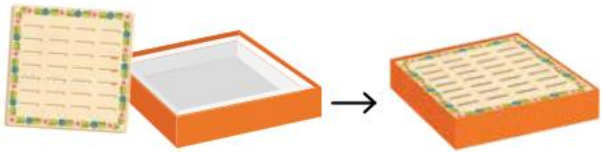
Djeco társasjáték – **Memo Mix & Match**

Cikkszám: **DJ00828**

Ajánlott életkor: 4-99 éves korig
Játékosok száma: 2 játékos részére
Játékidő: 10 perc
A játék tartalma:
28 állatkártya, 1 játéktábla



A játék célja: Elsőként összegyűjteni 4 állatot.



Előkészületek:

- A játéktáblát behelyezzük a játék dobozába és a 2 játékos közé tesszük.
- A kártyákat véletlenszerűen berakosgatjuk a tábla nyílásaiba úgy, hogy csak az állatok feje látszódjon.

A játék menete:



- A fiatalabb játékos kezdi a játékot.
- Kihúz egy kártyát anélkül, hogy megfordítaná azt: így a játékos csak az előtte lévő állatot (pl. pingvinfejet) látja, a másik játékos pedig a kártya hátoldalán található állatot. →
- A játék egész ideje alatt tilos megfordítani a kártyákat. A játékosok <u>mindig</u> csak a saját oldalukon lévő állatokat láthatják.
- A soron lévő játékos megpróbálja megkeresni a kihúzott fejhez tartozó testet (pl. pingvin) – húz egy 2. kártyát is:
  1. Ha a 2 kártya összetartozik: megkapja mind a kettőt, és még egyszer ő következik. →
  2. Ha a 2 kártya nem pár, akkor mind a kettőt visszateszi a helyére, és a másik játékos következik.



A játék vége:
A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként gyűjt össze 4 teljes állatot (8 kártyát összesen).



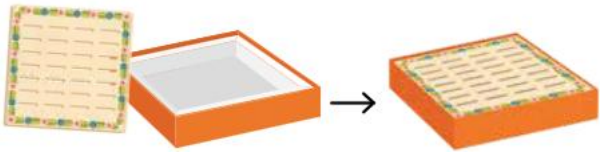
Játékvariációk: Nehezítés céljából 4 állat helyett 5, 6 vagy 7 állatot kell összegyűjteni.

Design: Ben Newman

Djeco társasjáték – **Memo Mix & Match**

Cikkszám: **DJ00828**

Ajánlott életkor: 4-99 éves korig
Játékosok száma: 2 játékos részére
Játékidő: 10 perc
A játék tartalma:
28 állatkártya, 1 játéktábla



A játék célja: Elsőként összegyűjteni 4 állatot.



Előkészületek:

- A játéktáblát behelyezzük a játék dobozába és a 2 játékos közé tesszük.
- A kártyákat véletlenszerűen berakosgatjuk a tábla nyílásaiba úgy, hogy csak az állatok feje látszódjon.

A játék menete:



- A fiatalabb játékos kezdi a játékot.
- Kihúz egy kártyát anélkül, hogy megfordítaná azt: így a játékos csak az előtte lévő állatot (pl. pingvinfejet) látja, a másik játékos pedig a kártya hátoldalán található állatot. →
- A játék egész ideje alatt tilos megfordítani a kártyákat. A játékosok <u>mindig</u> csak a saját oldalukon lévő állatokat láthatják.
- A soron lévő játékos megpróbálja megkeresni a kihúzott fejhez tartozó testet (pl. pingvin) – húz egy 2. kártyát is:
  3. Ha a 2 kártya összetartozik: megkapja mind a kettőt, és még egyszer ő következik. →
  4. Ha a 2 kártya nem pár, akkor mind a kettőt visszateszi a helyére, és a másik játékos következik.



A játék vége:
A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként gyűjt össze 4 teljes állatot (8 kártyát összesen).



Játékvariációk: Nehezítés céljából 4 állat helyett 5, 6 vagy 7 állatot kell összegyűjteni.

Design: Ben Newman