




YAKUMAMA

DJ08496

 od 4 do 8 lat

 od 2 do 5 graczy

 **Zawartość:** 9 kart z anakondą/lilią, 4 figurki zwierząt, 20 żetonów, 1 tratwa

 **Cel:** Uratuj zwierzęta z tratwy, zanim zje je anakonda

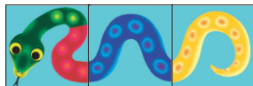
Ustaw figurki zwierząt jedna na drugiej (największa na dole i najmniejsza na samej górze) na tratwie, na środku stołu. Ułóż 9 kart z anakondą/lilią wokół tratwy, obrazkiem z lilią do góry. Każdy z graczy otrzymuje 4 żetony ze zwierzętami.

Uwaga 1: Ilość zwierząt na tratwie musi być zawsze o 1 mniejsza niż liczba graczy (np. 4 zwierzęta dla 5 graczy)

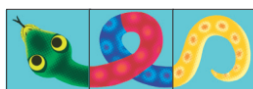
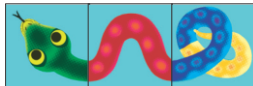
Zasady gry: Każda anakonda ma zieloną głowę, czerwoną przednią część ciała, niebieską dolną część, oraz żółty ogon. Całą anakondę można złożyć z 2, 3 lub 4 kart.

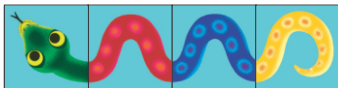


*kompletna
anakonda
z 2 kart*



*kompletna
anakonda
z 3 kart*





*kompletna
anakonda
z 4 kart*

Każdy gracz w trakcie swojej kolejki próbuje ułożyć całą anakondę (z 2, 3 lub 4 kart)

Pierwszy gracz odwraca dwie karty z lilią:

- Waż nie może składać się z 2 kart o tym samym kolorze. W takiej sytuacji należy z powrotem odwrócić karty i kolejny gracz odwraca 2 wybrane przez siebie karty.
- Gracz odwraca kolejne karty do momentu, gdy ułoży całą anakondę lub odwróci karty o tym samym kolorze.
- Kiedy anakonda jest kompletna, każdy z graczy musi jak najszybciej chwycić jedno zwierzątko z tratwy. Najwolniejszy z graczy traci żeton. Następnie należy od nowa ustawić zwierzęta na tratwie, a karty potasować i ponownie ułożyć (lilią do góry) wokół tratwy.

Uwaga 2: Kiedy gracz straci wszystkie żetony, zostaje wyeliminowany. Należy wtedy zdjąć z tratwy 1 figurkę.

Ostatni gracz wygrywa.