

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
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.