

Ludo társasjáték

+ 2

Faipari

Játékok az erdőben

4

Memóriajáték

Loto
Útvonal
Fogás

horgászbottal



Memóriajáték • Lottó Ösvény • Horgászat

Játéktartalom



MÁGNESES HORGÁSZAT

1 vagy több játékos esetén – 1 mágneses horgászbót,
16 db állatos illusztrációval ellátott zseton, doboz.

Helyezd az összes zsetont a dobozba, az állatos oldalukkal felfelé.

A játékosok felváltva próbálnak meg elkapni egy zsetont a mágneses rúddal.



PEXESO

1 vagy több játékos – 16 zseton (mindegyik állatból 2 pár)

Helyezd az összes zsetont az asztal közepére, az állatos oldalukkal lefelé. A kezdőjátékos felfordít 2 tetszőleges zsetont:

- ha mindkettőn ugyanaz az állat és ugyanolyan háttérszín van, akkor mindkét zsetont megkapja. Elveszi őket, maga elé teszi, és felfordít még 2 zsetont.
- Ha

mindkettőn más állat van, megmutatja őket a többi játékosnak, majd ismét képpel lefelé fordítja az állatot.

A következő játékos következik.

Amikor minden játékos felfordította az összes zsetonját, az nyer, akinek a legtöbb párja van.



LOTTÓ

2 - 4 játékos - 4 játéktábla, 16 zseton, 4 figura.

Minden játékos fog egy játéktáblát, és maga elé teszi, a hozzá tartozó állatfigurát pedig a lyukba helyezi. A zsetonokat az asztal közepére, az állatos felükkel lefelé helyezi. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, aki felfordít egy tetszőleges zsetont:

- amikor megfordítja az állatát, egy zsetont helyez ugyanarra az állatra a játéktáblán.
- ha nem fordítja meg az állatát, akkor a zsetont az állattal lefelé visszahelyezi az asztalra.

A következő játékos következik.

Az a játékos nyer, aki először megtalálja az összes állatát.



ÚT

2 - 4 játékos - 1 játéktábla (a doboz hátulján), dobókockával, 4 bábuval.

Helyezd a játéktáblát az asztal közepére. Minden játékos választ egy állatfigurát, és leteszi a kezdőmezőre. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. A legfiatalabb játékos a kocka dobásával kezdi a játékot. A figurát a legközelebbi, azonos színű mezőre mozgatja, amelyikre a kockát dobta. Ha a mezőn már egy másik játékos van, akkor a következő legközelebbi, azonos színű mezőre mozgatja.

Amikor egy békát vagy gombát ábrázoló mezőre ér, előre vagy hátra mozdul egy ugyanolyan képű mezőre.

Az a játékos nyer, aki először éri el a célmezőt.





DJ01628



3, rue des Grands Augustins - 75006 Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Kínában készült, Franciaországban tervezve