

✦ DJECO Oscar & Max ✦

DJ08575

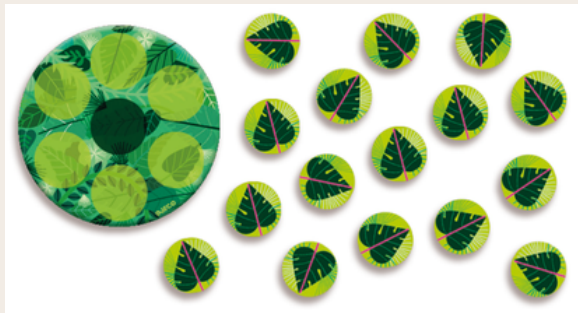
Věk: 4-99

Počet hráčů: 2-4

Obsah: 1 deska džungle, 10 žetonů zebry, 10 žetonů hrocha, 10 žetonů papouška, 6 žetonů lva Oskara, 1 žetonu opice Maxe

Cíl hry: Získat co nejvíce zvířat.

Příprava hry: Všechny žetony zvířat rozmístěte lícem dolů doprostřed mezi hráče. Vedle položte desku džungle.



Pravidla hry: Začíná nejmladší hráč a pokračuje se ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu si hráč vybere žeton, ukáže na něj prstem a řekne název zvířete, který si myslí, že se nachází na druhé straně: papoušek, hroch nebo zebra. Poté žeton otočí.

- Pokud je na otočeném žetonu řečené zvíře: Výborně! Hráč získává toto zvíře a žeton si pokládá před sebe. Na řadě je další hráč.
- Pokud na otočeném žetonu není řečené zvíře: Jaká škoda! Ale nic není ztraceno... Hráč pokládá žeton doprostřed desky džungle, lícem dolů. Každý další žeton, který se pokládá na desku džungle, se musí položit na ten předchozí.



-
- Pokud je na otočeném žetonu lev Oskar: má král zvířat sloní paměť? Hráč položí žeton s Oskarem na volné pole na kraji desky džungle. Poté se může pokusit získat všechny žetony položené uprostřed desky (pokud tam nějaké jsou). Vezme vrchní žeton, řekne, jaké zvíře se na něm nachází a otočí ho: pokud je to správně, získává žeton a může pokračovat s následujícím žetonem. Jakmile se splete, vrací žetony zpět na hromádku. Poté pokračuje další hráč.



- Pokud je na otočeném žetonu opice Max: to je zmatek! Max vytváří chaos a všechny rozptyluje... Všechny žetony na desce džungle jsou vráceny zpět na stůl, lícem dolů a všechny žetony se zamíchají. Na řadě je další hráč.

Konec hry: Hra končí ve chvíli, kdy už na stole nejsou žádné další žetony nebo když na desce džungle je všech 6 žetonů lva Oskara. Hráči spočítají své získané žetony, vyhrává ten, který jich má nejvíce.