

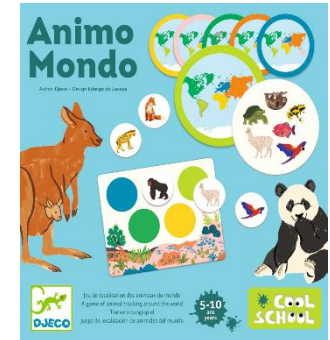
## DJ08198 Žaidimas – Animo Mondo

Rekomenduojamas amžius: 5 - 10

Žaidėjai: 2 - 5

Rinkinyje: 6 loto lentelės, 36 gyvūnų žetonai, 6 žemyno kortelės ir 1 medžiaginis krepšys.

Žaidimo tikslas: pirmam užpildyti savo žaidimo lauką.

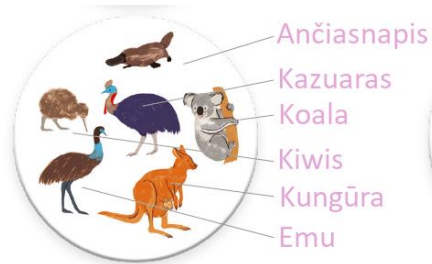


Prieš pradėdami žaidimą: Įsiminkite spalvas, atitinkančias žemynus kortelėse.

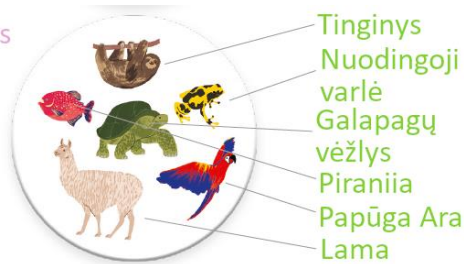


Apverskite kiekvieno žemyno kortelę ir sužinokite, kokie gyvūnai joje gyvena.





Ančiasnapis  
Kazuaras  
Koala  
Kiwis  
Kungūra  
Emu



Tinginys  
Nuodingoji varlė  
Galapagų vėžlys  
Piraniia  
Papūga Ara  
Lama



Pelėda  
Briedis  
Lapė  
Kiaunė  
Ežys  
Kiškis



Arktinis vilkas  
Šiaurės elnias  
Grizlis  
Meškėnas  
Plikasis erelis  
Bizonas



Žaidimų laukuose raskite 5 spalvotus apskritimus. Kiekviena spalva atitinka vieną žemyną.

Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną žaidimo lauką ir pastato jį priešais save. Stalo centre dedamas krepšys su 36 žetonais ir 6 kortelėmis su žemynais taip, kad galėtumėte pamatyti žemynų vaizdą.



### Žaidimo eiga:

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

Iš maišelio jis paima žetoną su gyvūnu. O tada ieško žemyno, kuriame šis gyvūnas gyvena.

Tada žaidėjas pasirenka vieną kortą su žemynu ir ją apverčia.



- **Jeigu žaidėjas išsirinko teisingą kortelę**, antroje pusėje bus norimo gyvūno vaizdas. Tokiu atveju jis deda žetoną su gyvūnu ant atitinkamos spalvos apskritimo savo žaidimo lauke.
- **Jei jo žaidimo lauke nėra žemyno spalva nudažyto apskritimo**, ten, kur gyvena gyvūnas, tada žaidėjas savo žetoną su gyvūnu deda atgal į maišelį ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.
- **Jeigu žaidėjas išsirinko neteisingą kortelę**, kitoje jos pusėje nebus reikiamo gyvūno nuotraukos. Tokiu atveju žaidėjas savo žetoną su gyvūnu deda atgal į maišelį ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.

**Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis užpildo visus apskritimus savo žaidimo lauke.**