



4 - 8 lat



2 - 4



10 min

Zawartość:

4 karty, 28 żetonów, 5 kostek

Cel gry:

Ułożyć 3 żetony w jednej linii lub wyrzucić "Yamslam"


Przygotowanie: Każdy z uczestników otrzymuje 1 planszę oraz 7 żetonów.


Kostki należy położyć na środku stołu.

Przebieg gry: Najmłodszy uczestnik zaczyna. Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki gracz rzuca kostkami, starając się uzyskać taki układ, który pozwoliłby mu umieścić żeton na swojej planszy. Aby to zrobić, uczestnik może rzucać kośćmi do 3 razy pod rząd. Po każdym rzucie decyduje które kości zostawia, a którymi ponawia rzut.





Pole:  zdobądź przynajmniej 3 wieloryby


Pole:  zdobądź przynajmniej 3 słonie


Pole:  zdobądź przynajmniej 3 papugi

Pole:  zdobądź przynajmniej 3 kameleony

Pole:  zdobądź przynajmniej 3 małpki

Pole:  zdobądź przynajmniej 3 lwy

Pole:  zdobądź 4 identyczne zwierzątka

Pole:  zdobądź 5 różnych zwierzątek

Kiedy gracz wyrzuci odpowiednią kombinację zwierzątek, wtedy kładzie żeton na wygranym polu (patrz wyżej).

Kto wygrywa?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży 3 żetony w jednej linii LUB ten kto wyrzuci "YAMSLAM", czyli 5 identycznych zwierzątek



Gra autorstwa: Renaud Drieux