

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 años

De 2 a 4
jugadores

10 min

Contenido: 6 animales (3 grises: elefante, rinoceronte e hipopótamo, y 3 naranjas: gacela, jirafa y león), 5 dados (4 dados de animales, 1 dado de colores), 24 fichas.

Objetivo del juego: Ser el primero en ganar seis fichas.

Preparación del juego:

Coloca los seis animales formando un círculo en el centro de la mesa, alternando los animales grises y los animales naranjas. Deja los dados y las fichas al alcance de la mano.

Desarrollo de la partida:

El más joven comienza. A continuación, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El más joven lanza los cinco dados en el centro de la mesa.

Todo el mundo juega al mismo tiempo e intenta detectar al primer animal de la ronda que hay que atrapar.

• El dado de colores indica naranja

Hay que observar el resultado de los dos dados de los animales naranjas:

- Si los dos dados de los animales naranjas muestran el mismo animal, entonces hay que atrapar a este.
- Si los dos dados de los animales naranjas muestran dos animales diferentes, entonces hay que atrapar al animal gris situado entre los dos animales naranjas.

• El dado de colores indica gris

Hay que observar el resultado de los dos dados de los animales grises:

- Si los dos dados de los animales grises muestran el mismo animal, entonces hay que atrapar a este.
- Si los dos dados de los animales grises muestran dos animales diferentes, entonces hay que atrapar al animal naranja situado entre los dos animales grises.

Ejemplos:

El dado de colores indica gris.

Los dos dados de los animales grises indican el hipopótamo y el elefante. Hay que atrapar al animal situado entre ambos: el león.



Hay que atrapar al animal situado entre ambos: el león.



Los dos dados de los animales grises indican el hipopótamo y el elefante.

El dado de colores indica gris.

El jugador que antes atrapa al animal correcto gana una ficha, que coloca delante de él.

A continuación, cambia el animal que ha atrapado por otro animal del mismo color para que los animales cambien de lugar a lo largo de la partida.

Si un jugador atrapa al animal equivocado, entrega una ficha que hubiera ganado anteriormente (si aún no ha ganado ninguna, no sucede nada), vuelve a colocar el animal en su sitio y el juego continúa.

El jugador siguiente lanza los dados y así sucesivamente.

Fin de la partida:

Gana la partida el primer jugador en conseguir seis fichas.