



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!



- Beszélgétek át a természetes élőhely kártyák hátoldalán látható állatokat:

Sarkvidék



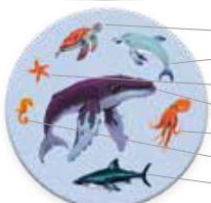
császárpatingvin,
sarki nyúl,
fóka,
jegesmedve,
sarki farkas,
hóbagoly,
rozmár

Szavanna



oroszlán,
zebra,
gazella,
zsiráf,
elefánt,
pávián,
krokodil

Óceán



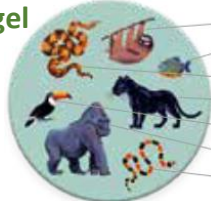
tengeri teknős,
delfin,
tengeri csillag,
kék bálna,
polip,
csikóhal,
fehér cápa

Hegyvidék



eurázsiai hiúz,
kőszáli kecske,
mormota,
jak,
kondorkeselyű,
zerge,
hópárdac

Dzsungel



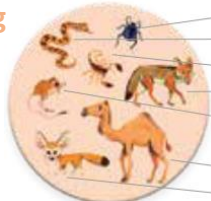
lajhár,
pirája,
óriáskígyó,
fekete párduc,
tukán,
gorilla,
korallkígyó

Erdő



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

Sivatag



páragyújtó bogár,
szarvasvipera,
skorpió,
prérifarkas,
sivatagi ugrógér,
dromedár,
sivatagi 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 zsákot 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