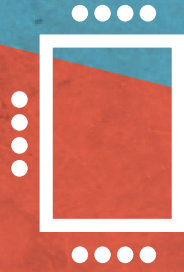


Before starting: Find 32 rocks that are different from each other.

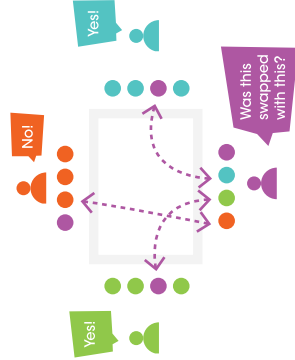


Dithwai Game Rules

Goal: Be the first herder to get your cows to Sotho safely

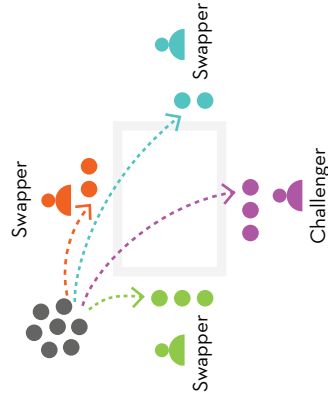


For ages 7 and up



4. Guess the pairs of swapped cows

The Challenger turns around and without touching the cows, he/she points to predict all pairs of swapped cows.

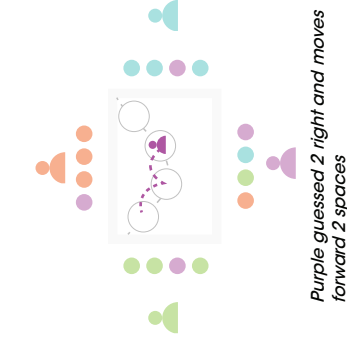


1. Select a herder, pick 4 rocks and arrange them in a row.

Place your herder in the Dogon region of the board.

Each player picks 4 cows (rocks) and arranges them neatly in a row.

This arranged order cannot be changed unless a space on the game board changes it.



Purple guessed 2 right and moves forward 2 spaces

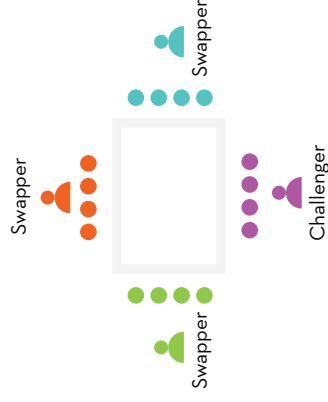
5. The Challenger keeps the new rocks and moves forward by the number of correct guesses

For each correctly guessed pair of rocks, the Challenger moves his/her game piece one step forward on the gameboard towards Sotho.



Watch out for the lion!

If a player lands on a lion, the next time the player becomes a Challenger, he/she must correctly guess all swapped cows or else must take the detour through a remote land.

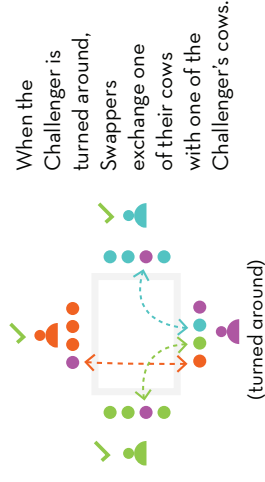


2. Memorize the cows

Start with any player being the Challenger. The Challenger memorizes who has which cow.

He/she turns around and closes his/her eyes to begin the game.

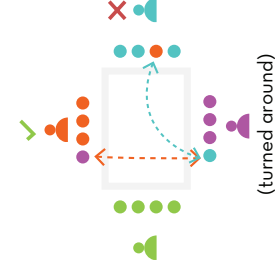
3. Swap only with the Challenger's cows



When the Challenger is turned around, Swappers exchange one of their cows with one of the Challenger's cows.

Swappers cannot swap in the same spot as another Swapper.

In this example, Orange swaps a purple rock and Blue swaps Orange's rock. This is not allowed.

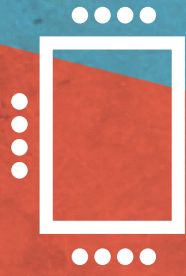


6. Add more cows

If all swaps were correctly guessed, 1 additional cow is added to the Challenger's row unless the player already has 8 or more cows.

