

BIENVENIDOS A CIUDAD ZOÓTICA

Una metrópolis salvaje, llena de callejones estrechos, botines brillantes y bandas animales que compiten por el control nocturno. Aquí los secuaces se mueven en silencio, los territorios cambian de dueño como huesos robados... y la pandilla más astuta siempre termina con las patas llenas.

En Animafia, un juego para 2 a 4 jugadores, de apenas 15 minutos y recomendado para mayores de 10 años, tu banda de animales criminales intentará dominar territorios, llevarse botines jugosos y regresar a la guarida antes de caer en la jaula. Cada partida es rápida, intensa y llena de faroles, instinto y oportunismo callejero, con una altísima rejugabilidad que mantiene siempre fresca la rivalidad.

RESUMEN

En Animafia cada jugador tiene 7 cartas de secuaces. Cada uno de esos secuaces sabe hacer una “fechoría”, es decir: una forma especial de puntuar dependiendo de los botines que logre conseguir.

El flujo de una ronda es simple:

- Colocas 3 secuaces boca abajo en distintos territorios.
- Al revelarlos, los secuaces se ordenan y cada uno intenta llevarse un botín o adueñarse del territorio.
- Los secuaces que regresan contigo van a tu Guarida (tu zona personal).
- Al final de la ronda, esos secuaces puntúan según su fechoría, dependiendo de los botines que hayas conseguido.

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Conseguir la mayor cantidad de monedas!

Coloca tus secuaces en los territorios correctos, combina los botines adecuados con sus fechorías y evita que te atrapen. Tras dos rondas completas, la pandilla con más monedas se convierte en la Pandilla Alfa de Ciudad Zoótica.

COMPONENTES

- 16 cartas de Botín
- 8 cartas de Territorio (cada una con su “lado llave”)
- 28 cartas de Secuaz
- 12 fichas de Código de Territorio
- Tokens de Puntuación:
 - Monedas
 - Maletines (5 monedas)
- Marcador de jugador inicial (la clásica lata de atún)

PREPARACIÓN

1. Elige tu Pandilla

Cada jugador toma una de las 4 pandillas disponibles y recibe sus **7 cartas de secuaces**. Estas cartas se mantienen ocultas en tu mano.

2. Prepara los Territorios

- Mezcla las **cartas de Territorio**.
- Coloca **4 territorios en el centro de la mesa** (*usa solo 3 en partidas de 2 jugadores*).

Cada territorio representa un lugar donde tus secuaces podrán infiltrarse para intentar llevarse botines.

3. Coloca los Botines

- Mezcla las **cartas de Botín**.
- Sobre cada territorio forma **dos filas de botines**:
 - **Una fila boca abajo** — botín oculto
 - **Una fila boca arriba** — botín visible

Esto te da una pista parcial del botín disponible antes de arriesgar a tus secuaces.

4. Asigna los Códigos de Territorio

- Mezcla las **fichas de Código de Territorio**.
- Coloca **una ficha al azar sobre cada territorio**.

Nota: Los Códigos pueden modificar las reglas durante las fases de **Planificación** y **Atraco**.

Más adelante encontrarás una sección dedicada explicando cada tipo de Código.

5. Prepara las Monedas y la Jaula

- Forma una reserva de **tokens de puntuación** (sacos y maletines).
- Ubica la **Jaula**, que es literalmente *la caja del juego ilustrada como la prisión de Ciudad Zoótica*. Ahí irán a parar todos los secuaces atrapados durante el atraco.

6. Determina al Jugador Inicial

El jugador que haya cometido un “acto ilícito” recientemente recibe la **lata de atún**, o pueden elegir al azar.

La lata indica **quién juega primero**, y también **cuándo debe pasarse el turno**, como se explicará en la siguiente sección.

¡EMPECEMOS!

Serán 2 rondas de juego que contarán con 3 turnos de colocación de cartas en cada una. Cada ronda despliega 3 fases: **Planeación**, **Atraco** y **Guarida**.

