

4-7
életkor

2
4

10 perc



Grégoire és Jules Largey



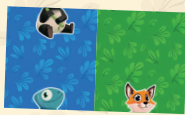
Pierre Willot

Találkoztál már rókacsával? Esetleg macskaméleonnal? A *Zoomino* varázslatos világában egy-egy állatnak néha se füle, se farka. A ti feladatotok lesz, hogy létező állatokat hozzatok létre, és szép képeket készítsetek róluk. Ott repül a kismadár!

A játék célja

Hozz létre létező állatokat (például oroszlánt, pandát, papagájt), hogy te kapd a legtöbb pontot.

Tartozékok



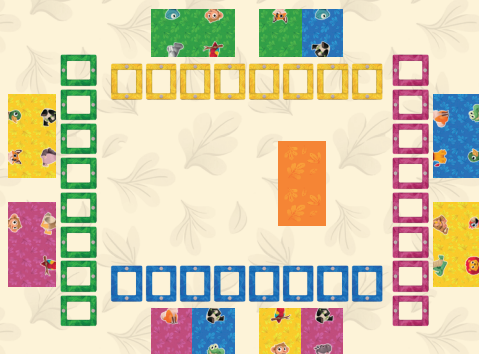
60 dominó
(10 különböző állat)

32 kétoldalas keret

Előkészületek

Minden játékos válasszon magának színt, és vegye el a hozzá tartozó 8 keretet. Keverjétek meg a dominókat, és tegyétek azokat az asztal közepére, képpel lefelé. Ez lesz a húzópakli.

Minden játékos húzzon fel 2 dominót úgy, hogy más ne lássa azokat.



Példa az előkészületekre

A játék menete

Az alábbi lépéseket minden játékos egyszerre hajtsa végre:

1. Válassz 1-et a kezekben lévő 2 dominó közül, és tedd magad elé (ez a játékterület).
2. A másik dominót tedd képpel lefelé a tőled balra ülő játékos elé.
3. Miután minden játékos elé került egy dominó képpel lefelé, vedd a kezembe az előtted lévőket, és húzz fel mellé egy dominót a húzópakliból.

Minden körben ismételjétek meg ezt a három lépést.



Vigyázz, milyen dominót adsz a melletted ülőknek! Lehet, hogy ezzel tud létrehozni majd egy állatot.



Szabályok a dominó lehelyezésére:

A dominót mindig vízszintesen kell a játékterületre helyezned. Érintkeznie kell egy korábban lehelyezett dominóval úgy, hogy legalább egy állatot létrehozz vele (az első kör kivételével).

Kétféle állatot fogsz létrehozni:

Létező állatokat: amiknél a fej és a test azonos állathoz tartozik.

Kitalált állatokat: amiknél a fej és a test két különböző állathoz tartozik.



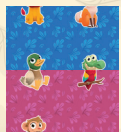
FONTOS: a fejek és a testek soha nem lehetnek szomszédosak egy másik dominó üres mezőjével.



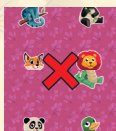
Létrehoztál legalább 1 állatot.



Mivel nem hoznál létre állatot, így nem helyezheted le a dominót.



Sikerült létrehoznod 2 állatot.



A rókafej egy üres mező mellé kerülne, ezért a dominót így nem helyezheted le.

Amikor létező állatot hozol létre a dominóiddal, tegyél rá egy keretet, hogy lefényképezd.

Ha **mindkét** dominó háttérszíne megegyezik a saját színeddel, a keretet az **egyszínű** oldalával felfelé helyezd le (2 pont).

Ha a két háttérszín közül legalább az egyik nem egyezik meg a saját színeddel, a keretet a **sokszínű** oldalával felfelé helyezd le (1 pont).

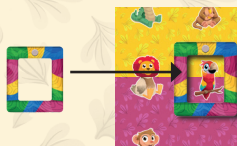
Ha a saját színed a **kék**:



Ha a saját színed a **sárga**:



Ha a saját színed a **kék**:



A játék vége

Ha egy játékos lehelyezi a nyolcadik keretét a játékterületére, vagy nem jutna elég dominó mindenkinek a húzópakliból, a játék véget ér.

Minden játékos 1 pontot kap a játékterületén lévő minden sokszínű keretért és 2 pontot minden egyszínű keretért.

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több olyan kitalált állata van a játékterületén, aminek az egyszínű háttere megegyezik a saját színével.

Megjegyzés: Minden kereten láthatók pöttyök, amelyek azt jelzik, hogy hány pontot ér az adott keret, így a játék végén könnyebb összeadni a pontokat.



2 pont minden
egyszínű keretért



1 pont minden
sokszínű keretért



Importálja:

Gémker-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

SZERZŐK: Grégoire és Jules Largey
ILLUSZTRÁCIÓK: Pierre Willot
FELELŐS KIADÓ: Alain Mhranyan
FEJLESZTŐ: Caroline Ansel
TÖRDELŐ: Geoffrey Noël

UK
CA CE

© & © GIGAMIC 2024



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



Figyelem! Nem alkalmas három éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!