



Cikkszám: **DJ01698**

Djeco társasjáték: **VIDÁMPARK - LUDO PARK** - 4 játék egy dobozban

**Ajánlott életkor:** 2-5 éves korig

### **MÁGNESES HORGÁSZAT**

**Játékosok száma:** 1 vagy több játékos

**A játék tartalma:** 1 horgászpálca, 16 féle állatlapka, játékdoboz alja.

Helyezze az összes lapkát a dobozba az állat oldalával felfelé.

Minden játékos egymás után megpróbál "kifogni" egy állatot a mágneses horgászbottal.



### **MEMO**

**Játékosok száma:** 1 vagy több

**Tartalom:** 16 db (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 darabnak ugyanaz az állata és a háttér színe, elnyeri a lapkákat. Ezután maga elé teszi a lapkákat, és újra fordít két lapkát.
- Ha a két lapka állatai különbözőek: mindenkinek megmutatja őket, majd visszateszi őket állatképpel lefelé fordítva ugyanazon a helyen. 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 játékos

**A játék tartalma:**

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 lefelé helyezzük.

A legfiatalabb játékos kezd és kártyát fordít:

- Ha a kiválasztott képen lévő kép egyezik a játéktábla valamelyik képével, akkor a kártyával lefedik a képet,
- Ha nem egyezik a játéktáblán található bármelyik képre, akkor visszahelyezi őket lefelé.

Ezután a következő játékos jön.

A győztes az, aki először megtalálta a játéktábla összes képét.



### **DOBJ ÉS LÉPJ!**

**Játékosok száma:** 2-4 játékos

**Tartalom:** 1 játéktábla (a doboz alja), 1 dobókocka, 4 állatbábú.

A játékosok helyezik a játéktáblát középre. Mindenki választ egy állatot, és elhelyezi azt a kezdő mezőre.

A lejátszás az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A legfiatalabb játékos dobja a kockát.

A kocka színt jelez: a játékos a figurájával előre lép a dobott szín következő mezőjére. Ha a mező már foglalt, továbbhalad a következő, azonos színű, szabad mezőre.

Ha vakond vagy róka mezőre érkezik, előre vagy hátra mozog ugyanannak az állatnak a másik mezőjére.

Az első játékos, aki eléri a célmezőt, megnyeri a játékot.