

Djeco kártyajáték: **SAVANNA** – taktika



Cikkszám: **DJ05110**

**Ajánlott életkor:** 8-99 éves korig  
**Játékosok száma:** 2-4 játékos  
**A játék tartalma:** 48 kártyalap: 12 elefánt, 12 oroszlán 12 hiéna, 12 zebra  
**A játék célja:** A legtöbb pontot gyűjteni a játék végére.

**Játékszabály:** Keverjük össze a kártyákat és osszuk szét a játékosok között.

A legfiatalabb játékos kezd. Egy kártyát választ a kezéből és elhelyezi az asztal közepén. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban, a többi játékos teszi le egymás után az egyik kártyáját.

Ezeknek a kártyáknak ugyanabból a családból kell származniuk, mint amelyiket a kört indító játékos letett (elefánt, oroszlán, hiéna vagy zebra). Ha nincs megfelelő állat lapja, akkor egy zebra kártyát kell tennie a játékosnak.

Ha egy játékosnak nincs sem az indított családból, sem a zebra kártyából, akkor kijátszhatja bármelyik kártyáját választása szerint.

Amikor mindenki tett lapot, az a játékos, aki a legmagasabb számértékű kártyát tette (az indított családból, vagy a zebrát) megnyeri a lerakott lapokat.

#### Megjegyzés:

- Ha a legmagasabb számú családból származó kártya és a zebra kártya számértéke megegyezik, akkor az indított családnak a kártyája az, amelyik megnyerte a kört.
- Az a kártya, amely nem az indított családból származik, és nem zebra kártya nem tudja megnyerni a kört, függetlenül annak értékétől.

A kör nyertese összegyűjti a lapokat, és maga előtt lefelé fordítva gyűjti őket. Aztán új kört indít úgy, hogy új kártyát helyez az asztalra.

A Zebra kártyák semlegesek, de néhánynak különleges jelölése van:



A kör végén a játékosok a kezükben lévő kártyáik közül választanak egy lapot, és a baloldali szomszédjuknak adják.



A kör végén a játékosok a kezükben lévő kártyáik közül választanak egy lapot, és a jobboldali szomszédjuknak adják.

**Nyertes:** Ha minden kártyát kijátszottak, a játékosok megszámlálják az elnyert kártyáikon a csillagokat:

- minden zöld csillag 1 pontot ér.
- mínusz 1 pont minden begyűjtött piros csillag.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

*A játék tervezője Yann Dupont*

Djeco kártyajáték: **SAVANNA** – taktika



Cikkszám: **DJ05110**

**Ajánlott életkor:** 8-99 éves korig  
**Játékosok száma:** 2-4 játékos  
**A játék tartalma:** 48 kártyalap: 12 elefánt, 12 oroszlán 12 hiéna, 12 zebra  
**A játék célja:** A legtöbb pontot gyűjteni a játék végére.

**Játékszabály:** Keverjük össze a kártyákat és osszuk szét a játékosok között.

A legfiatalabb játékos kezd. Egy kártyát választ a kezéből és elhelyezi az asztal közepén. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban, a többi játékos teszi le egymás után az egyik kártyáját.

Ezeknek a kártyáknak ugyanabból a családból kell származniuk, mint amelyiket a kört indító játékos letett (elefánt, oroszlán, hiéna vagy zebra). Ha nincs megfelelő állat lapja, akkor egy zebra kártyát kell tennie a játékosnak.

Ha egy játékosnak nincs sem az indított családból, sem a zebra kártyából, akkor kijátszhatja bármelyik kártyáját választása szerint.

Amikor mindenki tett lapot, az a játékos, aki a legmagasabb számértékű kártyát tette (az indított családból, vagy a zebrát) megnyeri a lerakott lapokat.

#### Megjegyzés:

- Ha a legmagasabb számú családból származó kártya és a zebra kártya számértéke megegyezik, akkor az indított családnak a kártyája az, amelyik megnyerte a kört.
- Az a kártya, amely nem az indított családból származik, és nem zebra kártya nem tudja megnyerni a kört, függetlenül annak értékétől.

A kör nyertese összegyűjti a lapokat, és maga előtt lefelé fordítva gyűjti őket. Aztán új kört indít úgy, hogy új kártyát helyez az asztalra.

A Zebra kártyák semlegesek, de néhánynak különleges jelölése van:



A kör végén a játékosok a kezükben lévő kártyáik közül választanak egy lapot, és a baloldali szomszédjuknak adják.



A kör végén a játékosok a kezükben lévő kártyáik közül választanak egy lapot, és a jobboldali szomszédjuknak adják.

**Nyertes:** Ha minden kártyát kijátszottak, a játékosok megszámlálják az elnyert kártyáikon a csillagokat:

- minden zöld csillag 1 pontot ér.
- mínusz 1 pont minden begyűjtött piros csillag.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

*A játék tervezője Yann Dupont*