

Más difícil todavía...

A cada 3 turnos, girad el tablero 1/4 de vuelta.

Si jugáis con los pequeños de casa...

Durante un jugada **ZOOM-it! SOLO**, los jugadores más jóvenes tienen derecho a más tiempo. Cuando se acabe el tiempo del reloj dadle la vuelta para jugar el doble.

Para alargar la partida...

Con los pequeños: buscad en el tablero todas las mariposas, los monos, los pájaros, los peces, los animales rojos, los amarillos, los verdes...

Con los mayores: buscad en el tablero todos los insectos, los reptiles, los anfibios, los mamíferos...

El animal misterioso:

Uno de los jugadores elige en secreto, un animal del tablero. Los demás jugadores, por turno y en el sentido de las agujas del reloj, hacen una pregunta a ese jugador para intentar adivinar de qué animal se trata: “¿Pone huevos?”, “¿Tiene patas?”, “¿Vive en el agua?”, “¿Tiene un caparazón?”, etc.

El jugador responde solamente con un “sí”, “no” o “no lo sé”. Cada jugador solo puede proponer 2 nombres de animales. Si se equivoca 2 veces, pierde el turno y ya no puede hacer más preguntas. Gana el jugador que adivina el animal misterioso y, en ese momento, pasa a elegir en secreto a un nuevo animal misterioso.



¡Diviértete con los juegos de mesa!



ZOOMit!

BUSCA Y ENCUENTRA animales

- RAPIDEZ
- OBSERVACIÓN
- DESAFÍOS

Instrucciones

Contenido:



Ojetivo del juego

Ser el primero en ganar **20 cartas ZOOM-it!** encontrando los animales rápidamente en el tablero de juego.

Preparación

Coloca el tablero sobre la mesa, procurando que quede a la misma distancia de todos los jugadores.

Pon las cartas junto al tablero, boca abajo, en 2 pilas separadas:



Antes de jugar

Tómate tu tiempo para mirar con atención los animales del tablero e identificarlos. Algunos destacan por sus llamativos colores, otros por ser blancos y negros, o por tener rayas, manchas, cuernos, un pico... También los hay que se parecen mucho entre sí, ¡ten cuidado de no confundir el dromedario con el camello!

¿Cómo se juega?

Uno de los jugadores coge la primera **carta ZOOM-it!** de la pila.

Cuando todos estéis listos, el jugador levanta la carta: **¡Adelante!** Todos los jugadores buscáis el animal en el tablero. El primero que lo encuentra pone el dedo encima y se queda la carta, guardándola a su lado boca abajo.

¡Atención! Antes de retirar la carta primero hay que identificar el animal, y no siempre es fácil.

Si varios jugadores ponen su dedo al mismo tiempo sobre el animal y no es posible saber quién es el ganador, la carta se devuelve a la pila de las **cartas ZOOM-it!** y uno de los jugadores roba una **carta ZOOM-it!** nueva.

Si en la carta aparece el símbolo  en la parte superior derecha, el jugador que la ha ganado empieza el reto **ZOOM-it! SOLO**. A continuación, levanta la primera carta de la pila **ZOOM-it! SOLO** y otro jugador da la vuelta al reloj de arena. **¡En marcha!** El jugador dispone de un minuto para encontrar el máximo número de animales de la carta. Cuando encuentra el primero, pone el dedo encima del animal y confirma que el animal está en su carta diciendo “¡uno!”, después “¡dos!” en el segundo animal y así sucesivamente. Cuando se agota el tiempo del reloj, el jugador se detiene.

Si durante una **ZOOM-it! SOLO** un jugador se equivoca y da por bueno un animal que no se corresponde con el de la carta, tiene que devolver una de sus **cartas ZOOM-it!** (si es que tiene alguna, por supuesto) y ponerla debajo de la pila.

El jugador gana una carta (procedente de la pila de las **cartas ZOOM-it!**) por cada animal que encuentra y la añade boca abajo junto con las demás cartas que ya ha ganado. (Estas cartas solo sirven para anotar los puntos. No hace falta encontrar el animal de la carta y que aparezca el símbolo  no da derecho a empezar una nueva **ZOOM-it! SOLO**.)

Fin de la partida

Cada jugador cuenta sus puntos sobre la marcha. El primero que haya logrado reunir **20 cartas ZOOM-it!** es el ganador.