



AGĀTIN
SVĚT

Ludo park (DJ01698)

MAGNETICKÝ RYBOLOV

**1 a více hráčů – 1 rybářský prut,
16 zvířátek, krabice na hru.**

Všechna zvířátka položte do krabice obrázkem zvířátka nahoru. Hráči se jeden po druhém snaží magnetickým rybářským prutem ulovit zvířátko.



LOTO

2 – 4 hráči – 4 herní desky, 16 dílků, 4 figurky zvířátek

Každý hráč si vybere svou desku, položí si ji před sebe a postaví do ní svou figurku.

16 dílků se zvířátka položte doprostřed stolu obrázkem dolů. Začíná nejmladší hráč. Otočí jeden dílek:

- odpovídá-li obrázek otočeného dílku některému z obrázků na jeho desce, položí si jej na něj.
- neodpovídá-li otočený obrázek žádnému z obrázků na desce, vrátí jej zpět obrázkem dolů.

Ve hře pak pokračuje další hráč.

Vyhrává ten, kdo jako první našel všechny obrázky ze své desky.



AGĀTIN
SVĚT

PEXESO

1 a více hráčů – 16 dílů (každé zvíře na dvou dílcích)

Všechny karty položte na stůl obrázkem dolů (tj. viditelná bude strana s balonkem). První hráč otočí dvě karty podle svého výběru:

- je-li na nich stejné zvíře se stejnou barvou pozadí: zvířátko vyhrál, pokládá si je před sebe a hraje ještě jednou;
- není-li na nich stejné zvíře, pak je všem ukáže, otočí obrázkem dolů a položí na původní místo.

Ve hře pak pokračuje další hráč. Hra končí ve chvíli, kdy hráči našli všechny dvojice. Vyhrává ten, kdo má dvojic nejvíc.



CESTIČKA

2 - 4 hráči – 1 herní deska (zadní část krabice), 1 kostka, 4 figurky zvířátek

Hrací desku položte mezi hráče. Každý z nich si vybere jedno zvířátko a postaví ho na startovací políčko. Hra se hraje ve směru hodinových ručiček. Nejmladší hráč hodí kostku. Hráč posune svou figurku na nejbližší pole stejné barvy.

Pokud na tomto poli již stojí jiný hráč, posune figurku až na další pole stejné barvy, které je volné. Pokud hráč umístí svou figurku na pole s krtkem nebo liškou, musí se vrátit nebo naopak poskočit kupředu na jiné pole se stejným zvířátkem. Hru vyhrává hráč, který jako první dorazí do cíle.

