

REGRAS

Componentes

27 peças em madeira
03 dados plásticos

Objetivo do jogo

Encontrar entre as peças expostas o animal que reúna três características sorteadas nos três dados.

Exemplo: PANDA-AMARELO-XADREZ

Jogando

As 27 peças de madeira são colocadas sobre a mesa, viradas com a face para cima.

O jogador mais novo começa a partida.

Os três dados são lançados, o primeiro jogador que encontrar a peça que tenha o animal da cor e da textura sorteadas nos dados, retira a ficha do jogo.

Vence quem tiver mais fichas ao final do jogo.

Um adulto pode explicar a dinâmica para a criança que poderá então jogar sozinha, encontrando as combinações até terminar as fichas sobre a mesa.

