**ANIMOUV**

Počet hráčů: 2 – 4

Věk: od 7 let

Trvání hry: 10 – 20 minut

Obsahuje: 1 hrací desku, 12 žetonů se zvířaty, 24 karet

Cíl hry:

Získat co největší počet zvířecích karet tím, že hráči pohybují zvířaty na hrací desce a snaží se vytvořit řadu zvířat zobrazenou na svých kartách.

Příprava hry:

Karty se zamíchají a rozdají po jedné každému z hráčů. Na každé kartě jsou zobrazena 3 zvířata, které hráč musí seřadit do jedné řady.

Zbytek karet tvoří dobírací balíček, který se umístí doprostřed stolu obrázkem dolů

12 zvířecích žetonů se náhodně rozmístí na šedivá políčka hrací desky.

Pozn. Žetony se může pohybovat vodorovně a svisle, ale ne uhlopříčně.

Začátek hry:

Začíná nejmladší hráč, hra probíhá ve směru hodinových ručiček.

Během svého tahu hráč posune svůj žeton:

* na sousední volné políčko

nebo

* přeskočí jeden či více žetonů

Přeskakovat se může tehdy, není-li mezi políčkem, na kterém žeton stojí a políčkem, na kterém skončí, žádné volné políčkem. Rovněž musí být volné pole za zvířetem/zvířaty, které se přeskakuje/přeskakují. Přeskakovat je možné navícekrát během tahu.

Když se hráči podaří vytvořit řadu 3 zvířat zobrazených na jedné ze svých karet, ukáže tuto kartu spoluhráčům a získává tím jeden bod. Kartu si ponechá.

Pozn. Zvířata mohou být seřazena do vodorovné, svislé či úhlopříčné řady v jakémkoliv pořadí, ale musí spolu přímo sousedit (ve stejné řadě nesmí být jiný druh zvířete).

Poté si vezme novou kartu a pokračuje další hráč.

Pokud na konci svého tahu hráč vytvoří řadu zvířat, kterou má na kartě jiná hráč, ten nečeká, až bude na řadě a okamžitě tuto kartu ukáže ostatním hráčům a tím ji získá. Vezme si novou kartu a hra pokračuje tam, kde byla přerušena.

Konec hry:

Hra končí, jakmile jsou dobrány všechny karty. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce karet.