



Креативни центар

Ира динго



4-6
година

ЗАПАЖАЊЕ
И БРЗИНА

Игра ДИНГО

ЗАПАЖАЊЕ И БРЗИНА



ЦИЉ ИГРЕ

Ослободити се свих карата.

ТОК ПАРТИЈЕ

Игу започиње играч с леве стране онога који дели карата. Игра се одвија у смеру кретања казальке на сату.

- Сваком играчу се подели по **7 карата**. Остатак карата се у шпилу ставља на сто, а **прва карта из шпила окреће се на лице** и поставља на талон.
- Играчи на талон стављају карту **исте боје** као што је она која је окренута или карту са **истом животињом** (на пример: ако је на талону плава зебра, може се ставити зелена зебра или плава жирафа). То чине све док не остану без карата.
- **Уколико играч нема одговарајућу карту која се може ставити на талон, он узима једну карту из шпила.** Ако му она омогућава да настави са игром, ставља је на талон, а ако ни она не одговара карти на талону, игру наставља следећи играч.
- Помоћу **4 специјалне карте** ток игре може се променити:



Замени своје карте картама играча по свом избору. Ова карта се може ставити само на другу карту с нојем или на карту исте боје. Ако је то последња карта коју играч има, он не мора узети карте другог играча.



Наредни играч мора да **узме две карте из шпила или да стави карту с нилским коњем**. Ова карта може се ставити само на карту с нилским коњем или на карту исте боје. Када играч узме карте, игру наставља следећи по реду.



Стави ову карту на било коју карту. **Сви играчи морају да викну: „Динго!“ и да ударе руком по тој карти.** Последњи који је то урадио **узима једну карту од играча који је на талону ставио карту ДИНГО.** Следећи играч мора да стави карту с једном од животиња на карти ДИНГО, а ако је нема, извлачи карту из шпила.

КРАЈ ПАРТИЈЕ

Победник је онај који се први **ослободи свих карата**. Партија се завршава када само једном играчу остану карте у рукама.

ШТА СЕ ДЕШАВА АКО...

- ... **више нема карата у шпилу?** Узимају се карте с талона и оне чине нов шпил за извлачење (карте се не мешају).
- ... **ако је прва карта на талону једна од 4 специјалне карте?** Примењује се одговарајуће правило (на пример: ако је то нилски коњ, први играч узима две карте; ако је ној, први играч замењује своје карте картама играча по свом избору).



Игу после тога наставља следећи играч.

Стави ову карту на било коју другу карту и одлучи **на коју ће се боју даље играти**.



Илустрације: *Бетоуверс* (Betowers)

Наслов оригинала:

JEU DE DINGO'ZOO. OBSERVATION ET RAPIDITÉ!

© Éditions AUZOU, Paris (France) 2016

Jeu de Dingo'Zoo. Observation et rapidité!

За издање на српском језику © Креативни центар 2020

С француског превела Милица Симић

Издаје Креативни центар

За издавача Љиљана Маринковић

Штампано у Кини

Тираж 2000

Година штампе 2020

CIP – Каталогизација у публикацији

Народна библиотека Србије, Београд

ISBN 978-86-529-0827-1 (у кутији)

COBISS.SR-ID 24988425

ДИНГО!





Игра ДИНГО

4-6
година

10
минута

2-5
играча

42
карте

Спој животиње или боје,
надиграј противнике
и победи тако што ћеш
се ослободити свих карата!

Игра прилагођена
дечјем узрасту



Илустратор:
Бејтсвер

Упозорење! Није препоручљиво за децу
млађу од 36 месеци. Садржи ситне
делове којима се дете може угушити.

C03978-2



9 7 8 8 6 5 2 9 0 8 2 7 1



www.kreativnicentar.rs

© Éditions AUZOU, Paris (France) 2016
Jeu de Dingo'Zoo

За издање на српском језику
© Креативни центар 2020

Штампано у Кини

Година штампе 2020

