

DJ08446 Animouv – živali v gibanju

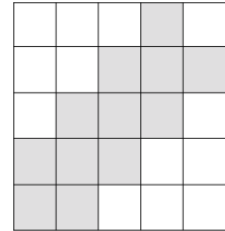
Starost: od 7 let | **Število igralcev:** 2–4 igralci | **Dolžina igre:** 10–20 minut

Vsebina igre: igralna deska, 12 žetonov z živalmi, 24 kart.

Cilj igre: Pridobiti karte z živalmi. Da bi to dosegli, morajo igralci premikati žetone z živalmi na deski tako, da se živali, narisane na kartici, postavijo v vrsto.

Priprava na igro:

Premešajte karte in vsakemu igralcu dajte eno. Na kartici so tri živali, ki jih mora igralec razvrstiti na igralni deski. Preostale karte položite s sliko navzdol na kupček na sredini mize. Vse lesene žetone naključno postavite poljubno na igralno desko na polja, ki so na sliki označena s sivo barvo.



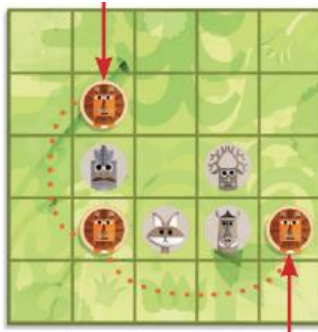
Opomba: Žetone lahko na igralni deski premikate vodoravno ali navpično, ne pa po diagonali.

Pravila igre:

Začne najmlajši igralec, nato se igralci izmenjujejo v smeri urinega kazalca. Igralec, ki je na vrsti, lahko premakne en žeton na sosednje prosto polje ali na prosto polje, na katerega skoči en ali več žetonov.

Z žetonom je mogoče preskočiti le, če med poljem, s katerega skoči, in prvim poljem, ki ga preskoči, ni prostega mesta. Polje, na katerega želi igralec skočiti, mora biti prosto, na njem torej ne sme biti drugi žeton. Z enim žetonom lahko v eni potezi izvedete več skokov.

Ciljni položaj žetona



Izhodiščni položaj žetona

V trenutku, ko igralcu uspe postaviti v vrsto tri živali s svoje karte, jo pokaže ostalim igralcem in jo kot osvojeno odloži.

Opomba: Živali so lahko razporejene v poljubnem vrstnem redu, vendar morajo biti vedno v isti liniji (navpično, vodoravno ali poševno). Poleg tega med njimi v tej vrstici ne sme biti drugih žetonov ali prostih polj.

Ta igralec nato povleče novo karto. Naslednji igralec nadaljuje igro.

Če je na koncu igralčevega koraka na igralni deski oblikovana vrsta živali, ki ustreza karti drugega igralca, potem ta igralec ne čaka, da pride na vrsto, in takoj pokaže svojo karto drugim igralcem. Ko jo osvoji, jo pospravi.



KARTA



PRAVILNO



NAPAČNO

Konec igre:

Igra se konča, ko igralci dobijo vse karte z živalmi. Zmagovalec je tisti, ki jih je pridobil največ.

Avtor igre: Martin Nedergaard



Andersen