



~ lat
4-99

Gra pamięciowa

Zasady gry



Wiek: 4 do 99 lat



Liczba graczy: 2 do 4



Zawartość: 1 plansza dżungla, 10 żetonów zebry, 10 żetonów hipopotama, 10 żetonów papugi, 6 żetonów lwa Oskara, 1 żeton małpki Maxa.

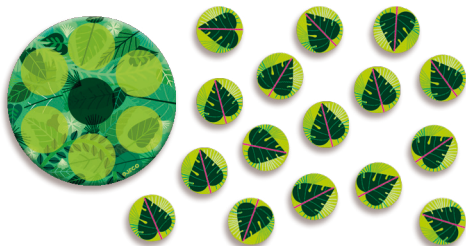


Cel gry: Zebrać jak najwięcej zwierząt.



Przygotowanie gry:

Rozłóż pośrodku graczy wszystkie żetony ze zwierzętami, obrazkami zwierząt do dołu. Obok połóż planszę dżunglę.



Przebieg gry:

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie gra toczy się według ruchu wskazówek zegara.

W swojej kolejce gracz wybiera żeton, wskazuje go palcem i wypowiada nazwę zwierzęcia, które według niego znajduje się na odwrocie: papuga, hipopotam albo zebra. Następnie gracz odwraca żeton.

- **Jeśli gracz odgadł zwierzę:** hurra! Gracz zatrzymuje żeton. Gracz wygrywa żeton i kładzie obok siebie. Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.
- **Jeśli gracz nie odgadł zwierzęcia:** Wielka szkoda! Ale nie wszystko stracone... Gracz kładzie żeton obrazkiem do dołu na środku planszy. Każdy żeton, który jest kładziony na planszy, należy układać jeden na drugim.

Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

- **Jeśli żetonem, który odwróci gracz jest "Lew Oskar":** Czas sprawdzić, czy król dżungli ma pamięć jak słoń! Gracz kładzie Oskara na jednym z pustych pól dookoła planszy. Teraz gracz może wygrać żetony, które zostały umieszczone na środku planszy. Aby to zrobić, gracz bierze górny żeton, mówi, jakie według niego zwierze się tam znajduje i odwraca go. Jeśli ma rację, wygrywa żeton i może zgadywać dalej. Jeśli nie - odkłada żeton z powrotem na stos. Gra toczy się dalej według kolejki.



- **Jeśli gracz odwróci żeton "Małpka Max":** małpka zwiastuje kłopoty! Max wprowadza wielkie zamieszanie a wszystkie zwierzęta się rozpraszają. Wszystkie żetony z tablicy są odłożone z powrotem na stół obrazkami do dołu i przetasowane. Następnie gra toczy się dalej według kolejki.

Koniec gry:

Gra kończy się, kiedy nie ma już więcej żetonów na stole, lub wszystkie żetony lwa Oskara znajdują się na planszy.

Gracze liczą swoje żetony, a ten gracz, który ma ich najwięcej wygrywa grę.

Gra stworzona przez Karin Hetling.



DJ08579

Ostrzeżenie - małe elementy.
Niebezpieczeństwo zadławienia.



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