Códigos de territorio: Estas fichas determinan condiciones importantes de cada territorio, tales como quién se lleva la llave del dominio, quien debe entrar sin capucha, la cantidad exacta de secuaces que admite un territorio, quienes van al final de la fila, etc.

Estos códigos cuentan con 2 secciones: Condición y Saqueo

Condiciones:

- **Plan Perfecto** *“Uno más y la cacería es nuestra”*
A este territorio entra solo una cantidad específica de secuaces, pero en el caso de que no se cumpla el quórum, los que queden rezagados en ese territorio se irán atrapados a la jaula.
Se aplica en la fase de Planeación
- **Sin Capucha** *“Los valientes no se esconden, se llevan el botín y el aplauso”.*
En la posición que indique el ícono, deberás colocar tu secuaz *Sin Capucha* (boca arriba).
Se aplica en la fase de Planeación
- **Pelea entre Secuacez** *“Astutos primero, brutos atrás”*
Si hay 2 o más secuaces con el mismo número de habilidad se sacan de la columna, se mezclan fuera de la vista y se colocan al final de la columna.
Se aplica en la fase de Atraco

Saqueo:

- Opción Territorio: El secuaz en la posición señalada del ícono será quien se lleve la llave del Territorio
- Opción Botín/Territorio: Se puede elegir entre llevarse la llave del Territorio o una carta botines disponibles.

1. Fase de Planeación:

Importante: Quien tiene el **marcador de jugador inicial** juega primero. Antes de colocar la segunda carta se pasa el marcador a la persona siguiente y será esta quien juegue primero ese turno y así una vez más hasta completar los 3 turnos. La dirección de juego la indica el marcador (en la primera ronda hacia donde indica la *lata de atún cerrada* y en la segunda ronda hacia donde indica la *lata de atún abierta*)

- Coloca tu secuaz debajo del territorio que te interese, jugando uno por turno y tomando en cuenta la *habilidad* que pide el territorio (*Agilidad o Corpulencia*). Al terminar el turno el marcador se pasa al próximo jugador.

- Generalmente los secuaces se colocan *encubiertos* (boca abajo), a menos que el **código de territorio** indique lo contrario y deba ingresar *sin capucha* (boca arriba)
- Se van formando columnas de secuaces bajo los territorios.
- Cuando cada jugador haya colocado 3 secuaces en la mesa termina la fase de planeación.

2. Fase de Atraco:

- De izquierda a derecha y manteniendo el orden, se revelan por territorios los secuaces *encubiertos*.
- Luego se **reorganizan** por territorios los secuaces de mayor a menor número de habilidad (*Agilidad o Corpulencia*). Si igualan el número se coloca uno bajo el otro, mantienen el primer orden de colocación.
- Se aplica el código de territorio si es pertinente.
- En orden y por territorio cada secuaz realiza su saqueo, llevándolo un botín a elección o el dominio del territorio.

*Todo secuaz que quede sin poder realizar un saqueo, se irá atrapado a la jaula.

3. Fase de Guarida:

- Cada secuaz realiza diferentes fechorías:
 - Junta un solo tipo de botín.
 - Junta set de pares
 - El que más tenga un tipo de botín
 - El que menos tenga un tipo de botín
 - Objeto dorado / Cambia por un secuaz de la mano
 - Junta territorios / Saca un secuaz de la jaula
 - Junta set completo (territorio y los 4 tipos de botín)
- Suma cuantas fechorías lograron tus secuaces en guarida según tu reserva en el almacén de saqueo
- Por cada punto la pandilla recibe monedas (1 y 5).

Fin de la partida:

- Tras la primera ronda, prepara la segunda de la misma manera y da vuelta el marcador de jugador inicial (a *lata de atún abierta*)
- La puntuación en la guarida es acumulativa. Los secuaces que se encontraban en la guarida vuelven a puntuar además de los que entran recientemente.
- Suma el total de monedas y la pandilla que tenga más monedas gana.
- **En caso de empate:** gana quien tenga más dominios acumulados. Si persiste, se juega otra partida ¡total, son solo 15 minutos!