



A Douzanimo egy kooperációs memória játék, a játékosok beszélhetnek egymással. Megbeszélhetik, hogy mely kártyákat érdemes felfordítani. Természetesen a végső döntés az éppen soron lévő játékos kezében van.

**Ajánlott életkor:** 5-10 év | **Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**A játék tartalma:** 12 állatos tábla, melyek mindegyike 3 részből áll (egy középső szélesebb és 2 keskenyebb darabból), 4 állatkorong (zebra, gazella, zsiráf, béka)

**A játék célja:** összegyűjteni az összes állatot a 4. kör végéig

**Előkészületek:** Keverjük meg a 24 kisebb kártyát és képpel lefelé helyezük el az asztal közepére egy 8x3-as téglalapban! A nagyobb (szélesebb) kártyákat tegyük körbe a kicsik köré képpel felfelé! A zebra, gazella, zsiráf és béka korongokat az oroslán mellé kell helyezni.

**Játék:** A játékot az óramutató járása szerint játszuk.

A legfiatalabb játékos kezd: megfogja a zebra korongot és ráhelyezi a látható oroslánkártyára. A feladata, hogy megtalálja az oroslán másik két darabját. Felfordít 2 kártyát középről:

- ha mindkét kártya az adott állathoz tartozik (jelen esetben az oroslánhoz), akkor beteheti őket a helyükre, és GRATULÁLUNK, ez a tábla kész van!
- ha az egyik kártya az oroslán egy darabja, akkor beteheti azt a nagy kártyarész mellé, a másik kártyát pedig vissza kell fordítani.
- ha egyik darab sem oroslán, akkor mind a két kártyát vissza kell fordítani.

Ezután a játékos áthelyezi a zebra korongot az oroslánról a következő állatra (órajárás szerint). A következő játékosnak az új állat további részeit kell megtalálnia. Ő is két kártyát fordít fel középről...és így tovább...

Amint visszaér a zebra korong az oroslánhoz, félre kell rakni és indul a gazella-kör! Ahogy a gazella visszaér az oroslánhoz, következik a zsiráf, majd legvégül a béka.

- Ha a korong egy már kész állatos táblához érkezik, akkor át kell tenni a következő állatra.
- Ha a korong egy félkész (2 részből álló) állat táblájához ér, a soron lévő játékos csak egy kis kártyát fordíthat meg 2 helyett.

**A játék vége:** Ha sikerül összeállítani mind a 12 állatot, mire a 4. körnek is vége van, GRATULÁLUNK, a csapat megnyerte a játékot!

Ha azonban visszaér a béka, és nincs kész minden állat, sajnos a játékosok elvesztették a játékot.

#### Megjegyzés:

- Az elején lehet könnyíteni, ha kevesebb állat vesz részt a játékban. Például 12 állat helyett csak 8-at kell összeállítani, majd idővel növelhetjük a létszámot.
- Gyakorlott játékosok esetén ki lehet próbálni, hogy a béka korongot kivesszük a játékból, így 4 helyett 3 kör alatt kell kirakni az állatokat.

*Sébastien Decad játéka*



A Douzanimo egy kooperációs memória játék, a játékosok beszélhetnek egymással. Megbeszélhetik, hogy mely kártyákat érdemes felfordítani. Természetesen a végső döntés az éppen soron lévő játékos kezében van.

**Ajánlott életkor:** 5-10 év | **Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**A játék tartalma:** 12 állatos tábla, melyek mindegyike 3 részből áll (egy középső szélesebb és 2 keskenyebb darabból), 4 állatkorong (zebra, gazella, zsiráf, béka)

**A játék célja:** összegyűjteni az összes állatot a 4. kör végéig

**Előkészületek:** Keverjük meg a 24 kisebb kártyát és képpel lefelé helyezük el az asztal közepére egy 8x3-as téglalapban! A nagyobb (szélesebb) kártyákat tegyük körbe a kicsik köré képpel felfelé! A zebra, gazella, zsiráf és béka korongokat az oroslán mellé kell helyezni.

**Játék:** A játékot az óramutató járása szerint játszuk.

A legfiatalabb játékos kezd: megfogja a zebra korongot és ráhelyezi a látható oroslánkártyára. A feladata, hogy megtalálja az oroslán másik két darabját. Felfordít 2 kártyát középről:

- ha mindkét kártya az adott állathoz tartozik (jelen esetben az oroslánhoz), akkor beteheti őket a helyükre, és GRATULÁLUNK, ez a tábla kész van!
- ha az egyik kártya az oroslán egy darabja, akkor beteheti azt a nagy kártyarész mellé, a másik kártyát pedig vissza kell fordítani.
- ha egyik darab sem oroslán, akkor mind a két kártyát vissza kell fordítani.

Ezután a játékos áthelyezi a zebra korongot az oroslánról a következő állatra (órajárás szerint). A következő játékosnak az új állat további részeit kell megtalálnia. Ő is két kártyát fordít fel középről...és így tovább...

Amint visszaér a zebra korong az oroslánhoz, félre kell rakni és indul a gazella-kör! Ahogy a gazella visszaér az oroslánhoz, következik a zsiráf, majd legvégül a béka.

- Ha a korong egy már kész állatos táblához érkezik, akkor át kell tenni a következő állatra.
- Ha a korong egy félkész (2 részből álló) állat táblájához ér, a soron lévő játékos csak egy kis kártyát fordíthat meg 2 helyett.

**A játék vége:** Ha sikerül összeállítani mind a 12 állatot, mire a 4. körnek is vége van, GRATULÁLUNK, a csapat megnyerte a játékot!

Ha azonban visszaér a béka, és nincs kész minden állat, sajnos a játékosok elvesztették a játékot.

#### Megjegyzés:

- Az elején lehet könnyíteni, ha kevesebb állat vesz részt a játékban. Például 12 állat helyett csak 8-at kell összeállítani, majd idővel növelhetjük a létszámot.
- Gyakorlott játékosok esetén ki lehet próbálni, hogy a béka korongot kivesszük a játékból, így 4 helyett 3 kör alatt kell kirakni az állatokat.

*Sébastien Decad játéka*

