

# Lottó – Memória – Ludo – Dominók és kirakók

A szavanna állatai



3+

5 klasszikus oktatójáték



# Szavanna állatok: 5

## klasszikus oktatójáték

Loto – Pexeso – Ludo – Domino és Puzzle

Tartalomjegyzék

Lottó



4x12

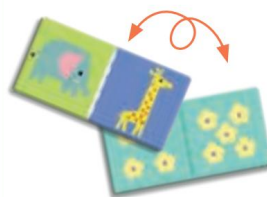
x1

Memóriajáték



x22

Dominók



x28

Ludo társasjáték



x1



x4



x1

Rejtvények



12 db

## Játékszabályok

### LOTTÓ

1-4 játékos

#### KÉP-PÁROSÍTÓ ÉS NYELVI TÁRSÍTÁSI JÁTÉK

A játék célja: Légy az első, aki elkészíti a játéksablonját.

Játékbeállítás: Minden játékos választ egy játéktáblát, és maga elé helyezi. 12 fehér szélű koronggal játsszák.



A zsetonokat és a nyíllal jelölt rulettkereket felfelé fordítva helyezzük az asztal közepére.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd. Ő pörgeti meg a rulettkereket. Elveszi a rulettkeréken a nyíllal jelölt zsetont, és a játéktáblájára helyezi, hogy az azonos állattal megegyező színű legyen.



Ezután a következő játékos következik, hogy megpörgetse a rulettkereket.

Minden játékos lépésről lépésre gyűjti a

zsetonokat. • Ha egy játékos egy olyan állatra dob rulettnyilat, amely már a játéktábláján van, nem játszhat, és a következő játékos következik.

Az a játékos nyer, aki először tölti ki a játéktábláját 3 zsetonnal.

### FELJEGYZÉS

2 játékos

#### MEMÓRIA ÉS KÉP ASSOCIÁCIÓS JÁTÉK

A játék célja: minél több párat szerezni.

Játékbeállítás: A zsetonokat képpel lefelé az asztal közepére helyezzük.



**A játék menete:** Az első játékos felfordít 2 általa választott zsetont. Megnézi őket, majd megmutatja az összes többi játékosnak.

- Ha 2 zseton azonos: a játékos párt alkotott. Ezt a párt maga elé teszi, és újra játszik.



- Ha a 2 zseton különböző: tegyék vissza őket képpel lefelé ugyanarra a helyre. A következő játékos következik.

A következő játékos ezután 2 zsetont fordít fel, és így tovább.

Amikor már nincs több zseton az asztalon, az a játékos nyer, akinek a legtöbb párja van.

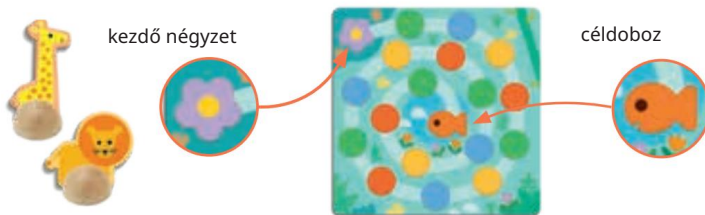
#### LUDO TÁRSASJÁTÉK

2-4 játékos

#### VERSENYJÁTÉK

**A játék célja:** Érd el elsőként a célt.

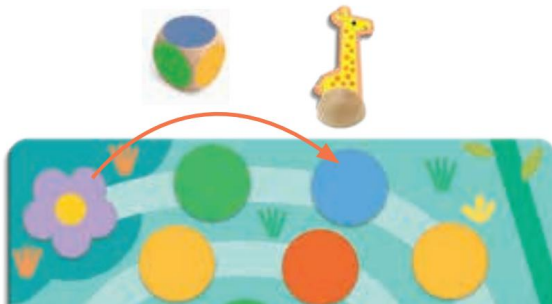
**Játékelőkészületek:** Helyezd a játéktáblát az asztal közepére. Minden játékos választ egy bábút, és leteszi a kezdőmezőre.



