

PL Game rules

SAVAMINO



5-10 lat



2-4



10 min

Zawartość: 6 zwierząt (3 szare: słoń, nosorożec, hipopotam i 3 pomarańczowe: gazela, zyrafa, lew), 5 kostek (4 ze zwierzętami, 1 kostka z kolorami), 24 żetony.

Cel gry: Zdobyć, jako pierwszy, 6 żetonów.

Przygotowanie gry: Rozstawić 6 zwierząt w kółku na środku stołu, przekładając raz zwierzak szary, raz zwierzak pomarańczowy. Trzymamy niedaleko kostkę i żetony.

Przebieg gry: Najmłodszy gracz zaczyna, a następnie gramy w zgodzie z ruchem wskazówek zegara. Gracz rzuca 5 kostek na środek stołu.

Wszyscy grają w tym samym czasie i próbują odnaleźć pierwsze zwierzę z kóteczka do złapania.

● **Kostka z „kolorem” wskazuje kolor pomarańczowy**

Należy popatrzeć na rezultat 2 kostek „pomarańczowych zwierząt”:

- jeśli 2 kostki „pomarańczowych zwierząt” pokazują tego samego zwierzaka, to znaczy, że trzeba złapać właśnie tego zwierzaka.
- jeśli 2 kostki „pomarańczowych zwierząt” pokazują innego zwierzaka, to znaczy, że trzeba złapać zwierzaka szarego, który znajduje się między 2 zwierzakami pomarańczowymi.

● **Kostka z „kolorem” wskazuje kolor szary**

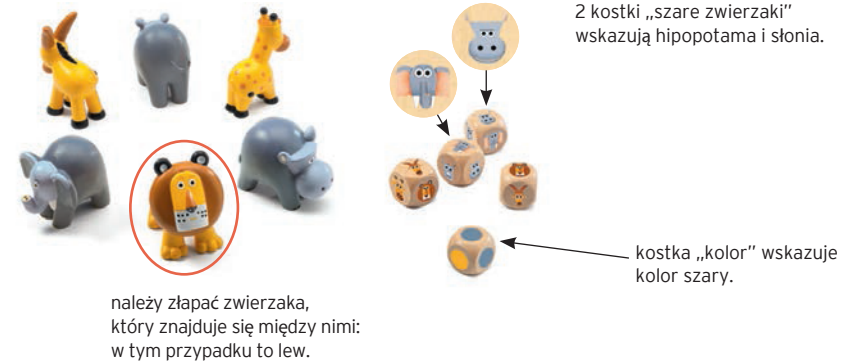
You need to look at the result of the two “grey animal” dice:

- jeśli 2 kostki „szarych zwierząt” pokazują tego samego zwierzaka, to znaczy, że trzeba złapać właśnie tego zwierzaka.
- jeśli 2 kostki „szarych zwierząt” pokazują innego zwierzaka, to znaczy, że trzeba złapać zwierzaka pomarańczowego, który znajduje się między 2 zwierzakami szarymi.

Przykład:

Kostka z „kolorem” wskazuje kolor szary.

Obie kostki “zwierzęta szare” wskazują hipopotama i słonia. Należy złapać zwierzaka, który jest między nimi: jest to lew.



Gracz, który najszybciej złapał właściwego zwierzaka, zdobywa żeton i kładzie go przed sobą. Następnie podmienia zwierzaka, którego wygrał z innym zwierzakiem z tego samego koloru, po to, by zwierzęta, w czasie gry, zmieniały swoje miejsca.

Gdy gracz złapie niewłaściwego zwierzaka, zwraca wcześniej wygrany żeton (jeśli jeszcze do tego momentu nic nie wygrał, nic się nie dzieje), odkłada zwierzaka na swoje miejsce i gra toczy się dalej.

Kolejny gracz rzuca kostką i gra jest kontynuowana.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 6 żetonów.