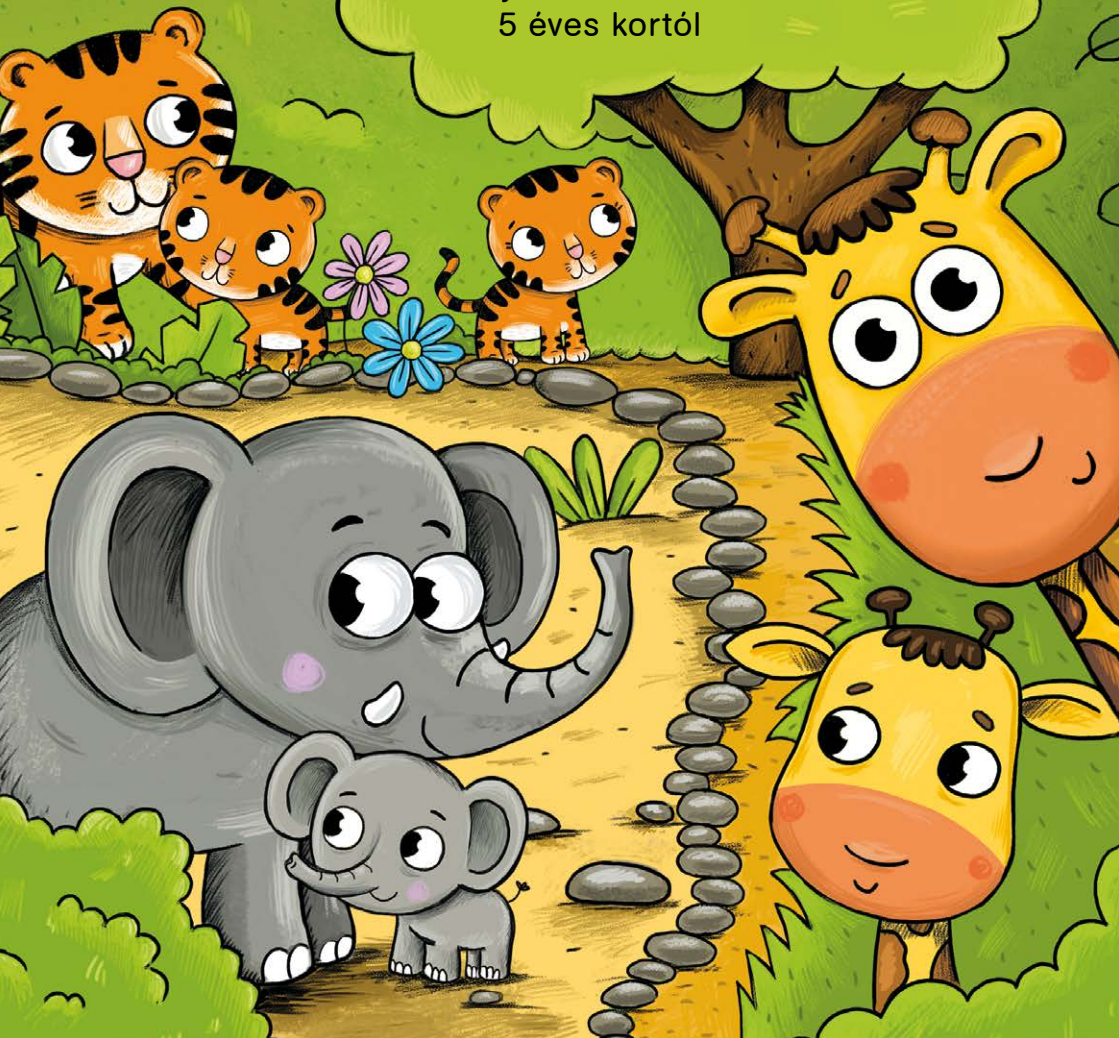


# Zoo memória

## Játékszabály

1-8 játékos számára  
5 éves kortól



## Mi történt?

Az állatkölykök elkóboroltak, sőt a nagy nézelődésben és játékban még a testvéreiket is elvesztették. Most rajtunk a sor, hogy segítsünk nekik megtalálni egymást és együtt hazatérhessenek. Néha-néha felbőmből az oroszlán, amitől a kis állatok megriadnak, és szét-szóródnak a parkban. Ha ez nem lenne elég, még az igazgató is elindult az állatkert felé. Ő ki nem állhatja a rendetlenséget, úgyhogy mire odaér, mindenkinek vissza kell találnia a helyére.



