Djeco: **Bisous Dodo** - *J· ®jt puszi* **DJ05176**

Aj§nlott ®letkor:	3-6 ®ves korig
J§t®kosok sz§ma:	2 j§t®kos r®sz®re (1 j§t®kos, 1 ir§ny²t·)
Tartalom:	32 k§rtyalap, 2 szereplŗ ®s egy §gymatrac
A j§t®k c®lja:	A lehetŗ legtº bb lapot gyŤjteni mielŗtt a kº vetkezŗ 3 lapot kapjuk: takar· , p§rna ®s a kedvenc maci

J§t®kszab§ly: A j§t®kos teljesen ki¿r²i a dobozt ®s az egyik alakot az §gyon l®vŗ dobozba teszi az ®bren l®vŗ Ąnyitott szemò·es oldallal. A m§sik figur§t f®lre kell tenni.
A j§t®kvezetŗ alaposan º sszekeveri a k§rty§kat ®s odaadja a paklit a j§t®kosnak lefel® ford²tva a lapokat.
A j§t®kos egyes®vel felford²tja a lapokat maga elŗtt.
A lap, amit felford²t annyi puszit, dalt ®s cir· gat§st, csiklandoz§st mutat, amennyit kaphat k®sŗbb. De vigy§zat! Minden alkalommal, amikor egy Ąnapò k§rty§t ford²t fel, akkor el kell tennie 1, 2 vagy 3 k§rty§t a paklib· l (a napocsk§k sz§ma szerint).
A Ąnapò k§rty§k ®s a kivett lapokat f®lre kell tenni.
Amikor a j§t®kos egy Ąp§rnaò lapot h½z, akkor azt a figura feje al§ kell tennie az §gyba. A Ątakar· ò lapot a figura l§b§ra kell tenni ®s a Ąkedvenc macitòa figura mell®kell tenni vagy a lepedŗ fº l®.
Amint ez a 3 lap º sszegyŤlik, akkor a j§t®knak v®ge van.
A j§t®kosnak oda kell adnia a j§t®kvezetŗnek minden k§rty§t, amit h½zott. A vezetŗ felford²tja azokat egyes®vel ®s annyi puszit vagy csiklandoz§st ad vagy dalt ®nekel, amennyi a k§rty§n van (l§sd k§rtya l§bjegyzet). Amikor az eg®sz k§rtyapaklit elhaszn§lt§k, akkor J· ®jszak§t kell mondani a figur§nak, majd megford²tjuk (hogy az alv· Ącsukott szemŤòoldalt mutassa), hogy mehessen aludni.

J· ®jt!

Djeco: **Bisous Dodo** - *J· ®jt puszi* **DJ05176**

Aj§nlott ®letkor:	3-6 ®ves korig
J§t®kosok sz§ma:	2 j§t®kos r®sz®re (1 j§t®kos, 1 ir§ny²t·)
Tartalom:	32 k§rtyalap, 2 szereplŗ ®s egy §gymatrac
A j§t®k c®lja:	A lehetŗ legtº bb lapot gyŤjteni mielŗtt a kº vetkezŗ 3 lapot kapjuk: takar· , p§rna ®s a kedvenc maci

J§t®kszab§ly: A j§t®kos teljesen ki¿r²i a dobozt ®s az egyik alakot az §gyon l®vŗ dobozba teszi az ®bren l®vŗ Ąnyitott szemò·es oldallal. A m§sik figur§t f®lre kell tenni.
A j§t®kvezetŗ alaposan º sszekeveri a k§rty§kat ®s odaadja a paklit a j§t®kosnak lefel® ford²tva a lapokat.
A j§t®kos egyes®vel felford²tja a lapokat maga elŗtt.
A lap, amit felford²t annyi puszit, dalt ®s cir· gat§st, csiklandoz§st mutat, amennyit kaphat k®sŗbb. De vigy§zat! Minden alkalommal, amikor egy Ąnapò k§rty§t ford²t fel, akkor el kell tennie 1, 2 vagy 3 k§rty§t a paklib· l (a napocsk§k sz§ma szerint).
A Ąnapò k§rty§k ®s a kivett lapokat f®lre kell tenni.
Amikor a j§t®kos egy Ąp§rnaò lapot h½z, akkor azt a figura feje al§ kell tennie az §gyba. A Ątakar· ò lapot a figura l§b§ra kell tenni ®s a Ąkedvenc macitòa figura mell®kell tenni vagy a lepedŗ fº l®.
Amint ez a 3 lap º sszegyŤlik, akkor a j§t®knak v®ge van.
A j§t®kosnak oda kell adnia a j§t®kvezetŗnek minden k§rty§t, amit h½zott. A vezetŗ felford²tja azokat egyes®vel ®s annyi puszit vagy csiklandoz§st ad vagy dalt ®nekel, amennyi a k§rty§n van (l§sd k§rtya l§bjegyzet). Amikor az eg®sz k§rtyapaklit elhaszn§lt§k, akkor J· ®jszak§t kell mondani a figur§nak, majd megford²tjuk (hogy az alv· Ącsukott szemŤòoldalt mutassa), hogy mehessen aludni.

J· ®jt!