

Ludo Sea

+2

4
Mémo
Loto
Ludo
Magnet



Memo • Loto Ludo • Magnet

ZAWARTOŚĆ:



ZASADY GRY:

MAGNETYCZNE RYBKİ

1 lub więcej graczy - 1 wędka - 16 zwierzątek - pudełko

Umieść wszystkie zwierzątka odkryte w pudełku. Każdy z graczy na zmianę stara się złapać element za pomocą magnetycznej wędki.



MEMORY

1 gracz lub więcej - 16 elementów (każdy występuje 2 razy)

Wszystkie elementy należy ułożyć na środku stołu zakryte (muszelką do góry) w kwadracie 4 na 4.

Pierwszy z graczy odkrywa 2 wybrane elementy:

- Jeśli na obu elementach widnieje to samo zwierzę i tło w tym samym kolorze – gracz wygrywa. Kładzie wtedy elementy przed sobą i gra dalej.
- Jeśli na elementach znajdują się różne zwierzęta: gracz pokazuje je wszystkim, a następnie odkłada je z powrotem w to samo miejsce, stroną z „muszlą” do góry. Kolejka przechodzi na następnego gracza.
- Gdy wszystkie pary zostaną odnalezione, zwycięzca zostaje osoba, która zebrała ich najwięcej.



BINGO

2-4 graczy - 4 plansze - 16 elementów - 4 zwierzątka.

Każdy z graczy wybiera swoją planszę, którą kładzie przed sobą i umieszcza na niej odpowiednie zwierzątko. 16 elementów należy umieścić na środku stołu zakryte. Zaczyna najmłodszy z graczy odkrywając wybrany element.

- Jeśli obrazek na wybranym elemencie pasuje do jednego z obrazków na planszy gracza, należy zakryć go wylosowanym elementem.
- Jeśli nie pasuje on do żadnego z obrazków na planszy, gracz odkłada go z powrotem obrazkiem do dołu.
- Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Wygrywa ten, kto jako pierwszy odnajdzie wszystkie obrazki ze swojej planszy.



GRA PLANSZOWA

Od 2 do 4 graczy - 1 plansza (na odwrocie pudełka) - 1 kostka - 4 zwierzątka

Umieść planszę do gry pośrodku między graczami. Każdy gracz wybiera zwierzątko i ustawia je na polu startowym. Gracze wykonują ruchy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy gracz rzuca kostką. Kostka wskazuje kolor: gracz przesuwa swoje zwierzątko do przodu i ustawia je na pierwszym wolnym polu w kolorze wskazanym na kostce.

Jeśli pole jest już zajęte, gracz przesuwa się dalej do kolejnego wolnego pola w tym samym kolorze. Jeśli trafi na pole z gwiazdką lub jeżowcem, przesuwa się do przodu lub do tyłu na drugie pole oznaczone tym samym symbolem.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do końca trasy.





DJ01623



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