

Djeco: **ZANIMATCH** - állati gyors állatmemória a világ állataival **DJ05153**

Ajánlott életkor: 5-9 év
Játékosok száma: 2-6 fő
A játék tartalma: 12 nagy gyűjtőkártya, 60 db állatkártya,
1 indexkép (a játékban előforduló állatokat ismerteti)
A játék célja: Te légy az első, aki megszabadul a kártyáitól

Több játékszabállyal, nehézségi szinttel játszható! (a nehezebb játékban egy-egy lerakásnál a játékosoknak az állat pontos nevét hangosan ki is kell mondaniuk!)

Játékszabály (1.): A legfiatalabb játékos kezd. A játék az óramutató járásával megegyezően folyik. Minden játékosnak 8 lapot kell kiosztani. A maradék lapokat lefordítva az asztal közepére kell tenni.

A nagy gyűjtőkártyákat is helyezzük – lefordítva – a játéktér közepére.

Az első játékos felfordítja a legfelső gyűjtőkártyát.

Mindenki – örült tempóban - végignézi a kezében tartott kiosztott lapokat és megpróbál egy állatot felfedezni, ami a gyűjtőkártyán és a saját lapjai között is szerepel. Aki a leggyorsabban megnevezi, és a gyűjtőkártyára rakja az azonos állatot ábrázoló lapját, az nyeri ezt a kört; megszabadult a kártyájától. Figyelem; csak az első jól válaszoló teheti le az azonos lapját! Ha valaki rosszul választott, visszaveszi a lerakott lapját és 2 büntetőkártyát is kell húznia a központi pakliból.

A most kijátszott gyűjtőkártyát újból lefordítva és a gyűjtőkártya-pakli legaljára kell csúsztatni.

Most a következő játékos emeli fel és fordítja meg a legfelül lévő gyűjtőkártyát. Gyorsan, gyorsan találj azonos állatot!

A játék addig folytatódik, míg valamelyik játékos megszabadul a kezében lévő összes állatos kártyájától. Ezt a partit tehát ő nyerte!

Játékszabály (2.): Minden játékosnak 8 lapot kell kiosztani. A játékosok a kiosztott lapokat ezúttal NEM nézhetik meg! A gyűjtőkártyákat és az osztás után megmaradt kártyákat lefordítva az asztal közepére kell tenni. Az első játékos fordítson fel egy gyűjtőkártyát és kezdjen visszaszámolni: 5... 4... 3... 2... 1... fordít! Mindenkinek ennyi ideje volt arra, hogy a gyűjtőkártya állatait megjegyezze.

Amikor már nem láthatóak a gyűjtőkártyán lévő állatok, mindenki megnézi a saját lapjait. Nos, van egyezés? A saját lapjukból kiválasztják a játékosok azokat, amelyek szerintük szerepeltek a gyűjtőkártyán is! Ha mindenki elkészült, jöhet az ellenőrzés: Újra fordítsuk állatos felével felfelé gyűjtőkártyát, és mindenki nézze meg, hogy jól emlékezett-e. Ha a

kiválasztott lap(ok) egyeznek, azokat a játékos félre teheti (külön pakliba gyűjtsük, már nem kellene ehhez a játszmához). Ha valaki olyan kártyát tett le, amelyen szereplő állat nem található meg a gyűjtőkártyán, úgy a hibásan lerakott lapot újból vissza kell vennie, és a központi pakliból még egy büntetőkártyát is kell húznia.

Ebben a játékban a gyűjtőkártyák csak egyszer szerepelnek, ha már sorra kerültek, félre kell rakni őket.

A játékot az nyeri, akinek elfogynak a kezében lévő kártyái, vagy az utolsó gyűjtőkártya után a legkevesebb kártyát birtokolja.

Az állatok megnevezése:

