

Ludo Wood

+2

Jeux • Games • Spiele • Juegos
4
Mémo
Loto
Ludo
Magnet



Memo • Loto Ludo • Magnet

ZAWARTOŚĆ:



Zasady gry

ŁOWIENIE RYBEK:

Liczba graczy: 1 lub więcej

Potrzebne akcesoria: 1 wędka, 16 drewnianych, różnych zwierząt, pudełko do gry.

Ułóż drewniane żetony ze zwierzętami w pudełku obrazkami zwierząt do góry. Każdy gracz podczas swojej kolejki próbuje wyłowić zwierzę przy pomocy wędki.



MEMO:

Liczba graczy: 1 lub więcej

Potrzebne akcesoria: 16 żetonów zwierząt (każde zwierzątko x 2).

Rozłóż na stole żetony ze zwierzętami obrazkami do dołu. Pierwszy z graczy odwraca wybrane przez siebie 2 żetony:

- Jeśli żetony są z tym samym zwierzątkiem i tym samym kolorem tła – gracz wygrywa. Następnie gracz kładzie wygrane żetony obok siebie i losuje dalej.
- Jeśli żetony mają różne zwierzątka – gracz pokazuje je pozostałym, a następnie odkłada na tym samym miejscu obrazkiem do dołu. Następnie gra kolejny gracz. Kiedy wszystkie pary zostaną odnalezione, wygrywa ten gracz, który znalazł ich najwięcej.



BINGO:

Liczba graczy: 2-4

Potrzebne akcesoria: 4 plansze, 16 żetonów ze zwierzętami, 4 pionki zwierzęta

Każdy z graczy wybiera planszę i kładzie przed sobą. Następnie na planszy stawia pionek z odpowiednim zwierzęciem. 16 żetonów należy rozłożyć na środku stołu obrazkami do dołu. Zaczyna najmłodszy z graczy i odwraca jeden z żetonów.

- Jeśli obrazek z wylosowanego żetonu odpowiada obrazkowi na planszy – gracz zakrywa go żetonem.
 - Jeśli obrazek nie pasuje do żadnego z obrazków na planszy – gracz odkłada żeton z powrotem obrazkiem do dołu. Następnie gra kolejny gracz.
- Zwycięża ten gracz, który jako pierwszy zakryje swoje obrazki na planszy żetonami.



GRA Z KOSTKĄ:

Liczba graczy: 2-4 graczy

Potrzebne akcesoria: 1 plansza do gry (z tyłu opakowania), 1 kostka, 4 pionki zwierzęta.

Położ planszę pomiędzy graczami. Każdy gracz wybiera pionek ze zwierzątkiem i ustawia na polu start. Pionki przesuwamy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy gracz rzuca kostką. Kostka wskazuje kolor: gracz przesuwa swój pionek do przodu i stawia na pierwszym polu koloru odpowiadającego temu, który wypadł na kostce. Jeśli pole jest już zajęte przez inny pionek, wówczas gracz przesuwa swój pionek na kolejne wolne pole tego samego koloru. Jeśli gracz wylądzuje na polu z kretem lub lisem, wówczas przesuwa do przodu lub do tyłu swój pionek na inne pole z tym samym zwierzątkiem. Pierwszy gracz, który dotrze na metę wygrywa grę.





DJ01628



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

www.djeco.com

Made in China – Designed in France