jugador que cortó.

Para tener en cuenta:

-Si se termina el mazo de robo y todavía nadie cortó, el mazo de descartes debe ser barajado, formando así un nuevo mazo de robo para continuar. **ATENCIÓN:** Si ocurre esto, se agrega una nueva forma de ganar, ya que también podrá cortar quien recolecte 4 cartas del mismo color.

-Si se corta con 4 animales iguales o 4 colores iguales, pero otro jugador tiene el código, la victoria corresponderá a este último.

-Si en el código se repiten los animales, no es necesario recolectarlos en cantidad. Si hubiese 2 ballenas y 1 zorro, alcanzará con recolectar 1

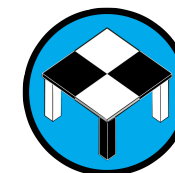
ballena y 1 zorro. Si el animal se repite en las 3, con recolectar 1, bastaría para cortar. Tras cortar en estas condiciones, deberá apartarse una carta a elección para eventualmente ser adivinada si otro jugador tiene el código también.



COMODÍN: Esta carta sirve solo para hacer combinaciones, valiendo por cualquier animal y cualquier color, pero no servirá para mostrar al final, ni como muestra del código, ni para conformar los 4 animales iguales. Y si el comodín está en el código, es decir, es de las 3 cartas boca abajo, el jugador que corte decidirá con una de sus cartas a qué animal corresponde, y será ese animal para el resto.

Componentes del juego:

- 76 cartas
- 1 reglamento



Mesa Games

Créditos:

Autor: Gonzalo Costa Forte
Equipo Ilustrador: Morai Studio
Equipo editor de Mesa Games:
Jorge Méndez, Claudio Gancedo y
Gonzalo Costa.
www.mesagames.com.uy