

Ludo Sea

+ 2

4
Mémo
Loto
Ludo
Magnet

Jeux • Games • Spiele • Juegos • Giochi



Memo • Loto Ludo • Magnet

Tartalomjegyzék



MÁGNESES HORGÁSZAT

1 játékostól – 1 horgászbót, 16 figura (16 különböző állattal), játéktábla doboz.

Minden kártyát úgy helyezünk a dobozba, hogy jól láthatóak legyenek állati arcok.

A játékosok felváltva próbálnak "elkapni" egy állatot egy mágneses horgászbót segítségével.



FELJEGYZÉS

1 játékostól – 16 darab (mindegyik állat x2 darab).

Minden figura fejfel lefelé (héjjal lefelé) van elhelyezve az asztal közepe.

Az első játékos két választott lapkát fordít fel: • Ha mindkét lapkán ugyanaz az állat és ugyanolyan háttérszín van: megtartja őket, maga elé teszi, és elkezd a következő körét. • Ha a két lapkán különböző állatok vannak: megmutatja őket mindenkinek, majd képpel lefelé ugyanarra a helyre teszi őket.



Ezután a következő játékos következik.

Amikor az összes pár megtalálva van, az nyer, akinek a legtöbb párja van.

LOTTÓ

2-4 játékos részére - 4 játéktábla, 16 bábu, 4 állatbábu.

Minden játékos választ egy játéktáblát, leteszi maga elé, és ráhelyezi a hozzá tartozó állatjelzőt.

16 darabot helyezünk az asztal közepére - lefelé fordítva

A legfiatalabb játékos kezd és forgatja a bábút:

- Ha a kihúzott darab rajza megegyezik az egyikkel a tábláján lévő képek közül, helyezd rá.
- Ha a kártyáján lévő kép egyikével sem egyezik táblát, azt képpel lefelé helyezi le.

Ezután a következő játékos következik.

Az nyer, aki először megtalálja az összes képet a tábláján.



TÁRSASJÁTÉK 2-4 játékos részére

– 1 játéktábla (a doboz hátulján), 1 dobókocka, 4 állatfigura.

A játéktáblát a játékosok közé helyezzük. Minden játékos választ egy állatot, és leteszi a kezdőmezőre.

A játék az óramutató járásával megegyezően folytatódik. A legfiatalabb játékos dob a kockával. A kocka egy színt jelöl: a játékos mozgatja az állatát, és a kockán látható szín következő szabad mezőjére helyezi.

Ha a mező már foglalt, akkor a következő, azonos színű, üres mezőre lép. Ha egy csillag vagy sündisznó mezőre lép, akkor előre vagy hátra mozdul ugyanannak a tárgynak a második mezőjére.

Az a játékos nyer, aki először ér a mező végére.





DJ01623



3, rue des Grands Augustins - 75006 Párizs - Franciaország
www.djeco.com

Kínában készült - Franciaországban tervezték