

Djeco kártyajáték: **ANIMOMIX**

Cikkszám: **DJ05146**

**Ajánlott életkor:** 3-6 éves korig

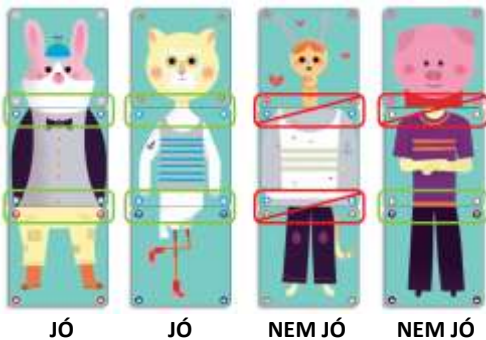
**Játékosok száma:** 2-3 játékos részére

**A játék tartalma:** 42 kártyalap  
(14 „fej” + 14 „test” + 14 „láb”)



**A játék célja:** Először kirakni a 4 Animomixet.

**A játék lényege:** 1 Animomix 3 részből áll - 1 fejből, 1 testből és a lábakból. Kétféle nyakméretük és kétféle csípőméretük lehet. Az Animomixek kirakásához a testrészeknek megfelelő módon kell kapcsolódniuk egymáshoz.



**A játék menete:** A játékosok megkeverik a kártyákat, majd minden játékosnak osztanak négyet. A megmaradt kártyákat egy pakliban, lefelé fordítva az asztal közepére helyezik!

A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásával megegyező irányba halad tovább.

Az első játékos (A) egy általa választott másik játékostól (B) kér egy „fej”, „test” vagy „láb” kártyát.

- Ha B-nek van olyan kártyája, amelyet A kér, át kell neki adnia. B ezután húz egy kártyát, hogy 4 legyen a kezében.

- Ha B-nek nincs olyan kártyája, amelyet A kér, A-nak húznia kell egyet.

- Ha A ki tud rakni egy Animomixet, az azt alkotó 3 kártyát maga elé teszi. Ezután húz két kártyát, hogy 4 legyen a kezében. Ezután a következő játékos jön.
- Ha A nem tud kirakni egy Animomixet, eldob egy kártyát, hogy 4 legyen a kezében. Ezután a következő játékos jön.

**FONTOS:** Ha egy játékos már a saját köre elején ki tud rakni egy Animomixet, a kártyákat rögtön lerakja, majd húz 3 kártyát, mielőtt kérne egyet valamelyik játékostól.

**A játék vége:** Az a játékos, aki először kirak 4 Animomixet, megnyeri a játékot.

Alkotó: Babayaga

Djeco kártyajáték: **ANIMOMIX**

Cikkszám: **DJ05146**

**Ajánlott életkor:** 3-6 éves korig

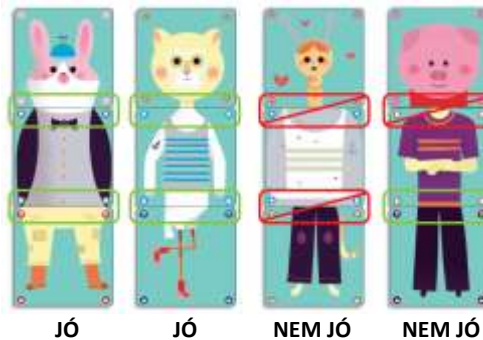
**Játékosok száma:** 2-3 játékos részére

**A játék tartalma:** 42 kártyalap  
(14 „fej” + 14 „test” + 14 „láb”)



**A játék célja:** Először kirakni a 4 Animomixet.

**A játék lényege:** 1 Animomix 3 részből áll - 1 fejből, 1 testből és a lábakból. Kétféle nyakméretük és kétféle csípőméretük lehet. Az Animomixek kirakásához a testrészeknek megfelelő módon kell kapcsolódniuk egymáshoz.



**A játék menete:** A játékosok megkeverik a kártyákat, majd minden játékosnak osztanak négyet. A megmaradt kártyákat egy pakliban, lefelé fordítva az asztal közepére helyezik!

A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásával megegyező irányba halad tovább.

Az első játékos (A) egy általa választott másik játékostól (B) kér egy „fej”, „test” vagy „láb” kártyát.

- Ha B-nek van olyan kártyája, amelyet A kér, át kell neki adnia. B ezután húz egy kártyát, hogy 4 legyen a kezében.

- Ha B-nek nincs olyan kártyája, amelyet A kér, A-nak húznia kell egyet.

- Ha A ki tud rakni egy Animomixet, az azt alkotó 3 kártyát maga elé teszi. Ezután húz két kártyát, hogy 4 legyen a kezében. Ezután a következő játékos jön.
- Ha A nem tud kirakni egy Animomixet, eldob egy kártyát, hogy 4 legyen a kezében. Ezután a következő játékos jön.

**FONTOS:** Ha egy játékos már a saját köre elején ki tud rakni egy Animomixet, a kártyákat rögtön lerakja, majd húz 3 kártyát, mielőtt kérne egyet valamelyik játékostól.

**A játék vége:** Az a játékos, aki először kirak 4 Animomixet, megnyeri a játékot.

Alkotó: Babayaga

Djeco kártyajáték: **ANIMOMIX**

Cikkszám: **DJ05146**

**Ajánlott életkor:** 3-6 éves korig

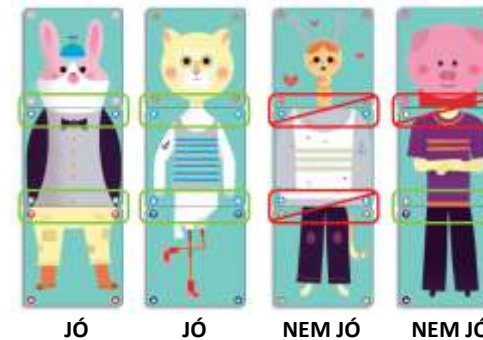
**Játékosok száma:** 2-3 játékos részére

**A játék tartalma:** 42 kártyalap  
(14 „fej” + 14 „test” + 14 „láb”)



**A játék célja:** Először kirakni a 4 Animomixet.

**A játék lényege:** 1 Animomix 3 részből áll - 1 fejből, 1 testből és a lábakból. Kétféle nyakméretük és kétféle csípőméretük lehet. Az Animomixek kirakásához a testrészeknek megfelelő módon kell kapcsolódniuk egymáshoz.



**A játék menete:** A játékosok megkeverik a kártyákat, majd minden játékosnak osztanak négyet. A megmaradt kártyákat egy pakliban, lefelé fordítva az asztal közepére helyezik!

A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásával megegyező irányba halad tovább.

Az első játékos (A) egy általa választott másik játékostól (B) kér egy „fej”, „test” vagy „láb” kártyát.

- Ha B-nek van olyan kártyája, amelyet A kér, át kell neki adnia. B ezután húz egy kártyát, hogy 4 legyen a kezében.

- Ha B-nek nincs olyan kártyája, amelyet A kér, A-nak húznia kell egyet.

- Ha A ki tud rakni egy Animomixet, az azt alkotó 3 kártyát maga elé teszi. Ezután húz két kártyát, hogy 4 legyen a kezében. Ezután a következő játékos jön.
- Ha A nem tud kirakni egy Animomixet, eldob egy kártyát, hogy 4 legyen a kezében. Ezután a következő játékos jön.

**FONTOS:** Ha egy játékos már a saját köre elején ki tud rakni egy Animomixet, a kártyákat rögtön lerakja, majd húz 3 kártyát, mielőtt kérne egyet valamelyik játékostól.

**A játék vége:** Az a játékos, aki először kirak 4 Animomixet, megnyeri a játékot.

Alkotó: Babayaga