

## DJ01628 Ludo Wood – sada 4 her (v lese)

### MAGNETICKÝ RYBOLOV

**1 a více hráčů – 1 rybářský prut, 16 žetonů (16 různých zvířátek), krabice na hru.**

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



### PEXESO

**1 a více hráčů – 16 žetonů (každé zvíře na dvou žetoncích).**

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

- je-li na nich stejné zvíře se stejnou barvou pozadí: hráč zvířátko vyhrál, pokládá si je před sebe a hraje ještě jednou.

- není-li na nich stejné zvíře: hráč je všem ukáže a pak je položí na původní místo, stranou s balonkem nahoru.

Ve hře poté pokračuje další hráč.

Hra končí ve chvíli, kdy hráči našli všechny dvojice. Vítězí hráč, který získal nejvíce dvojic.



### LOTO

**2 – 4 hráči - 4 herní desky, 16 žetonů, 4 figurky zvířátek.**

Každý hráč si vybere svou herní destičku, položí si ji před sebe a postaví na ni odpovídající figurku. 16 žetonů se zvířátky položte doprostřed stolu obrázkem dolů. Začíná nejmladší hráč. Otočí žetonek:

- odpovídá-li obrázek otočeného žetonku některému z obrázků na jeho destičce, položí si jej na něj.

- neodpovídá-li otočený obrázek žádnému z obrázků na destičce, vrátí jej zpět, obrázkem dolů.

Poté je na řadě další hráč. Vítězí ten hráč, který jako první našel všechny obrázky ze své herní destičky.



### CESTIČKA

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

Hrací desku položte doprostřed mezi hráče. Každý hráč si vybere jedno zvířátko a postaví ho na startovací políčko. Hra se hraje ve směru hodinových ručiček. Nejmladší hráč hodí kostkou a posune svou figurku na nejbližší políčko stejné barvy, která padla na kostce.

Pokud již na tomto políčku stojí jiný hráč, posune figurku až na další políčko stejné barvy, které je volné.

Pokud hráč posune svou figurku na políčko s žábou nebo houbou, musí se posunout dopředu nebo se naopak vrátit na jiné políčko se stejným symbolem.

Hru vyhrává hráč, který jako první dorazí na cílové políčko.

