

## Djeco társasjáték – Tactil Bzzz



Cikkszám: DJ08259

**Ajánlott életkor:** 3 éves kortól

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**A játék tartalma:** szerencsekerék, 8 fakorong, 24 rovarkártyácska és egy vászonzsák

**A játék célja:** felismerni az azonos mintákat – 4 különböző rovarkártyát gyűjteni.

### Előkészületek:

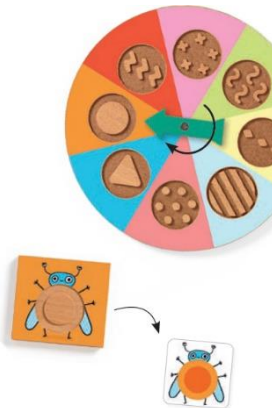
Segítsünk a gyerekeknek a szerencsekerékre gravírozott mintákat az ujjhegyükkel kitapintani

- A fakorongokat a zsákba tesszük
- A kereket és a zsákot egymás mellé tesszük az asztal közepére
- A kis kártyákat is melléjük helyezzük



### A játék menete:

- Az első játékos megpörgeti a kereket. Az ujjával végig simítja a kipörgetett gravírozott mintát – a becsukott szem segíti a taktilis érzékelést.
- A játékos ezután belenyúl a zsákba és megpróbálja ugyanazt a szimbólumot megkeresni, kitapintani.
- Ha megtalálta, kiveszi a korongot a zsákból.
- Ha a két szimbólum megegyezik, a játékos megkapja a korongnak megfelelő rovarkártyát. A korongot pedig visszarakja a zsákba. A következő játékos jön.
- Ha a két szimbólum nem egyezik, a korongot vissza kell tenni a zsákba, és a következő játékos jön.



### A játék vége:

A játék véget ér, ha egy játékos 4 rovarkártyát összegyűjt, ő lesz a győztes!

### Variáció rovarkártyák nélkül:

Ha egy játékos a megfelelő korongot húzza ki a zsákból, megtarthatja azt. Ha valaki olyan korongot pörget ki, amit korábban elnyert egy másik játékos, akkor kimarad és a következő játékos jön.

Design: Elise Gravel

## Djeco társasjáték – Tactil Bzzz



Cikkszám: DJ08259

**Ajánlott életkor:** 3 éves kortól

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**A játék tartalma:** szerencsekerék, 8 fakorong, 24 rovarkártyácska és egy vászonzsák

**A játék célja:** felismerni az azonos mintákat – 4 különböző rovarkártyát gyűjteni.

### Előkészületek:

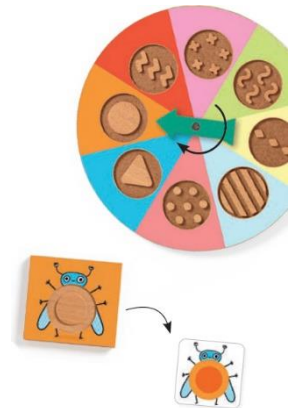
Segítsünk a gyerekeknek a szerencsekerékre gravírozott mintákat az ujjhegyükkel kitapintani

- A fakorongokat a zsákba tesszük
- A kereket és a zsákot egymás mellé tesszük az asztal közepére
- A kis kártyákat is melléjük helyezzük



### A játék menete:

- Az első játékos megpörgeti a kereket. Az ujjával végig simítja a kipörgetett gravírozott mintát – a becsukott szem segíti a taktilis érzékelést.
- A játékos ezután belenyúl a zsákba és megpróbálja ugyanazt a szimbólumot megkeresni, kitapintani.
- Ha megtalálta, kiveszi a korongot a zsákból.
- Ha a két szimbólum megegyezik, a játékos megkapja a korongnak megfelelő rovarkártyát. A korongot pedig visszarakja a zsákba. A következő játékos jön.
- Ha a két szimbólum nem egyezik, a korongot vissza kell tenni a zsákba, és a következő játékos jön.



### A játék vége:

A játék véget ér, ha egy játékos 4 rovarkártyát összegyűjt, ő lesz a győztes!

### Variáció rovarkártyák nélkül:

Ha egy játékos a megfelelő korongot húzza ki a zsákból, megtarthatja azt. Ha valaki olyan korongot pörget ki, amit korábban elnyert egy másik játékos, akkor kimarad és a következő játékos jön.

Design: Elise Gravel