

Loto - Memo - Ludo - Domino - Puzzle

NA FARMIE



3+



5 jeux à la ferme

Loto - Memo - Ludo - Domino - Puzzle

ZAWARTOŚĆ:

Loto



x4

x1

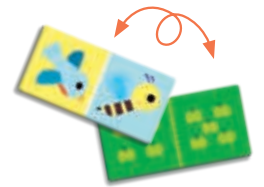
x12

Memo



x22

Domino



x28

Ludo



x1

x4

x1

Puzzle



12 pcs

ZASADY GRY

LOTO

1-4 graczy

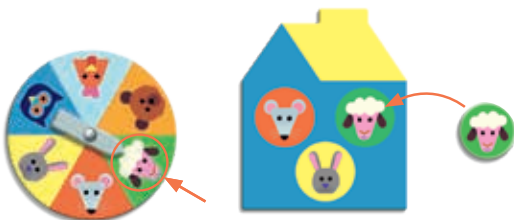
CEL GRY: Być pierwszym z graczy, który uzupełni swoją planszę.

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.

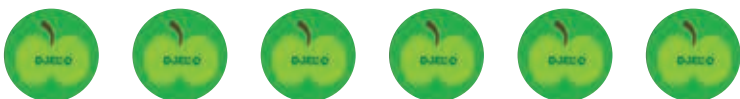
Gracz, który jako pierwszy skompletuje swoją planszę za pomocą trzech żetonów, wygrywa grę.

MEMO

2 graczy

CEL GRY: Zebrać jak najwięcej par.

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



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.

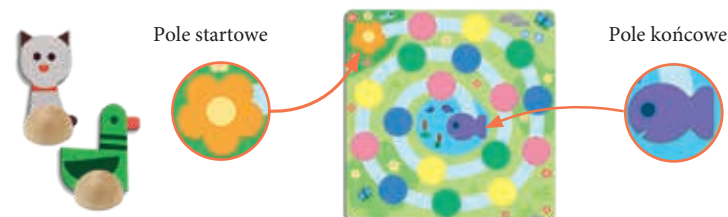
Gdy na stole nie ma już żadnych żetonów, wygrywa gracz z największą liczbą par.

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 przesuwa 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 „motylem”, gracz przesuwa swój pionek na kolejne pole tego samego koloru, na jakim się znajdował.



- Jeśli na kostce wypadnie strona z „ptakiem”, 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 jabłuszkami.



zwierzątka

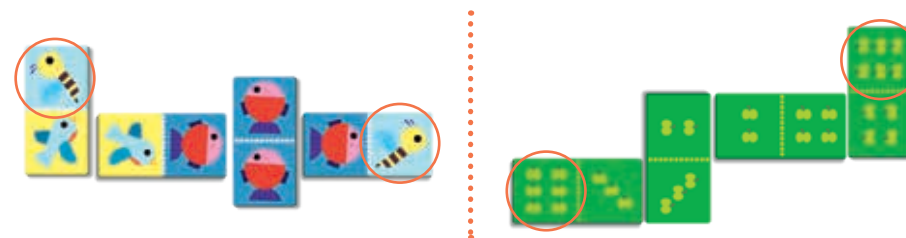


jabłuszka

- 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



DJ08275



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



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ

ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr