Djeco társasjáték – **Pico pico**

Cikkszám: **DJ08257**

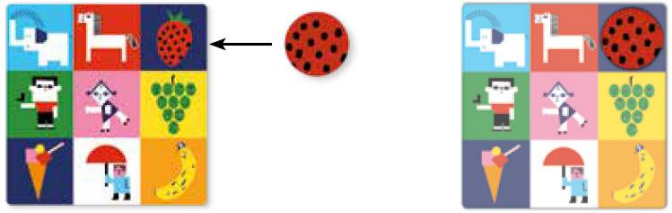
Ajánlott életkor: 4 éves kortól
Játékosok száma: 1-4 játékos részére
A játék tartalma: 6 Bingó tábla, 11 db szögletes kártya és 16 kerek korong, 1 vászonzsák
A játék célja: A saját BINGO táblát megtölteni, vagy a legtöbb kártyát/korongot gyűjteni a táblára.

Előkészületek:

- Minden játékos választ magának egy táblát, amit maga elé tesz.
- A legfiatalabb játékos szétteríti a kártyákat és a korongokat az asztalon úgy, hogy mindegyik jól látható legyen: ez lesz a „húzópakli”. (A játékosok nem láthatják a kártyák/korongok hátoldalát.)



A játék menete:
A játékosok egymás után sorban húznak 1-1 korongot/kártyát, ami a táblájukra illik: egy képrészlet vagy egy egyező motívum…
A korongot/kártyát a megfelelő képre kell helyezni.



Amikor egy játékos nem tud megfelelő kártyát választani, megfordít egyet az asztalon lévők közül:

- ha tudja, lehelyezi a táblájára, és a következő játékos jön
- ha nem tudja lehelyezni, visszafordítja a kártyát/korongot, és a következő játékos jön.



A játék vége:
A játék véget ér, ha egy játékosnak betelik a táblája: ezzel megnyerte a játékot.

Ha játék közben egyik játékos sem tud már korongot/kártyát a tábláján elhelyezni, véget ér a játék. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb kártyát/korongot gyűjtötte.

Nuppita Pittman játéka

Djeco társasjáték – **Pico pico**

Cikkszám: **DJ08257**

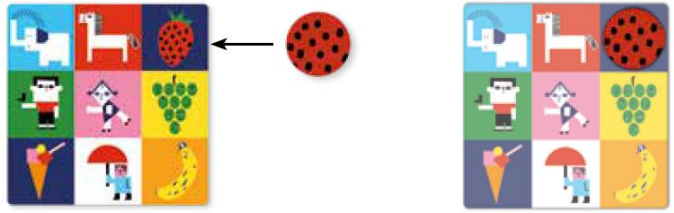
Ajánlott életkor: 4 éves kortól
Játékosok száma: 1-4 játékos részére
A játék tartalma: 6 Bingó tábla, 11 db szögletes kártya és 16 kerek korong, 1 vászonzsák
A játék célja: A saját BINGO táblát megtölteni, vagy a legtöbb kártyát/korongot gyűjteni a táblára.

Előkészületek:

- Minden játékos választ magának egy táblát, amit maga elé tesz.
- A legfiatalabb játékos szétteríti a kártyákat és a korongokat az asztalon úgy, hogy mindegyik jól látható legyen: ez lesz a „húzópakli”. (A játékosok nem láthatják a kártyák/korongok hátoldalát.)



A játék menete:
A játékosok egymás után sorban húznak 1-1 korongot/kártyát, ami a táblájukra illik: egy képrészlet vagy egy egyező motívum…
A korongot/kártyát a megfelelő képre kell helyezni.



Amikor egy játékos nem tud megfelelő kártyát választani, megfordít egyet az asztalon lévők közül:

- ha tudja, lehelyezi a táblájára, és a következő játékos jön
- ha nem tudja lehelyezni, visszafordítja a kártyát/korongot, és a következő játékos jön.



A játék vége:
A játék véget ér, ha egy játékosnak betelik a táblája: ezzel megnyerte a játékot.

Ha játék közben egyik játékos sem tud már korongot/kártyát a tábláján elhelyezni, véget ér a játék. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb kártyát/korongot gyűjtötte.

Nuppita Pittman játéka