

## OBJETIVO DE LA PARTIDA

Tu objetivo es satisfacer todas las necesidades del animal que vas a adoptar.

Para ello, jugarás cartas de “necesidad” sobre la mesa, en tu zona de juego. Cuando alguien tenga todas las cartas indicadas para su peludo en su propia zona de juego, la partida termina inmediatamente y todo el mundo felicita a este jugador por haber conseguido completar todas las necesidades de su nuevo compañero.

## PREPARACIÓN

1. Baraja las cartas de Animal y reparte 1 a cada jugador para que la deje boca arriba en su zona de juego. En partidas con menos de 5 jugadores, devuelve a la caja las cartas de Animal no utilizadas.

Partida estratégica: para una partida más desafiante, guarda esta carta en tu mano, oculta para el resto de jugadores.

2. Baraja todas las cartas restantes y forma el mazo de robo. Deja espacio junto a este mazo para crear la pila de descarte.
3. Cada jugador roba 3 cartas del mazo de robo.
4. La persona con más animales en casa comienza la partida. También podéis elegir al azar quién empieza.

— 4 —

## CÓMO SE JUEGA

Adóptame si puedes se juega por turnos, comenzando por el primer jugador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador realizará un turno hasta que se dé una condición de fin de partida.

Un turno consta de 2 pasos que debes realizar en este orden:

1. Juega 1 carta de tu mano
2. Roba 1 carta del mazo de robo

### JUEGA 1 CARTA DE TU MANO

- Si la carta es una necesidad, déjala boca arriba en tu zona de juego. No importa si tu animal no requiere esa necesidad, puedes tener tantas cartas de necesidad en tu zona de juego como desees.
- Si es una carta de evento, resuelve su efecto y luego colócala en la pila de descartes.

#### CARTA AMOR (COMODÍN)

A veces, el amor puede suplir las necesidades de tu peludo. Las cartas de amor cuentan como cualquier carta de necesidad.



— 5 —

## EVENTOS DEL JUEGO

### Carta Protectora

La Protectora necesita una donación. Todo el mundo, excepto tú, debe colocar en la pila de descarte 1 carta de necesidad de su mano o su zona de juego. Si no tiene, debe mostrar su mano al resto de jugadores.



### Mudanza

Durante la mudanza, algunas cosas se han movido de sitio: Intercambia 2 cartas de necesidad en juego. Puedes intercambiar una tuya por la de otra persona, o intercambiar entre las necesidades de otros jugadores.



### Experiencia

Echa mano de tu experiencia con animales de compañía para estar mejor preparado. Roba 3 cartas. Tu turno termina inmediatamente.



### Trastada

Una mascota ha hecho una trastada. Elige un jugador: ese jugador debe descartar 1 carta de necesidad de su zona de juego. El jugador afectado elige qué carta descartar.



### Intercambio

Todo el mundo ayuda a otras personas a adoptar. Elige derecha o izquierda. De forma simultánea, todos los jugadores, incluido tú, pasáis una carta de vuestra mano al jugador sentado en la dirección elegida.

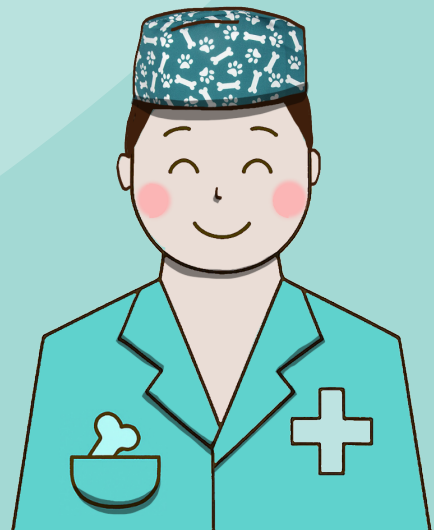


— 6 —

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente cuando:

- Un jugador ha colocado en su zona de juego todas las necesidades que exige su animal (6 cartas). Ese jugador adopta al animal.
- O cuando no queden cartas en el mazo de robo por segunda vez.



— 7 —