

ludanimo



3-6
ans years
anos Jahre

FR

GB

D

E

IT

NL

S

DK

P

RUS



ludanimo

ZAWARTOŚĆ:



3 klasyczne gry dla najmłodszych: wyścig, memory i gra na spryt.

Zawartość:

1 kostka ze zwierzątkami, 1 kostka z kolorami,
15 bloczków o różnych kształtach (5 sześciątów, 6 walców i 4 trójkąty), których kolor jest wskazany na wierzchu, 6 zwierzątek.

Gra nr 1 (2-4 graczy)

Spacer

Elementy gry:

15 bloczków, 1 zwierzątko
na 1 gracza, 1 kolorowa kostka.

Przygotowanie do gry:

Stwórz tor wyścigu za pomocą 15 bloczków.

Następnie każdy z graczy wybiera swoje zwierzątko i kładzie je na pierwszym bloczku.

Rozgrywka:

W swojej rundzie rzuć kolorową kostką. Następnie przesun swoje zwierzątko na następny bloczek o tym kolorze. Jeśli na danym kloku znajduje się już zwierzę, umieść swoje zwierzę obok niego. Jeśli spowoduje to spadnięcie zwierząt, odłóż zwierzę, które znajdowało się tam wcześniej, z powrotem na klocek, a swoje zwierzę umieść na poprzednim kloku tego samego koloru. Reszta zwierzątek zostaje na swoim miejscu. Jeśli znajdujesz się blisko pola końcowego i po rzucie kostką nie ma już przed tobą pola określonego koloru, nie przesuwasz zwierzątka.

Zwycięstwo

Gracz, który jako pierwszy umieści swoje zwierzę na ostatnim polu, wygrywa grę. Zwierzę musi trafić dokładnie na to pole. Oznacza to, że aby wygrać, trzeba wyrzucić na kostce kolor odpowiadający dokładnie ostatniemu polu; w przeciwnym razie należy cofnąć zwierzę na poprzednie pole w tym samym kolorze.

Gra nr 2 (2-4 graczy)

Zabawa w chowanego

Elementy gry:

6 dużych bloczków (3 sześciany i 3 walce),
1 kostka ze zwierzątkami i 6 zwierzątek.

Przygotowanie do gry:

Umieść 6 bloczków w środku stołu.

Dorośli chowa losowo 6 zwierzątek pod 6 bloczkami.



Rozgrywka

Pierwszy gracz rzuca kostką ze zwierzętami i próbuje znaleźć widoczne na niej zwierzę, podnosząc jeden z klocków.

- Jeśli gracz znajdzie zwierzę, zabiera je i kładzie przed sobą.
- Jeśli gracz nie znajdzie zwierzęcia, kolejny gracz rzuca kostką i tak dalej...

Przypadek szczególny: Jeśli wyrzucisz zwierzę, które zostało już znalezione, nic się nie dzieje, a kostką rzuca kolejny gracz.

Zwycięstwo:

Gracz, który znajdzie najwięcej zwierząt, wygrywa grę.

Gra 3 (1-4 graczy)

Wieża ze zwierzątkami

Elementy gry:

15 bloczków i 6 zwierząt

Przygotowanie:

Umieść bloczki i zwierzątka w zasięgu wszystkich graczy. Umieść dużą kostkę na środku stołu.

Rozgrywka:

Wersja 1:

W swojej kolejce każdy gracz musi umieścić klocek lub zwierzę na szczycie wcześniej położonego elementu. Gracz, który spowoduje zawalenie się wieży, przegrywa grę.

Wersja 2:

Gracze na zmianę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rzucają dwiema kostkami.

Kostka z kolorami wskazuje, który bloczek należy umieścić na wieży.

Kostka ze zwierzętami wskazuje, które zwierzę należy umieścić na wieży. W swojej turze rzuć kostkami i zdecyduj, czy umieścić bloczek czy zwierzę – w zależności od wyniku rzutu.

Pod koniec gry, jeśli nie ma dostępnego bloczka ani zwierzęcia odpowiadającego wynikowi rzutu, musisz spasować.

Aby zbudować wieżę, należy układać bloczki jeden na drugim i umieścić zwierzę wewnątrz jednego z nich.

Gracz, który spowoduje zawalenie się piramidy, przegrywa grę.



ludanimo

DJ08420

UWAGA! Małe elementy!



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France