

# ZOOP



Zoop es una divertida carrera de descarte de 3 a 8 jugadores donde el primero en quedarse sin cartas gana la partida.

## 1.- Preparación

Se reparten 8 cartas a cada jugador y se coloca 1 carta boca arriba en el centro de la mesa. El resto de cartas se colocan boca abajo, formando el mazo de robo. El jugador que antes imite el sonido de alguno de los animales del juego empieza la partida. La ronda seguirá en sentido de las agujas del reloj.

## 2.- Desarrollo del Juego

El juego se desarrolla por turnos. En su turno cada jugador debe intentar descartarse de una carta que coincida como mínimo con 2 de las 3 características (cantidad, color y tipo de animal) de la carta boca arriba en el centro de la mesa. Cada carta jugada se irá apilando sobre la anterior.

La primera carta que colocaremos boca arriba para iniciar el juego no puede ser un comodín ni una jaula, por lo que si una de estas aparece la mezclaremos de nuevo en el mazo. Si la primera carta es un animal especial no se aplicará su efecto (ver más adelante Animales Especiales).

Una vez se juega una carta el turno pasa al siguiente jugador. En caso de no poder jugar ninguna carta, se debe robar una e intentar jugarla.

Si esta última tampoco se puede descartar, el turno pasa al siguiente jugador. Llegado el momento en que no queden más cartas en el mazo de robo los jugadores que no puedan jugar una carta simplemente perderán el turno.

El primer jugador en quedarse sin cartas en la mano llega a la meta proclamándose vencedor y además será quien empezará jugando la siguiente partida.

### 2.1.- Zoop ¡El arte del descarte!

Durante la partida, cualquier jugador que NO esté en su turno podrá descartarse de una carta EXACTAMENTE IGUAL a la que otro jugador acaba de descartar. Esta acción se deberá hacer mientras dice en voz alta "Zoop"

Si 2 jugadores coinciden, el último en decir "Zoop" y descartarse de su carta debe recogerla de nuevo y robar otra.

Si un jugador dice "Zoop" y se descarta de una carta diferente a la que hay en la mesa, recoge su carta y roba otra.

Si un jugador NO dice "Zoop" al descartarse, recoge su carta y roba otra.

Aclaración a la regla: No se puede hacer "Zoop" si estamos finalizando o empezando nuestro turno o durante una "Ronda Especial" (ver comodín).

### 2.2.- Todos Pasan

Si un jugador juega una carta y ningún otro jugador puede descartarse, cuando le vuelve a llegar a él el turno ¡puede descartar la carta que desee! Esta última carta será la que marcará el próximo descarte.

## 3.- Animales Básicos

Hay tres tipos de animales básicos, conejos, koalas y tucanes.

3 conejos de cada color, 3 parejas de conejos de cada color, 3 koalas de cada color, 3 parejas de koalas de cada color, 3 tucanes de cada color y 3 parejas de tucanes de cada color.



## 4.- Animales Especiales

Hay cinco tipos de animales especiales, camaleones, cangrejos, monos, ranas y canguros: 1 camaleón de cada color, 1 cangrejo de cada color, 1 pareja de monos de cada color, 1 pareja de ranas de cada color, 1 canguro de cada color y 1 pareja de canguros de cada color.



**Monos:** Obligan al siguiente jugador a robar una carta al principio de su turno.

**Ranas:** El turno salta un jugador (el jugador que iba a jugar el siguiente pierde su turno).

**Camaleón:** Puede copiar todos los colores por lo que puede descartarse con cualquier carta de un solo animal. El color que mandará posteriormente en la ronda será el que tiene el camaleón en su carta.

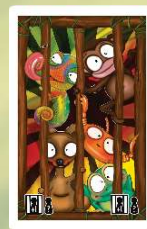
**Cangrejo:** La ronda cambia de sentido. El primer cangrejo en ser jugado cambiará el sentido de la ronda hacia la derecha.

**Canguros:** Combina las habilidades de los monos y las ranas. El turno salta un jugador y además el siguiente roba una carta. Los canguros por tanto afectan a 2 jugadores: uno pierde el turno y otro roba una carta.

## 5.- Cartas Especiales

Hay dos tipos de cartas especiales. 6 comodines y 4 jaulas.

**Jaula:** Cuando un jugador se descarta de un animal especial, puede jugarse una jaula encima de éste para cazarlo. No importa quien la juegue ni si es su turno; lo que sí importa es decir "Cazado". Las dos cartas quedan en la pila de descarte y el jugador cazado roba una carta. El turno pasa a ser del jugador que ha jugado la jaula y éste puede descartarse de cualquiera de sus cartas para empezar una nueva ronda. El sentido del juego se mantiene.



**Comodín:** Un jugador se descarta de un comodín para empezar una "Ronda Especial". Debe tener en su mano una carta de koalas, conejos o tucanes. Dice en voz alta a que animal se jugará la "Ronda Especial" y todos deben descartarse de esa especie independientemente del número de animales y el color. Si en esta ronda uno de los jugadores no puede descartarse de la especie obligada, deberá robar una carta y pasar el turno (no puede jugarla). Cuando el resto de jugadores se han descartado de su carta el jugador que inició la "Ronda Especial" juega la suya. La partida sigue normalmente. Si un jugador se queda con un comodín como última carta no puede descartarla ya que siempre se debe jugar el comodín con cartas de koala, conejo o tucán.

## 6.- Fin del Juego

El juego se acaba de las siguientes formas:

1-Cuando uno de los jugadores se descarta de su última carta.

2-Si en algún momento ninguno de los jugadores puede descartarse de ninguna carta y no hay cartas que robar, la partida finaliza y el vencedor es el que menos cartas tenga en mano. Si hay un empate, el jugador con menos cartas especiales gana la partida. Si aún así sigue habiendo empate el vencedor será el primero en gritar ¡¡¡Zoop!!!

## 7.- Reglas para 7 y 8 jugadores:

En partidas de 7 y 8 jugadores, en lugar de las 8 cartas habituales, se repartirán 6 por jugador.

### 8.1.- Iconos superiores

Los iconos de la parte superior de la carta marcan la especie animal y la cantidad de animales, un animal tiene un icono y una pareja tiene dos iconos.

### 8.2.- Iconos inferiores

Los iconos de la parte inferior de la carta indican el Efecto que causa tras su uso.



Permite combinar la carta con cualquier color.



Cambia el sentido del juego.



Obliga al siguiente jugador a robar una carta adicional.



Salta el turno del siguiente jugador.



Salta el turno del siguiente jugador y obliga a robar una carta adicional al jugador al que le llega el turno.



El jugador cazado roba una carta y el jugador que ha jugado la jaula empieza la ronda.



Empieza una "Ronda Especial" a koalas, tucanes o conejos.

## Ejemplos de coincidencias

1 conejo rojo combina con: 2 conejos rojos (especie y color), 1 conejo de cualquier color (cantidad y especie) o 1 animal rojo (cantidad y color)

2 tucanes verdes combinan con: 1 tucán verde (especie y color), 2 tucanes de cualquier color (cantidad y especie) o 2 animales verdes (cantidad y color)

2 monos amarillos combinan con: 2 animales amarillos (cantidad y color), 2 monos de cualquier color (cantidad y especie)

**Autor: Pere Valero - Ilustrador: Natàlia Romero - Maquetación: Marc Simó. - Traducción: PangurBàn**