

Ludo Park

+2

Jeux • Games • Spiele • Juegos

4
Memo
Magnet
Ludo
Loto



D Spielregeln

MAGNETISCHES ANGELSPIEL

**Ab 1 Spieler - 1 Angel, 16 Kärtchen
(16 verschiedene Tiere), Spielschachtel.**

Alle Kärtchen werden mit der Tierseite nach oben in die Schachtel gelegt.

Nacheinander versucht jeder Spieler, mit der magnetischen Angel ein Tier zu „angeln“.



MEMORY

Ab 1 Spieler - 16 Kärtchen (jedes Tier 2x).

Alle Kärtchen werden mit der Rückseite (der Ballseite) nach oben in die Tischmitte gelegt.

Der erste Spieler dreht 2 Kärtchen seiner Wahl um:

- Wenn beide Kärtchen dasselbe Tier und den Hintergrund in derselben Farbe zeigen, gewinnt er sie, legt sie vor sich hin und spielt noch einmal.
- Wenn auf den beiden Kärtchen verschiedene Tiere sind, zeigt er sie allen anderen Spielern und legt sie dann wieder verdeckt an dieselbe Stelle zurück.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn alle Paare gefunden worden sind, ist derjenige Sieger, der die meisten hat.



LOTTO

2 bis 4 Spieler - 4 Spielbretter, 16 Kärtchen, 4 Spielfiguren in Tierform

Jeder Spieler sucht sich ein Spielbrett aus, legt es vor sich hin und steckt das dazugehörige Tier hinein.

Die 16 Kärtchen werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und dreht eine Karte um:

- Wenn das Bild der gezogenen Karte einem Bild auf seinem Spielbrett entspricht, legt er die Karte darüber.
 - Wenn sie keinem Bild auf seinem Spielbrett entspricht, legt er sie verdeckt wieder hin.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist derjenige, der als Erster alle Bilder seines Spielbretts gefunden hat.



STRECKENSPIEL

2 bis 4 Spieler - 1 Spielbrett (Unterseite der Schachtel), 1 Würfel, 4 Spielfiguren in Tierform.

Das Spielbrett wird in die Mitte der Spieler gelegt.

Jeder Spieler sucht sich ein Tier aus und stellt es auf das Startfeld. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der jüngste Spieler würfelt. Der Würfel zeigt eine Farbe an: Der Spieler rückt mit seinem Tier vor und stellt es auf

das nächste Feld in der vom Würfel angezeigten Farbe. Wenn das Feld bereits besetzt ist, geht er bis zum nächsten freien Feld in derselben Farbe weiter.

Wenn er auf einem Maulwurfs- oder Fuchsfeld landet, geht er auf das andere Feld mit demselben Tier vor oder zurück. Der erste Spieler, der am Ziel der Strecke ankommt, gewinnt das Spiel.