In the above example, Green and Orange have more cows because they've accurately guessed all cows in previous rounds.

Antes de empezar: Encuentra 32 piedras que son diferentes entre sí.



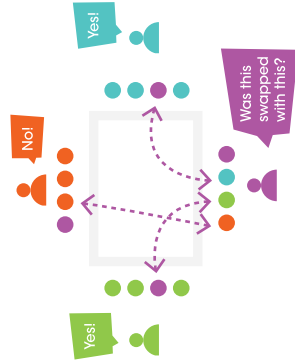
Dithwai

Reglas del Juego

Objetivo: Ser el primer pastor en asegurar sus vacas al Sotho

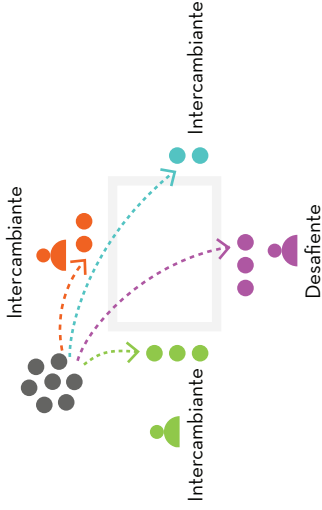


Para edades de 7 y mayor



4. Adivine los pares de vacas intercambiadas

El desafiante se da la vuelta sin tocar las vacas, apunta para predecir todos los pares de vacas que fueron intercambiadas.

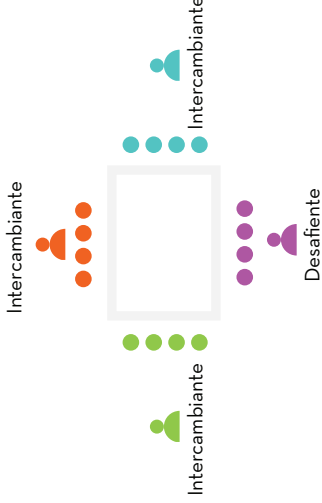


1. Seleccionar su pastor, elegir 4 vacas (piedras) y alinearlas

Colocar su pastor en la region Dogon de la tabla de juego.

Cada jugador elije 4 vacas y las coloca ordenadas en una linea.

Esta alineación no puede cambiarse a menos que un espacio en el tablero de juego lo cambie.



2. Memorize las vacas (piedras)

Empiese con cualquier jugador para que sea el desafiante.

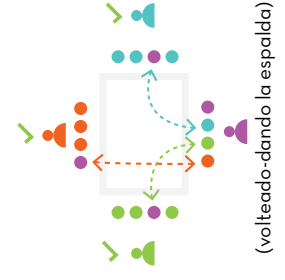
El desafiante memoriza quien tiene cual vaca. Se da la vuelta de espaldas y cierra sus ojos para comenzar el juego.



Cuidado con el leon

Si un jugador aterriza sobre un león, la próxima vez que el jugador se convierta en un desafiante, debe adivinar correctamente todos los cambios de vacas si no, debe tomar el desvío a través de una tierra remota.

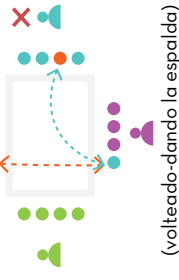
3. Intercambie solo con las vacas del desafiante



Cuando el desafiante se haya volteado, los intercambian de sus vacas con una de las vacas de el desafiante.

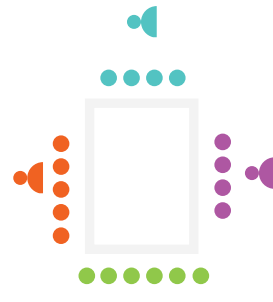
(volteado-dando la espalda)

Intercambian no puede cambiar en el mismo lugar que otro Intercambiente.



En el ejemplo, el jugador Naranja le intercambia una piedra al morado y el jugador azul le cambia la misma piedra naranja. Esto no está permitido.

(volteado-dando la espalda)



6. Agregre más vacas

Si todos los intercambios fueron adivinados correctamente, 1 vaca adicional se agrega a la fila del desafiante al menos que el jugador ya tenga 8 o más vacas.

En el ejemplo anterior, el verde y el naranja tienen más vacas porque ha adivinado con exactitud todas las vacas en las rondas anteriores.

