

Camouflanimo

DJ08497

Zawartość:



PL Instrukcja

Camouflanimmo



3



2 - 4

Zwierzątka postanowiły urządzić sobie wyścig dookoła ogrodu. Muszą jednak cały czas pozostawać w ukryciu, aby uniknąć spotkania z drapieżnikami.

Zawartość:

- 32 karty
- 4 figurki zwierzątek



Cel:

Wygraj wyścig

Zasady gry:

Przetasuj wszystkie karty. Rozłóż 10 odkrytych kart obok siebie w linii na stole tak, aby utworzyły tor wyścigu. Rozdaj każdemu po 2 karty. Wszyscy gracze kładą odkryte karty przed sobą. Pozostałe karty tworzą talię kart do wylosowania. Odwróć dwie pierwsze karty z talii i ułóż je po bokach stosu, obrazkami do góry. Każdy z graczy wybiera zwierzątko i kładzie je za pierwszym kwadratem toru. Najmłodszy z graczy zaczyna grę, a kolejka postępuje w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Gracze mogą poruszać się tylko o jedno pole na raz.

Zwierzątka muszą znaleźć odpowiednie ukrycie, aby przejść na kolejne pole:

- dwa kolejne kartoniki mają ten sam kolor
- dwa kolejne kartoniki mają ten sam obrazek

Uwaga: istnieje możliwość ruchu o więcej niż jedno pole

Użyte karty odkładane są na bok.

Jeżeli gracz posiada co najmniej jedną kartę, która pozwoli mu bezpiecznie przesunąć swoje zwierzątko na następne pole, może według własnego uznania zakończyć lub kontynuować swoją kolejkę.

Pod koniec kolejki, każdy gracz musi wziąć nową kartę: może wybrać jedną z odkrytych kart leżących z boku talii lub wierzchnią kartę ze stosu.

Jeżeli zabrano jedną z kart leżących z boku talii, musi ona zostać zastąpiona kolejną kartą z talii.

Gracze nie mogą posiadać w ręku więcej niż 3 karty.

Mogą dobrać 4tą kartę tylko, jeżeli najpierw odłożą jedną z trzech już posiadanych.

Kiedy talia się skończy, wtedy należy potasować odłożone karty i stworzyć z nich nowy stos.

Wygrywa zwierzątko, które jako pierwsze dotrze do mety.

Game by Agnès Largeaud

