

SAVANIMO



5-10
*ans years
años Jahre*





SAVANIMO



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x1



x4



X25



X6



5 - 10 år

2 till 4
spelare

10 min

Innehåll: 6 djur (3 grå: elefant, noshörning, flodhäst och 3 orange: gasell, giraff och lejon), 5 tärningar (4 djurtärningar, 1 färgtärning), 24 spelmarker.

Spelets mål: att bli den första som vinner 6 spelmarker.

Spelförberedelser:

Lägg upp de 6 djuren i en ring mitt på bordet genom att växelsvis lägga grå och orange djur. Behåll tärningarna och spelmarkerna inom räckhåll.

Så här spelas spelet:

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

Spelaren kastar de 5 tärningarna mitt på bordet.

Alla spelar samtidigt och försöker hitta och fånga det första djuret i ringen.

• Färgtärningen visar orange

Man får då titta på resultatet på de 2 orange djurtärningarna :

- Om de 2 orange djurtärningarna visar samma djur är det detta djur som ska fångas.
- Om de 2 orange djurtärningarna visar 2 olika djur måste man fånga det grå djuret som är placerat mellan de 2 orange djuren.

• färgtärningen visar grått

Man får då titta på resultatet på de 2 grå djurtärningarna:

- Om de 2 grå djurtärningarna visar samma djur är det detta djur som ska fångas.
- Om de 2 grå djurtärningarna visar 2 olika djur måste man fånga det orange djuret som är placerat mellan de 2 grå djuren.

Exempel:

Färgtärningen visar grått:

De 2 grå djurtärningarna visar flodhästen och elefanten. Man måste fånga djuret om finns mellan dessa två: det är lejonet.



Man måste fånga djuret om finns mellan dessa två: det är lejonet.



De 2 grå djetärningarna visar flodhästen och elefanten.

Färgtärningen visar grått:

Den spelare som är snabbast med att fånga rätt djur vinner en spelmark och lägger den framför sig.

Hen växlar sedan djuret hen fångat med ett annat djur av samma färg så att djuren byter plats under hela spelets gång.

Om en spelare fångar fel djur lämnar hen tillbaka en spelmark som hen redan vunnit (om spelaren ännu inte har vunnit någon händer ingenting), lägger tillbaka djuret på sin plats och sedan fortsätter spelet.

Nästa spelare på tur kastar tärningarna och så vidare.

Spelets slut:

Den första spelaren som vinner 6 spelmarker vinner spelomgången.



5-10
лет



2-4
игрока



10 минут

В комплекте: 6 животных (3 серых: слон, носорог, бегемот; 3 оранжевых: газель, жираф и лев), 5 кубиков (4 кубика «животные» и 1 кубик «цвет»), 24 жетона.

Цель игры: первым заработать 6 жетонов.

Подготовка к игре

Поставьте 6 животных в круг в центре стола, чередуя серый и оранжевый цвет. Положите кубики и жетоны рядом с собой.

Ход партии

Начинает самый младший игрок. Ход переходит по часовой стрелке.

Игрок бросает все 5 кубиков в центре стола.

Затем все игроки одновременно ищут нужное животное в круге и каждый старается схватить его первым.

● Если на кубике «цвет» выпала оранжевая сторона:

Нужно посмотреть, что выпало на двух кубиках «оранжевые животные»:

- Если на обоих кубиках «оранжевые животные» выпало одинаковое животное, нужно схватить его.
- Если на кубиках «оранжевые животные» выпало два разных животных, нужно схватить серое животное, стоящее между ними.

● Если на кубике «цвет» выпала серая сторона:

Нужно посмотреть, что выпало на двух кубиках «серые животные»:

- Если на обоих кубиках «серые животные» выпало одинаковое животное, нужно схватить его.
- Если на кубиках «серые животные» выпало два разных животных, нужно схватить оранжевое животное, стоящее между ними.

Например:

На кубике «цвет» выпала серая сторона.

На кубиках «серые животные» выпал бегемот и слон. Нужно схватить животное, стоящее между ними, то есть льва.



Нужно схватить животное, стоящее между ними, то есть льва.



На кубиках «серые животные» выпал бегемот и слон.

На кубике «цвет» выпала серая сторона.

Игрок, который первым схватил нужное животное, зарабатывает жетон и кладет его перед собой.

Затем он меняет местами взятое животное с другим животным этого цвета, чтобы расположение животных менялось по ходу партии.

Если игрок схватил не то животное, он теряет один ранее заработанный жетон (если он еще не заработал жетонов, то он ничего не теряет). Он ставит животное обратно, и игра продолжается.

Затем кубики бросает следующий игрок и так далее.

Конец партии

Партию выигрывает тот, кто первым набрал 6 очков.