

# SAFARI FLASH

Guillem Coll  
guillemcb17@gmail.com

Os encontráis en un safari fotográfico en la naturaleza, pero los animales se han escondido y no se dejan ver. Os tendréis que adentrar entre los árboles y superar capas y capas de vegetación para poder fotografiar los animales.

Estas capas de vegetación y maleza son representadas por cartas transparentes apiladas que, al quitarlas, puede que dejen al descubierto algún animal... **¿Quién será el mejor fotógrafo?**



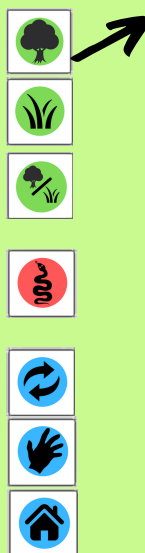
## Un turno de juego

En su turno, el jugador lanzará los dos dados y realizará las dos acciones que le hayan salido, en el orden que quiera. Los dados tienen 3 tipos de caras:

Verdes: 3 caras. Te permiten quitar una carta de vegetación transparente de una determinada zona.

Roja: 1 cara. Tienes que correr para evitar la serpiente. No haces nada con este dado, lo pierdes. Si te salen los 2 dados rojos pierdes 1 carta de animal.

Azules: 2 caras. Sirven para interaccionar con los otros jugadores: intercambio, robo y refugio.



Si al quitar una carta transparente de vegetación dejas al descubierto un nuevo animal, cogerás su carta de fotografía y la pondrás en tu zona.



## Objetivo del juego

El primer jugador que consiga tener 4 cartas del mismo color (gris, marrón o naranja) ganará la partida, a tres o cuatro jugadores; 5 cartas a dos jugadores; y 3 cartas a cinco jugadores.

Si se retiran todas las cartas de vegetación, todos los animales han sido fotografiados y nadie ha conseguido tener las cartas necesarias, ganará quien tenga más cartas de una familia, en caso de empate el que tenga más cartas totales.