

## DJ01628 Ludo Wood – komplet 4 iger (v gozdu)

### MAGNETNI RIBOLOV

**1 ali več igralcev – 1 ribiška palica, 16 žetonov (16 različnih živali), škatla za igro.**

Vse živali položite v škatlo s sliko živali obrnjeno navzgor. Igralci poskušajo z magnetno ribiško palico ujeti žival drugo za drugo.



### SPOMIN

**1 ali več igralcev - 16 žetonov (vsaka žival na dveh žetonih).**

Vse žetone položite na mizo s sliko navzdol (vidna bo stran z balonom). Prvi igralec obrne dva žetona po svoji izbiri:

- Če je na njih ista žival z enako barvo ozadja: igralec dobi žival, jo položi predse in ponovno igra.
- Če na njih ni iste živali: igralec jih pokaže vsem in jih nato postavi na prvotno mesto z balonom navzgor.

Igro nadaljuje naslednji igralec.

Igra se konča, ko igralci najdejo vse pare. Zmagovalec je igralec, ki je našel največ parov.



### LOTO

**2– 4 igralci – 4 igralne plošče, 16 žetonov, 4 figurice živali.**

Vsak igralec izbere svojo igralno ploščo, jo postavi predse in n nanjo postavi ustrezno figurico. 16 žetonov z živalmi položite na sredino mize s sliko obrnjeno navzdol. Začne najmlajši igralec. Obrne žeton:

- Če slika obrnjenega žetona ustreza kateri od slik na njegovi plošči, ga položi nanjo.
- Če obrnjena slika ne ustreza nobeni sliki na plošči, ga vrne nazaj, s sliko navzdol. Nato je na vrsti naslednji igralec. Zmaga igralec, ki prvi najde vse slike na svoji igralni plošči.



### Potka

**2 – igralci – 1 igralna plošča (spodnji del škatle), 1 kocka, 4 figurice živali.**

Igralno ploščo položite na sredino med igralce. Vsak igralec izbere eno žival in jo postavi na začetno polje. Igra se v smeri urinega kazalca. Najmlajši igralec vrže kocko in premakne svojo figurico na najbližje polje enake barve, ki je padla na kocki.

Če na tem polju že stoji drug igralec, premakne figurico na naslednje polje iste barve, ki je prosto.

Če igralec premakne svojo figurico na polje z žabo ali gobo, se mora premakniti naprej ali vrniti na drugo polje z istim simbolom.

Igro zmaga igralec, ki prvi doseže ciljno polje.

