

## Djeco társasjáték – Ludo Wood



Cikkszám: **DJ01628**

Ajánlott életkor: 2 éves kortól

### MÁGNESES HORGÁSZAT / Játékosok száma: 1 vagy több

**A játék tartalma:** 1 horgászbót, 16 féle állatlapka, játékdoboz alja  
Helyezze az összes lapkát a dobozba az állat oldalával felfelé!

A játékosok egymás után próbálnak "kifogni" állatokat a mágneses horgászbóttal.



### MEMÓRIA / Játékosok száma: 1 vagy több / A játék tartalma: 16 állatlapka (minden állat x 2 db)

Helyezze az összes lapkát állatos felével lefelé az asztal közepére!

Az első játékos felfordít 2 választott lapkát:

- Ha a két darabon ugyanaz az állat (és háttérszín) látható, elnyeri a lapkákat. Ezután maga elé teszi azokat, és újabb kettőt fordít fel.
- Ha a két lapka állatai különbözőek: mindenkinek megmutatja őket, majd visszateszi őket állatképpel lefelé fordítva ugyanarra a helyre. Ezután a következő játékos jön.

Ha az összes párt megtalálták, az a játékos, aki a legtöbb lapkát gyűjtötte, megnyeri a játékot.



### BINGÓ / Játékosok száma: 2-4 fő / Tartalom: 4 játéktábla, 16 lapka, 4 állatbábú

Minden játékos kiválaszt egy játéktáblát, amelyet maga elé helyez, és ráteszi a megfelelő állatbábút. A 16 darabot az asztal közepére helyezzük - állatos felükkel lefelé.

A legfiatalabb játékos kezd és kártyát fordít:

- Ha a kiválasztott lapkán lévő kép egyezik a játéktábla valamelyik képével, akkor a lapkát saját táblájára helyezi
- Ha egyik képpel sem egyezik a saját játéktáblán, akkor visszahelyezi őket képpel lefelé.

Ezután a következő játékos jön. A győztes az, aki elsőként tölti meg játéktábláját.



### DOBJ ÉS LÉPJ!

**Játékosok száma:** 2-4 fő / **Tartalom:** 1 játéktábla (a doboz alja), 1 dobókocka, 4 állatbábú

A játékosok középre helyezik a játéktáblát.

Mindenki választ egy állatot, és elhelyezi azt a kezdő mezőre.

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A legfiatalabb játékos dob a kockával. • Ha színt dob: a játékos a figurájával előre lép a következő ugyanilyen színű mezőre. • Ha a mező már foglalt, tovább halad a következő, azonos színű szabad mezőre.

- Ha béka vagy gomba mezőre érkezik, előre vagy hátra mozog ugyanannak az állatnak a másik mezőjére. Az első játékos, aki eléri a célmezőt, megnyeri a játékot.



Tervező: Géraldine Cosneau

## Djeco társasjáték – Ludo Wood



Cikkszám: **DJ01628**

Ajánlott életkor: 2 éves kortól

### MÁGNESES HORGÁSZAT / Játékosok száma: 1 vagy több

**A játék tartalma:** 1 horgászbót, 16 féle állatlapka, játékdoboz alja  
Helyezze az összes lapkát a dobozba az állat oldalával felfelé!

A játékosok egymás után próbálnak "kifogni" állatokat a mágneses horgászbóttal.



### MEMÓRIA / Játékosok száma: 1 vagy több / A játék tartalma: 16 állatlapka (minden állat x 2 db)

Helyezze az összes lapkát állatos felével lefelé az asztal közepére!

Az első játékos felfordít 2 választott lapkát:

- Ha a két darabon ugyanaz az állat (és háttérszín) látható, elnyeri a lapkákat. Ezután maga elé teszi azokat, és újabb kettőt fordít fel.
- Ha a két lapka állatai különbözőek: mindenkinek megmutatja őket, majd visszateszi őket állatképpel lefelé fordítva ugyanarra a helyre. Ezután a következő játékos jön.

Ha az összes párt megtalálták, az a játékos, aki a legtöbb lapkát gyűjtötte, megnyeri a játékot.



### BINGÓ / Játékosok száma: 2-4 fő / Tartalom: 4 játéktábla, 16 lapka, 4 állatbábú

Minden játékos kiválaszt egy játéktáblát, amelyet maga elé helyez, és ráteszi a megfelelő állatbábút. A 16 darabot az asztal közepére helyezzük - állatos felükkel lefelé.

A legfiatalabb játékos kezd és kártyát fordít:

- Ha a kiválasztott lapkán lévő kép egyezik a játéktábla valamelyik képével, akkor a lapkát saját táblájára helyezi
- Ha egyik képpel sem egyezik a saját játéktáblán, akkor visszahelyezi őket képpel lefelé.

Ezután a következő játékos jön. A győztes az, aki elsőként tölti meg játéktábláját.



### DOBJ ÉS LÉPJ!

**Játékosok száma:** 2-4 fő / **Tartalom:** 1 játéktábla (a doboz alja), 1 dobókocka, 4 állatbábú

A játékosok középre helyezik a játéktáblát.

Mindenki választ egy állatot, és elhelyezi azt a kezdő mezőre.

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A legfiatalabb játékos dob a kockával. • Ha színt dob: a játékos a figurájával előre lép a következő ugyanilyen színű mezőre. • Ha a mező már foglalt, tovább halad a következő, azonos színű szabad mezőre.

- Ha béka vagy gomba mezőre érkezik, előre vagy hátra mozog ugyanannak az állatnak a másik mezőjére. Az első játékos, aki eléri a célmezőt, megnyeri a játékot.



Tervező: Géraldine Cosneau