

Loto, Memo, Ludo, Domino, Puzzle

ZWIERZĄTKA W DŻUNGLI



3+



5 jeux animaux sauvages

Loto, Memo, Ludo, Domino, Puzzle

ZAWARTOŚĆ:

Loto



x4

x12

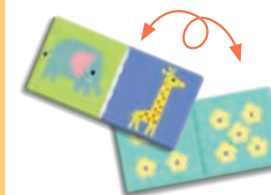
x1

Memo



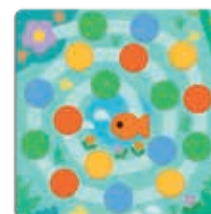
x22

Domino



x28

Ludo



x1



x4



x1

Puzzle



12 pcs

LOTO

1-4 graczy

CEL GRY: Być pierwszym z graczy, który uzupełni swoją planszę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY: Każdy gracz wybiera planszę i kładzie ją przed sobą. Do gry używa się 12 żetonów z białą obwódką.



Żetony i koło umieszcza się na środku stołu, stroną z nadrukiem do góry.

Zasady gry: Zaczyna najmłodszy gracz. Kręci on strzałką na tarczy, a następnie bierze żeton wskazany przez strzałkę i umieszcza go na swojej planszy, dopasowując do identycznego zwierzęcia.



Kolejka kręcenia kołem przechodzi na następnego gracza.

Gracze kolejno zbierają żetony.

- Jeśli gracz stanie na polu ze zwierzęciem, które już zebrał, nie może wykonać ruchu i kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gracz, który jako pierwszy skompletuje swoją planszę za pomocą trzech żetonów, wygrywa grę.

MEMO

2 graczy

CEL GRY: Zebrać jak najwięcej par.

Przygotowanie do gry: Żetony układa się na środku stołu zakrytą stroną do góry (kwiatuszki).



Sposób gry: Pierwszy gracz odwraca dwa wybrane przez siebie żetony. Ogląda je, a następnie pokazuje wszystkim graczom.

- Jeśli dwa żetony są identyczne, gracz utworzył parę. Zatrzymuje ją i wykonuje kolejny ruch.



- Jeśli oba żetony są różne, odkłada je z powrotem w to samo miejsce, obrazkiem do dołu. Kolej na ruch następnego gracza.

Następny gracz odwraca 2 żetony itd.

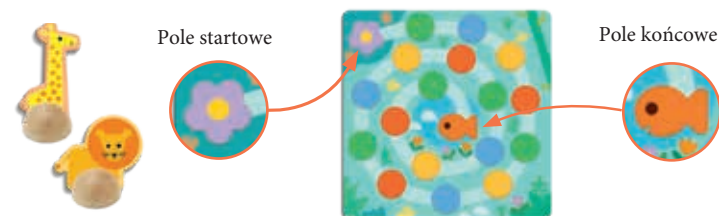
Gdy na stole nie ma już żadnych żetonów, wygrywa gracz z największą liczbą par.

LUDO

2-4 graczy

Cel gry: Jako pierwszy dotrzeć do mety.

Przygotowanie do gry: Umieść planszę na środku stołu. Każdy gracz wybiera pionek i ustawia go na polu startowym.



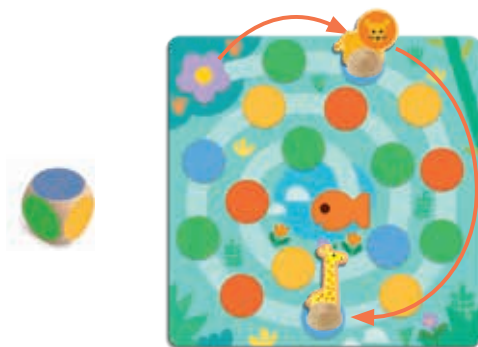
Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jak grać: Najmłodszy z graczy rzuca kostką.

- Kostka wskazuje kolor. Gracz przesuwá swój pionek na kolejne pole w kolorze wskazanym przez kostkę.



Jeśli pole jest już zajęte przez pionek, pionek aktywny przesuwa się na kolejne wolne pole tego samego koloru.



- Jeśli na kostce wypadnie ścianka z „pandą”, gracz przesuwa swój pionek na kolejne pole tego samego koloru, na jakim się znajdował.



- Jeśli na kostce wypadnie strona z „leniwcem”, gracz cofa swój pionek o jedno pole.



Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Niezależnie od wyniku ostatniego rzutu kostką, gracz, który pierwszy przekroczy pole mety, wygrywa grę.



DOMINO

2 graczy

Cel gry: Jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kostek domina.

Przygotowanie do gry: Na początku rozgrywki gracze decydują, czy będą grać stroną z wizerunkami zwierząt, czy stroną z kwiatkami.



zwierzątka

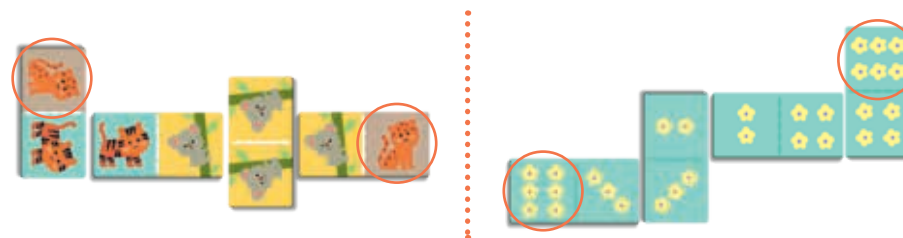


kwiatuszki

- Każdy gracz losowo otrzymuje 6 kostek domina, które trzyma przed sobą.
- Pozostałe kostki domina układa się w stos, obrazkiem do dołu, tworząc stos do dobierania.
- Najmłodszy gracz kładzie wybraną przez siebie kostkę domina na środku stołu. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zasady gry: Gracze na zmianę dokładają jedną ze swoich kostek domina tak, aby dwa jednakowe obrazki znalazły się obok siebie (mogą to być dwa zwierzęta lub dwa identyczne układy jabłuszek – w zależności od ustaleń poczynionych na początku rozgrywki).

Kostki domina dokłada się wyłącznie na jednym z dwóch końców układanego ciągu.



Gdy gracz nie może dołożyć do ciągu żadnej ze swoich kostek, dobiera kolejną ze stosu.

- Jeśli gracz wylosuje pasującą kostkę domina, dokłada ją do układu.
- Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.
- Jeśli wylosowany kamień nie pasuje, gracz zachowuje go dla siebie (kładzie przed sobą). Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Gracz, który pozbędzie się swoich kostek jako pierwszy wygrywa.

Loto, Memo, Ludo, Domino, Puzzle



DJ08276



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr