

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 ans



2 - 4



10 min

Contenu : 6 animaux (3 gris : éléphant, rhinocéros, hippopotame et 3 orange : gazelle, girafe et lion), 5 dés (4 dés animaux, 1 dé couleur), 24 jetons.

But du jeu : Etre le premier à gagner 6 jetons.

Préparation du jeu : Disposez les 6 animaux en ronde au centre de la table en alternant les animaux gris et les animaux orange. Gardez les dés et jetons à portée de main.

Déroulement du jeu : Le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance les 5 dés au centre de la table.

Tout le monde joue en même temps et tente de repérer le premier l'animal de la ronde à attraper.

• Le dé « couleur » indique orange

Il faut regarder le résultat des 2 dés « animaux oranges » :

- Si les 2 dés « animaux oranges » montrent le même animal, alors il faut attraper cet animal.
- Si les 2 dés « animaux oranges » montrent 2 animaux différents, alors il faut attraper l'animal gris placé entre ces 2 animaux oranges.

• Le dé « couleur » indique gris

Il faut regarder le résultat des 2 dés « animaux gris » :

- Si les 2 dés « animaux gris » montrent le même animal, alors il faut attraper cet animal.
- Si les 2 dés « animaux gris » montrent 2 animaux différents, alors il faut attraper l'animal orange placé entre ces 2 animaux gris.

Exemple :

Le dé « couleur » indique gris.

Les 2 dés « animaux gris » indiquent l'hippopotame et l'éléphant. Il faut attraper l'animal placé entre les deux : c'est le lion.



Il faut attraper l'animal placé entre les deux.



Les 2 dés « animaux gris » indiquent l'hippopotame et l'éléphant.

Le dé « couleur » indique gris.

Le joueur qui a été le plus rapide à attraper le bon animal gagne un jeton et le pose devant lui. Il permute ensuite l'animal qu'il a attrapé avec un autre animal de la même couleur afin que les animaux changent d'emplacement tout au long de la partie.

Si un joueur attrape le mauvais animal, il rend un jeton précédemment gagné (s'il n'en n'a pas encore gagné, rien ne se passe), il repose l'animal à sa place et le jeu continue.

Le joueur suivant lance les dés et ainsi de suite.

Fin de la partie :

Le jeu premier joueur à gagner 6 jetons remporte la partie.