

ZOOP



Zoop es una divertida cursa de descart de 3 a 8 jugadors on el primer en quedar-se sense cartes guanya la partida.

1.- Preparació

Es reparteixen 8 cartes a cada jugador i es col·loca 1 carta cap per amunt al centre de la taula. La resta de cartes es col·loquen cap per avall, formant la pila de robatori. El jugador que abans imiti el so d'algun dels animals del joc comença la partida. La ronda seguirà en senti t de les agulles del rellotge.

2.- Desenvolupament del Joc

El joc es desenvolupa per torns. En el seu torn cada jugador ha d'intentar descartar-se d'una carta que coincideixi com a mínim amb 2 de les 3 característiques (quantitat, color i tipus d'animal) de la carta cap per amunt en el centre de la taula. Cada carta jugada s'anirà col·locant a sobre de l'anterior.

La primera carta que col·locarem cap per amunt per iniciar el joc no pot ser un comodí ni una gàbia, de manera que si una d'aquestes apareix la barrejarem de nou a la pila. Si la primera carta és un animal especial no s'aplicarà el seu efecte (veure més endavant Animals Especials).

Un cop es juga una carta el torn passa al següent jugador. En cas de no poder jugar cap carta, s'ha de robar una i intentar jugar-la.

Si aquesta última tampoc es pot descartar, el torn passa al següent jugador. Arribat el moment en què no quedin més cartes a la pila de robatori els jugadors que no puguin jugar una carta simplement perdran el torn.

El primer jugador a quedar-se sense cartes a la mà arriba a la meta proclamant-se vencedor i a més serà qui començarà jugant la següent partida.

2.1.- ZOOP L'art del descart!

Durant el joc qualsevol jugador que NO estigui en el seu torn, podrà descartar-se d'una carta EXACTAMENT IGUAL a la que un altre jugador acabi de descartar. Aquesta acció s'haurà de fer mentre diu en veu alta "ZOOP". Si 2 jugadors coincideixen, l'últim a dir "ZOOP" i descartar-se de la seva carta ha de recollir-la de nou i robar-ne una altra. Si un jugador diu "ZOOP" i es descarta d'una carta diferent a la que hi ha a la taula, recull la seva carta i roba una altra. Si un jugador NO diu "ZOOP" al descartar, recull la seva carta i roba una altra. Aclariment a la regla: No es pot fer "ZOOP" si estem finalitzant o començant el nostre torn o durant una Ronda Especial (veure Comodí).

2.2.-Tots Passen

Si un jugador juga una carta i cap altre jugador pot descartar-se, quan li torna a arribar el torn, pot descartar la carta que vulgui! Aquesta última carta serà la que marcarà el proper descart.

3.- Animals Bàsics

Hi ha tres tipus d'animals bàsics, conills, coales i tucans.

3 Conills de cada color, 3 parelles de conills de cada color, 3 coales de cada color,

3 parelles de coales de cada color, 3 tucans de cada color i 3 parelles de tucans de cada color.



4.- Animals Especials

Hi ha cinc tipus d'animals especials, Camaleons, Crancs, Micos, Granotes i Cangurs:

1 Camaleó de cada color, 1 Cranc de cada color, 1 parella de Micos de cada color, 1 parella de granotes de cada color, 1 Cangur de cada color i 1 Parella de cangurs de cada color.



Micos: Obliguen al següent jugador a robar una carta al principi del seu torn.

Granotes: El torn salta un jugador (el jugador que jugaria el següent perd el seu torn).

Camaleó: Pot copiar tots els colors pel que pot descartar-se amb qualsevol carta d'un sol animal. El color que manarà posteriorment a la ronda serà el que té el camaleó a la seva carta.

Cranc: La ronda canvia de sentit. El primer cranc en ser jugat canviarà el sentit cap a la dreta.

Cangurs: Combina les habilitats dels micos i les granotes. El torn salta un jugador i a més el següent roba una carta. Els cangurs per tant afecten a 2 jugadors: un perd el torn i un altre roba una carta.

5.- Cartes Especials

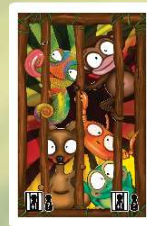
Hi ha dos tipus de cartes especials. 6 Comodins i 4 gàbies.

Gàbia: Quan un jugador es descarta d'un animal especial, pot jugar-se una gàbia damunt d'aquest per caçar-lo.

No importa qui la jugui ni si és el seu torn; el que sí importa és dir "Caçat".

Les dues cartes queden a la pila de descart i el jugador caçat roba una carta.

El torn passa a ser del jugador que ha jugat la gàbia i aquest pot descartar-se de qualsevol de les seves cartes per començar una nova ronda. El sentit del joc es manté.



Comodí: Un jugador es descarta d'un comodí per començar una ronda especial.

Ha de tenir a la mà una carta de coales, conills o tucans. Diu en veu alta a quin animal es jugarà la Ronda Especial i tots han de descartar-se d'aquesta espècie independentment del nombre d'animals i el color.

Si en aquesta ronda un dels jugadors no pot descartar-se de l'espècie obligada, haurà de robar una carta i passar el torn (no pot jugar-la).

Quan la resta de jugadors s'han descartat de la seva carta el jugador que ha iniciat la Ronda Especial juga la seva. La partida continua normalment.

Si un jugador es queda amb un comodí com a última carta no pot descartar-la ja que sempre s'ha de jugar el comodí amb cartes de koala, conill o tucà.

6.- Fi del Joc

El joc s'acaba de les següents maneres:

1-Quan un dels jugadors es descarta de la seva última carta.

2-Si en algun moment cap dels jugadors pot descartar-se de cap carta i no hi ha cartes que robar, la partida finalitza i el vencedor és el que menys cartes tingui en mà. Si hi ha un empat, el jugador amb menys cartes especials guanya la partida. Si tot i així encara hi ha empat el vencedor serà el primer en cridar ¡¡¡ZOOOP !!!

7.- Regles per a 7 i 8 jugadors:

En partides de 7 i 8 jugadors, en lloc de les 8 cartes habituals, es repartiran 6 per jugador.

8.1.- Icones superiors

Les icones de la part superior de la carta marquen l'espècie animal i la quantitat d'animals, un animal té una icona i una parella té dues icones.

8.2.- Icones inferiors

Les icones de la part inferior de la carta indiquen l'Efecte que causa després del seu ús.



Permet combinar la carta amb qualsevol color.



Canvia el sentit del joc.



Obliga al següent jugador a robar una carta addicional.



Salta el torn del següent jugador.



Salta el torn del següent jugador i obliga a robar una carta al jugador al qual li arriba el torn.



El jugador caçat roba una carta i el jugador que ha jugat la Gàbia comença la ronda.



Comença una ronda especial a coales, tucans o conills.

Exemples de coincidència

1 conill vermell combina amb: 2 conills vermells (espècie i color), 1 conill de qualsevol color (quantitat i espècie) o 1 animal vermell (quantitat i color).

2 tucans verds combinen amb: 1 tucà verd (espècie i color), 2 tucans de qualsevol color (quantitat i espècie) o 2 animals verds (quantitat i color).

2 granotes grogues combinen amb: 2 animals grocs (quantitat i color) o 2 granotes de qualsevol color (quantitat i espècie)

Autor: Pere Valero - Il·lustrador: Natàlia Romero - Maquetació: Marc Simó. - Traducció: PangurBàn