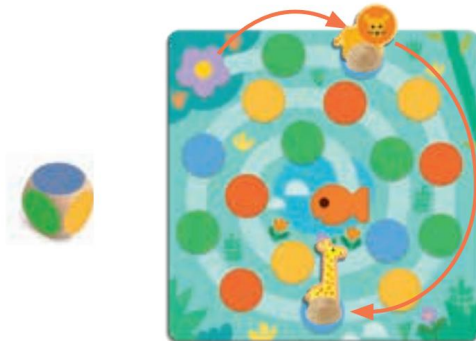
Játssz az óramutató járásával megegyezően.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos dob a kockával.

- A kocka egy színt jelöl. A játékos a bábuját a kocka által mutatott szín következő mezőjére mozgatja.



Ha egy mezőt már foglalt egy másik bábu, akkor a játékos lépés közbeni bábuja a következő, azonos színű, üres mezőre lép.



- Ha a kocka „panda”-t mutat: a játékos a következő, azonos színű mezőre lép a ez volt az, amelyiken a játékos a bábujaival állt.



- Ha a kocka „lajhárt” mutat: a játékos egy mezőt hátrébb lép a bábujaival.



Ezután a következő játékos következik.

Az utolsó kockadobás eredményétől az a játékos nyeri a játékot, aki először átlépi a célmezőt.



## DOMINÓ

2 játékos

KÉPFelismerő játék

A játék célja: Szabadulj meg az összes dominódtól a lehető leggyorsabban.

Játékelőkészítés: A játék elején a játékosok eldönthetik, hogy állatos képekkel vagy csillagképes képekkel játszanak.



állatos képek

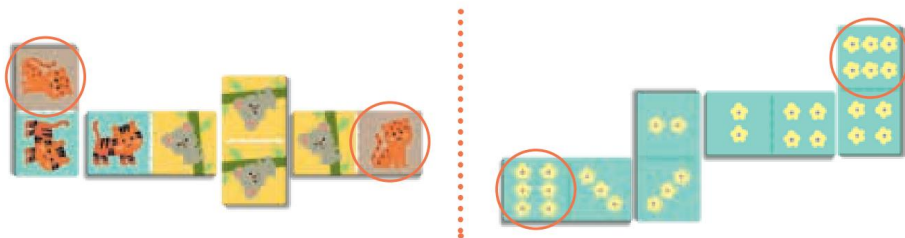


csillagképek

- Minden játékos véletlenszerűen 6 dominót kap, amelyeket maga elé helyez. A maradék dominókat képpel lefelé egy kupacba helyezik, így alkotva egy húzópaklit.
- A legfiatalabb játékos egy általa választott dominót helyez az asztal közepére. Játék az óramutató járásával megegyezően folytatódik.

**A játék menete:** Minden játékos felváltva helyez el egy dominókockát úgy, hogy két azonos kép legyen egymás mellett (vagy 2 állat, vagy 2 azonos csillagkép, attól függően, hogy mit döntöttek a játék elején).

Dominókat csak a sorozat mindkét végére helyezünk.



Amikor egy játékos nem tudja lerakni a dominóit egy sorozatba, akkor húz egy dominót.

- Ha húz egy azonos dominót, akkor azt a sorozatba helyezi. Ezután az ő köre következik.

egy másik játékos.

- Ha a kihúzott dominó nem egyezik, a játékos maga előtt tartja a kihúzott dominót. Ezután a következő játékos következik.

A játékot az a játékos nyeri, akinek előbb elfogynak a dominói.

# Lottó – Memória – Ludo – Dominók és kirakók

Szavanna állatok: 5  
klasszikus oktatójáték



DJ08276



Djeco

Grands Augustins utca 3.

75006 Párizs - Franciaország

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Kínában készült - Franciaországban tervezték