## Előkészületek

Vegyetek ki mindent a dobozból, mert az alján lévő rajz is a játék része. A játéktáblát helyezétek ügyesen a doboz elé, mégpedig úgy, hogy a kerti út egyenesen az állatkert kapujához vezessen.

Az igazgató figuráját illesszétek óvatosan a műanyag talpba, és tegyétek a háza előtti első mezőre.



Ezután a kártyák közül válogassátok ki a panda, a párduc és a papagáj kártyáját. Ezekre az alapjátékban nem lesz szükség.

A maradék 30 lapocskát az állatkölykökkel, az igazgatóval és az oroszlánnal alaposan keverjétek össze, és képpel lefelé rendezétek el az asztalon úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje.

## Kezdődhet a játék

Az a játékos kezd, aki utoljára volt állatkertben. Felfordít egy lapot. Ha azon egy állatkölyköt lát, még egy lapot fordíthat. Amennyiben egy párt sikerült találnia, a kölyköket tegye a doboz megfelelő helyére. Azok már biztonságban visszaértek a szüleikhez.



Ha egy másik kis állat képét fordította, akkor mindkét lap, képpel lefelé, visszakerül az asztalra. Jól jegyezzétek meg, hogy hol láttátok őket!



Amikor – akár elsőre, akár másodikra – olyan kártyát fordítotok, amin az állatkert igazgatója látható, akkor az igazgató egy lépéssel közelebb kerül a bejárathoz. Lépjétek egyet a bábuval! A kártya lefordítva visszakerül a helyére, ahonnan felvettétek.



Amennyiben az ordító oroszlánt fordítja valaki, nagyon megijednek az állatkölykök, és összevissza szaladgálnak a mezőn. Keverjétek össze a lefordított lapokat, amelyek így egy új felállításba kerülnek! Az előbbi oroszlános kártyát pedig vegyétek ki, az nem játszik többet.

## A játék vége

1. Sikerült mind a 12 állatkölyköt visszajuttatni a szüleikhez, mielőtt az igazgató odaért az állatkert kapujához. Ebben az esetben elégedetten nyugtázza, hogy minden rendben, mindenki a helyén van. A játékosok sikerrel jártak.
2. Lehet, hogy igazgató az előtt ér az állatkertbe, hogy valamennyi állatot megtaláltátok volna. Számoljátok meg, hányat találtatok! Ha kicsit jobban figyeltek, legközelebb biztosan még ügyesebbek lesztek.

## Javaslatok:

Ha túl nehéz a játék, játsszatok csak egy oroszlánna! Ha viszont nagyobb kihívásra vágytok, az igazgató bábuja akár a cica mellől is indulhat.

## Ingyenes kiegészítő a játékhoz:

Ehhez használhatjátok a kártyákat, amiket az előkészületeknél félretettetek. A papagáj a keresésben lesz segítségetekre. A panda vigyáz a kölykökre, míg a párduc ijesztgeti őket.

A részletes szabályt a **kelleresmayer.hu** honlapon a játékszabályok menüpontnál találod.

## Kooperatív játék

Fedezd fel a kooperációs játékok világát, amikor valóban együtt játszotok! Együtt nyertek vagy éppen veszítetek. Kicsik, nagyok, kezdők és igazi profik, mind közösen játszhattok. Meglátjátok, milyen jó, ha hallgattok egymásra, és együtt döntötök.

## Tartalom:

1 állatkert, ahova a megkerült állatkölyköket tesszük,  
1 játéktábla, 1 igazgató figura, 1 műanyag talp,  
12 pár állatkártya, 4 igazgatókártya, 2 oroszlánkártya,  
5 kiegészítő kártya

**Jó játékot, kellemes szórakozást kíván a Keller és Mayer.**

Illusztráció: Pásztohy Panka  
Játékötlet: Marleen van Hoornyc



[www.kelleresmayer.hu](http://www.kelleresmayer.hu)