



Djeco társasjáték: **Savanimo**

Cikkszám: **DJ08403**

- Ajánlott életkor:** 5-10 éves korig
Játékosok száma: 2 – 4 fő
A játék tartalma: 6 állat figura - 3 szürke (elefánt, orrszarvú, víziló),
- 3 narancssárga (gazella, zsiráf, oroszlán)
5 db dobókocka (4 „állat” kocka, 1 „szín” kocka)
24 zseton
A játék célja: Elsőként megnyerni 6 zsetont.

A játék előkészítése: Rendezzük el a hat állatot körben az asztal közepén, váltakozva szürke és narancssárga állatokkal. Tegyük a kockákat és a zsetonokat könnyen elérhető helyre.

Játék menete: A legfiatalabb játékos kezd. Dob az öt kockával az asztal közepére. A minden játékos egyszerre játszik, és megpróbálja elsőként azonosítani, melyik állat az a körből, amit meg kell ragadnia. A játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

• **Ha a "szín" kocka narancssárga színt mutat**

Meg kell nézni a két "narancssárga" állat kockák eredményét:

- Ha a két "narancssárga állat" kocka ugyanazt az állatot mutatja, akkor meg kell ragadni azt az állatot.
- Ha a két "narancssárga állat" kocka két különböző állatot mutat, akkor meg kell ragadni a két narancssárga állat közötti szürke állatot.

• **Ha a "szín" kocka szürke színt mutat**

Meg kell nézni a két "szürke" állat kockák eredményét:

- Ha a két "szürke állat" kocka ugyanazt az állatot mutatja, akkor meg kell ragadni azt az állatot.
- Ha a két "szürke állat" kocka két különböző állatot mutat, akkor meg kell ragadni a két szürke állat közötti narancssárga állatot.

Például:

A "szín" kocka szürke (1).

A két "szürke állat" kocka vízilót és elefántot mutat (2).

Meg kell ragadni a két állat között elhelyezett narancssárga állatot: ez az oroszlán.



Az a játékos, aki a leggyorsabban megragadta a megfelelő állatot nyer egy zsetont, amelyet maga előtt helyez el.

Ezután kicseréli az elkapott állatot egy ugyanolyan színű állattal, így az állatok helyzete folyamatosan változik a játék során.

Ha egy játékos a rossz állatot kap el, akkor vissza kell adnia az egyik megnyert zsetonját (ha még nincs nyert zsetonja, semmi sem történik), és az állatot visszateszi a helyére.

A játék folytatódik. A következő játékos dobja a kockát, és így tovább...

A nyertes: Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként gyűjt be 6 zsetont.