



Djeco COOL SCHOOL társasjáték

Cikkszám: **DJ00810**

Naturo Mondo



Ajánlott életkor: 5-99 éves korig

Játékosok száma: 1-6 játékos részére

Játékidő: 15 perc

A játék tartalma: 6 Bingo tábla, 42 korong, 1 vászonzsák és 7 nagy élőhely korong

A játék célja: A saját táblát elsőként megtölteni korongokkal.

Előkészületek:

- Vegyétek szemügyre a 7 természetes élőhely korongot és színüket!



Sarkvidék Szavanna Óceán Hegyvidék Dzsungel Erdő Sivtag

- Beszéljétek át a természetes élőhely kártyák hátoldalán látható állatokat:

Sarkvidék



császárpingvin,
sarki nyúl,
jegesmedve,
sarki farkas,
rozmár
hóbagoly,

Szavanna



oroszlán,
zebra,
gazella,
zsiráf,
elefánt,
krokodil

Óceán



delfin,
tengeri teknős,
kék bálna,
polip,
csikóhal,
fehér cápa

Hegyvidék



kondorkeselyű,
kőszáli kecske,
zerge,
mormota,
hópárdac
jak

Dzsungel



lajhár,
pirája,
óriáskígyó,
fekete párdac,
gorilla,
tukán

Erdő



bagoly,
mezei nyúl,
szarvas,
vaddisznó,
mókus,
barnamedve

Sivtag



skorpíó,
páragyűjtő bogár,
szarvasvipera,
sivtagi ugrógégér,
dromedár,
sivtagi róka

- Figyeljétek meg a színes köröket a Bingo táblákon!

Mindegyik szín egy-egy élőhelynek felel meg.



- Minden játékos választ magának egy Bingo táblát, amit maga elé tesz.

- A kis korongokkal teli zsákokat és a nagy korongokat az élőhely oldalukkal felfelé az asztalra helyezzük.



A játék menete:

- A legfiatalabb játékos kezd. Húz egy korongot a zsákból.
- A játékos megkeresi, hogy melyik élőhelyhez köthető az adott állat.



- Ezután megfordítja az adott élőhely korongot.
- **Ha a válasz helyes,** akkor az állat látható az élőhely korong hátoldalán. A játékos ráteheti a kis korongot a saját tábláján a megfelelő helyre.
- **Ha a játékos saját tábláján már foglalt** az adott élőhelynek megfelelő szín, akkor a korongot vissza kell tenni a zsákba. Ezután a következő játékos jön.
- **Ha a válasz helytelen,** akkor az adott állat nem látható az élőhely korong hátoldalán, így a kis korongot vissza kell tenni a zsákba. Ezután a következő játékos jön.

A játék vége:

Akinek elsőként megtelik a táblája korongokkal, megnyeri a játékot.

Szerző: Djeco - Design: Thierry Bedouet

