

Loto – Pexeso – Ludo – Domino a Puzzle

Zvieratká z farmy



3+

5 klasických vzdelávacích hier



Zvieratká z farmy: 5 klasických vzdelávacích hier

Loto – Pexeso – Ludo – Domino a Puzzle

Obsah

Loto



x4



x1



x12

Pexeso



x22

Domino



x28

Ludo



x1



x4



x1

Puzzle



12 ks

Pravidlá hry

LOTO

1 až 4 hráči

HRA PRIRAĐOVANIA OBRÁZKOV A JAZYKOVEJ ASOCIÁCIE

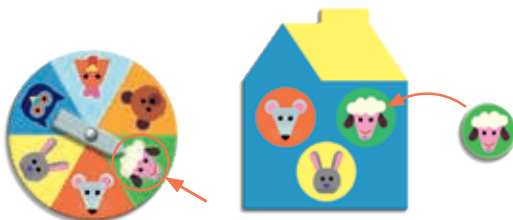
Cieľ hry: Doplniť svoju hernú predlohu ako prvý.

Príprava hry: Každý hráč si vyberie hernú predlohu a položí ju pred seba. Hrá sa s 12 žetónmi s bielym okrajom.



Žetóny a ruletku so šípkou sa umiestnia do stredu stola lícom nahor.

Ako hrať hru: Začína najmladší hráč. Roztočí šípkou ruletky. Vezme si žetón označený šípkou na ruletke a umiestni ho na svoju hernú dosku tak, aby zodpovedal rovnakému zvieratku.



Potom je na rade ďalší hráč, ktorý roztočí šípkou ruletky.

Každý hráč zbiera žetóny, ťah po ťahu.

- Ak hráč pristane šípkou ruletky na zvieratku, ktoré už má na svojej hracej predlohe, nemôže hrať a na rade je ďalší hráč.

Prvý hráč, ktorý doplní svoju hernú predlohu s 3 žetónmi, vyhráva hru.

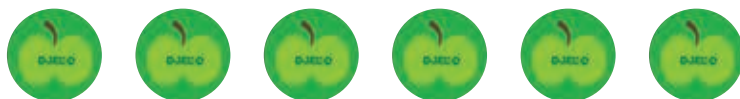
PEXESO

2 hráči

HRA PAMÄTE A OBRAZOVÝCH ASOCIACÍ

Cieľ hry: Získať čo najviac párov.

Príprava hry: Žetóny sa umiestnia lícom nadol do stredu stola.



Ako hrať hru: Prvý hráč otočí 2 žetóny podľa vlastného výberu. Pozrie sa na ne a potom ich ukáže všetkým hráčom.

- Ak sú 2 žetóny rovnaké: hráč vytvoril pár. Tento pár si nechá pred sebou a hrá znova.



- Ak sú 2 žetóny odlišné: vráti ich lícom nadol na rovnaké miesto. Na rade je ďalší hráč.

Ďalší hráč potom otočí 2 žetóny atď.

Keď na stole už nie sú žiadne žetóny, vyhráva hráč s najväčším počtom párov.



LUDO

2 až 4 hráči

HRA PRETEKANIA SA

Cieľ hry: Byť prvý, kto dosiahne cieľ.

Príprava hry: Položte hraciu dosku do stredu stola. Každý hráč si vyberie svoju figúrku a umiestni ju na štartovacie políčko.



Hrajte v smere hodinových ručičiek.

Ako hrať hru: Najmladší hráč hodí kockou

- Kocka označuje farbu. Hráč presunie svoju figúrku na ďalšie políčko farby, ktorú ukazuje kocka.



Ak je políčko už obsadené inou figúrkou, figúrka hráča na ťahu sa presunie na ďalšie neobsadené políčko rovnakej farby.



- Ak kocka ukazuje „motýľa“: hráč presunie svoju figúrku na ďalšie políčko rovnakej farby, ako bolo to, na ktorom hráč so svojou figúrkou bol.



- Ak kocka ukazuje „vtáča“: hráč presunie svoju figúrku o jedno políčko späť.



Potom je na rade ďalší hráč.

Bez ohľadu na výsledok posledného hodu kockou, hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý prekročí cieľové políčko.



DOMINO

2 hráči

HRA ROZPOZNÁVANIA OBRÁZKOV

Cieľ hry: Čo najskôr sa zbaviť všetkých svojich domino kociek.

Príprava hry: Na začiatku hry si hráči vyberú, či budú hrať s obrázkami zvieratiek alebo obrázkami konštelácií.



obrázky zvierat

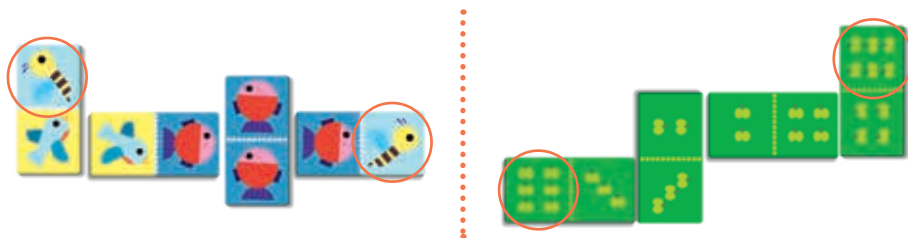


obrázky konštelácií

- Každý hráč dostane náhodne 6 domino kociek, ktoré si položí pred seba. Zostávajúce domino kocky sa umiestnia do kôpky lícom nadol a vytvoria tak ťahaciu kôpku.
- Najmladší hráč umiestni domino kocku podľa vlastného výberu do stredu stola. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Ako hrať hru: Každý hráč sa strieda v umiestňovaní jednej zo svojich domino kociek tak, aby vedľa seba boli dva rovnaké obrázky (buď 2 zvieratká, alebo 2 rovnaké konštelácie, v závislosti od toho, čo bolo rozhodnuté na začiatku hry).

Domino kocky sa umiestňujú iba na oba konce postupnosti.



Keď hráč nemôže umiestniť žiadnu zo svojich domino kociek do postupnosti, ťahá domino kocku.

- **Ak si vytiahne zodpovedajúcu domino kocku,** umiestni ju do postupnosti. Potom je na rade ďalší hráč.
- **Ak sa vytiahnutá domino kocka nezhoduje,** hráč si nechá vytiahnutú domino kocku pred sebou. Potom je na rade ďalší hráč.

Hru vyhráva hráč, ktorému sa najskôr minú všetky domino kocky.

Loto – Pexeso – Ludo – Domino a Puzzle

Zvieratká z farmy: 5 klasických vzdelávacích hier



DJ08275



Djeco

3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:

Leuk s. r. o.

www.djeco.sk