



Wybierając jeden z czterech kolorowych pionków, każdy gracz wciela się w rolę Indianina. Tasuje się talię 30 kart, a potem przy pomocy 12 z nich należy zbudować 6 małych tipi. Tipi należy ustawić w formie okręgu na środku stołu. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, rzucając wszystkimi kośćmi, które wskażą symbole, jakie należy odnaleźć na stojących na stole tipi.

Jak na młodych Indian przystało, poszukiwania uczestników powinny być bardzo energiczne. Graczom wolno wstać z krzeseł i biegać dookoła stołu oraz schylać się, aby łatwiej było im zobaczyć obrazki przedstawione wewnątrz namiotów. Uczestnicy nie mogą jednak dotykać, podnosić ani przesuwać tipi.

Gracz, który uważa, że znalazł dobry namiot, stawia przed danym tipi swój pionek Indianina. Przed każdym tipi może stać tylko jeden Indianin. Zwycięzcą rundy zostaje gracz, którego tipi pokazuje najwięcej symboli. Zabiera on wskazane przez siebie tipi, rozkłada, a obie karty kładzie przed sobą jako nagrodę.

Następnie, przy pomocy nowych kart należy uzupełnić indiańską wioskę tak, aby na środku zawsze znajdowało się sześć tipi. Kolejny uczestnik rzuca wówczas kośćmi. Rozgrywka kończy się, gdy jeden gracz zdobędzie 5 tipi lub, gdy talia kart zostanie wyczerpana. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart.



TIPI

Wymagająca błyskawicznych reakcji gra, polegająca na poszukiwaniu, na zbudowanych z kart tipi, symboli, które zostały wyrzucone na kościach.

	2-4
	20 min.
	+ 5