

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 Jahre



2 bis 4 Spieler



10 Min.

Inhalt: 6 Tiere (3 graue: Elefant, Nashorn, Nilpferd; 3 orange: Gazelle, Giraffe und Löwe), 5 Würfel (4 Tierwürfel, 1 Farbwürfel), 24 Marken.

Ziel des Spiels: Als Erster 6 Marken gewinnen.

Vorbereitung des Spiels:

Legen Sie die 6 Tiere im Kreis auf dem Tisch aus, indem Sie die grauen und die orangen Tiere abwechseln. Halten Sie die Würfel und die Marken griffbereit.

Ablauf des Spiels:

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler würfelt die 5 Würfel in der Tischmitte.

Jetzt sind alle dran und versuchen, als Erster das Tier im Kreis zu finden, um es sich zu schnappen.

• Der Farbwürfel zeigt orange

Man muss das Ergebnis der 2 Würfel der „orangenen Tiere“ ansehen:

- Wenn die 2 Würfel der „orangenen Tiere“ das gleiche Tier zeigen, muss man dieses Tier nehmen.
- Wenn die 2 Würfel der „orangenen Tiere“ 2 verschiedene Tiere zeigen, muss man das graue Tier nehmen, das zwischen den 2 orangenen Tieren ist.

• Der Farbwürfel zeigt grau

Man muss das Ergebnis der 2 Würfel der „grauen Tiere“ ansehen:

- Wenn die 2 Würfel der „grauen Tiere“ das gleiche Tier zeigen, muss man dieses Tier nehmen.
- Wenn die 2 Würfel der „grauen Tiere“ 2 verschiedene Tiere zeigen, muss man das orange Tier nehmen, das zwischen den 2 grauen Tieren ist.

Beispiele:

Der Farbwürfel zeigt grau an.

Die 2 Würfel „graue Tiere“ zeigen das Nilpferd und den Elefanten. Man muss das Tier nehmen, das sich zwischen den beiden befindet, nämlich den Löwen.



Man muss das Tier nehmen,
das sich zwischen den beiden
befindet, nämlich den Löwen.



Die 2 Würfel „graue
Tiere“ zeigen das Nilpferd
und den Elefanten.

Der Farbwürfel
zeigt grau an.

Der Spieler, der am schnellsten war und das richtige Tier geschnappt hat, gewinnt eine Marke und legt sie vor sich hin.

Er tauscht jetzt das Tier, das er genommen hat, mit einem anderen Tier der gleichen Farbe aus, damit die Tiere während der gesamten Partie die Position ändern.

Wenn ein Spieler das falsche Tier nimmt, gibt er eine zuvor gewonnene Marke zurück (falls er noch keine Marke hat, geschieht nichts). Er stellt das Tier zurück an seinen Platz und das Spiel geht weiter.

Der nächste Spieler würfelt und so weiter.

Ende der Partie:

Der erste Spieler, der 6 Marken gewonnen hat, ist Sieger der Partie.