

Mix a Minno



5-8

lat
ans
years
años
Jahre

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS



VISION
one

Dystrybutor na Polskę
produktów firmy Djeco

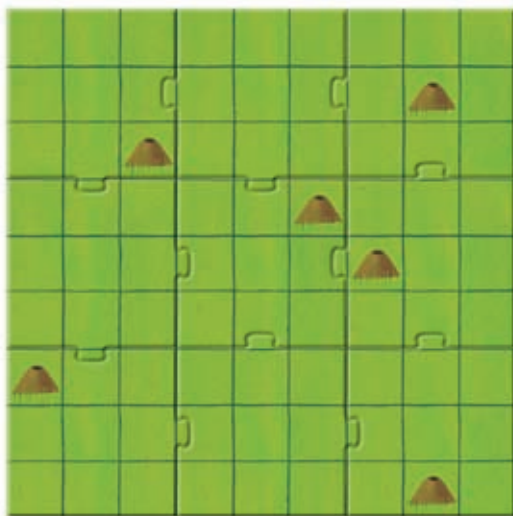
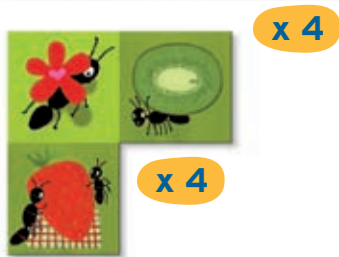


Vision One Sp. z o.o.
ul.Hawajska nr 16 lok.16 02-776 Warszawa

www.djeco.pl

MixaMino

Zawartość opakowania :



Ogród jest opanowany przez mrówki.

W tej logicznej grze, gracze ustawiają mrówki koło siebie, ale uwaga...

Nie zawsze jest tak łatwo znaleźć swoją drogę wokół gniazda mrówek...

Wiek : 4-8 lat
Ilość graczy : 1-4
Czas gry : 15 min

Zawartość opakowania :

- plansza składa się z 9 puzzli po 9 pól
- 21 kartoników z mrówkami, składające się z kilku kwadratów z różnymi mrówkami:
- a) 4 karty – z 5 kwadratami
- b) 4 karty – z 3 kwadratami, narożniki
- c) 4 karty – z 3 kwadratami, w kształcie litery L
- d) 9 kart – z 2 kwadratami
- 12 żetonów - nagrody
- instrukcja

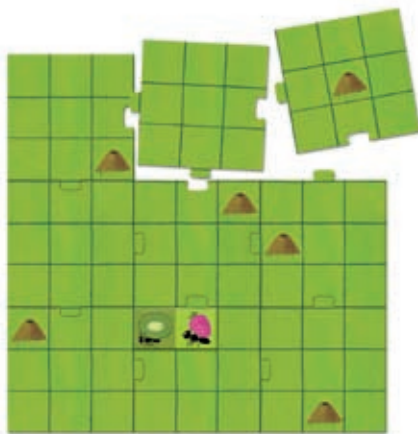


Cel gry :

Celem gry jest zebranie jak największej ilości mrówek w ogrodzie (na planszy)

Przygotowanie gry:

- 9 elementów ogrodowej planszy należy tak ze sobą połączyć, aby z 9 małych kwadratów powstał 1 duży, planszę należy umiejscowić na środku stołu



- 1 kartę składającą się z 2 kwadratów należy umiejscowić w dowolnym miejscu na planszy i to będzie początek gry.

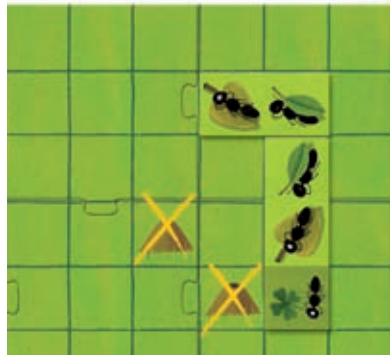
Karty powinny być rozdane odpowiednio do liczby graczy:

- gra składająca się z 2 zawodników: 2 karty zawierające 5 kwadratów, 2 karty narożne zawierające 3 kwadraty, 2 karty w kształcie litery L zawierające 3 kwadraty, 4 karty zawierające 2 kwadraty – dla każdego gracza,

- gra składająca się z 3 zawodników: 1 karta zawierająca 5 kwadratów, 1 karta narożna zawierająca 3 kwadraty, 1 karta w kształcie litery L zawierająca 3 kwadraty, 2 karty zawierające 2 kwadraty – dla każdego gracza,

- gra składająca się z 4 zawodników: 1 karta zawierająca 5 kwadratów, 1 karta narożna zawierająca 3 kwadraty, 1 karta w kształcie litery L zawierająca 3 kwadraty, 2 karty zawierające 2 kwadraty – dla każdego gracza.

Gdy gra składa się z 3 lub 4 zawodników, pozostałe karty należy odjąć z gry.



Kolejność gry :

Zaczyna najmłodszy zawodnik.

Ten zawodnik próbuje umieścić jedną ze swoich kart, w sposób respektujący poniższe zasady:

- jego karta musi być związana z kartą, która została ustawiona na planszy dla rozpoczęcia gry (2 takie same mrówki muszą się dotykać),

- karta gracza nie może zasłonić mrówkowego kopca na planszy,

- karta gracza nie może wychodzić poza teren planszy.

Gdy zawodnik umieści swoją kartę, czas na następnego.

Jeśli jakiś zawodnik nie może umieścić swojej karty, wtedy traci kolejkę i następny gracz układa swoją kartę.

Gra kończy się, gdy zawodnicy nie są już w stanie użyć żadnej ze swoich kart na planszy.

Wtedy należy policzyć karty, które zostały każdemu z graczy – to da każdemu zawodnikowi liczbę punktów.

Zwycięcą jest zawodnik z najmniejszą liczbą punktów. Przyznany jest mu żeton z kwiatkiem.

Następnie rozpoczyna się kolejna runda (tak jak gra od początku). Aby uniknąć sytuacji, że zawsze grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik, kolejną rundę może rozpocząć zawodnik siedzący na lewo od najmłodszego gracza i w następnej rundzie kolejny.

Kto wygrywa ?

Wygrywa gracz, który pierwszy zdobędzie 3 zwycięskie żetony.



MixaMino

numer katalogowy : DJ08429

Produkt zawiera małe elementy !

Poznaj wspaniały świat zabawek i gier Djeco!

www.djeco.pl



Dystrybutor na Polskę :

**VISION
one**

Vision One Sp. z o.o.
ul.Hawajska nr 16 lok.16 02-776 Warszawa