

LV – Latviešu

## DJ00806 Spēle - Loģikas spēle - OctoPush

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs

Komplektā ietilpst: 1 koka spēles pamatne ar plastmasas režģi, 9 koka astoņstūru kauliņi un 15 divpusējas uzdevumu kartiņas (kopā 90 uzdevumi).



**Spēles mērķis:** Veļot kauliņus apkārt pa spēles laukumu, no viena attēla (izkārtojuma) izveidot citu.

### Spēles norise:

- Novietojiet spēles pamatni sev priekšā.
- Izvēlieties uzdevumu kartiņu.

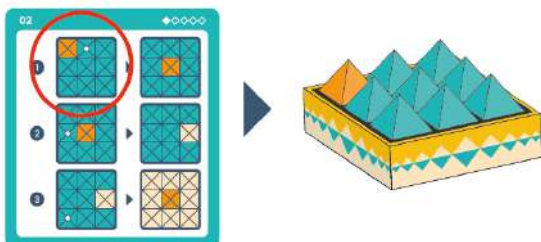
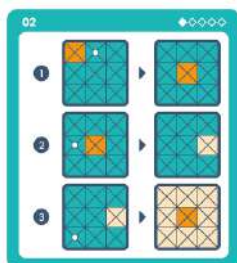
Grūtības līmenis ir norādīts kartiņas augšpusē ar simboliem:



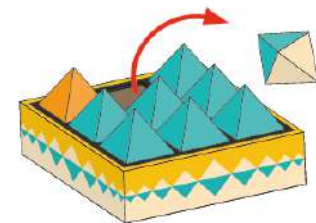
- Uzdevumu kartiņa sastāv no 3 uzdevuma posmiem.

Kartiņa skaitās izpildīta tikai tad, kad ir norādītajā secībā veiksmīgi izdarīti visi soļi.

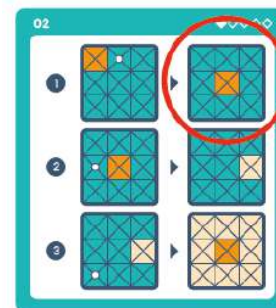
- Salieciet kauliņus uz pamatnes tā, kā parādīts pirmajā attēlā.



- Tad izņemiet ārā kauliņu, kas atzīmēts ar balto punktiņu, un nolieciet to malā.



- Apskatiet uzdevumu kartiņā, kāds ir nākamais attēls. Tas jums būs jāizveido uz spēles pamatnes.

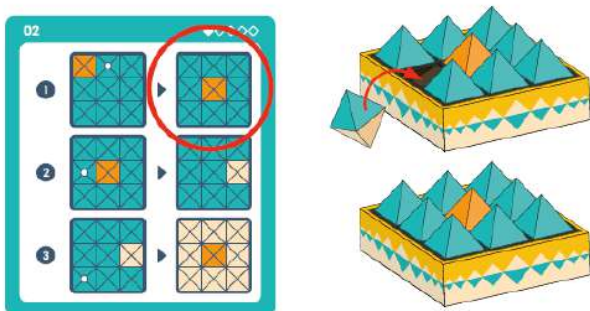


- Veliet spēles kauliņus vienu pēc otra pa spēles laukumu, lai izveidotu nepieciešamo attēlu. Kauliņus pa spēles laukumu pārvieto ar pirksta kustību, pārveļot tos otrādi uz blakus esošu, tukšu lauciņu (*skatīt attēlā zemāk*).

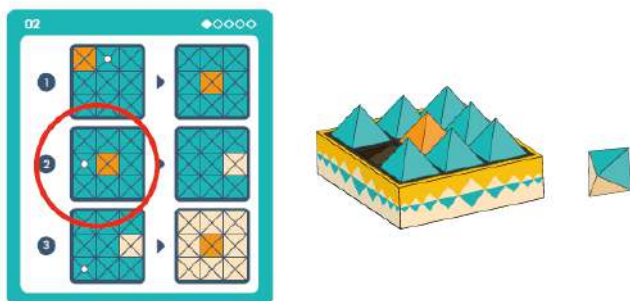


**Piezīme:** Nav svarīgi, kurā vietā pēc attēla pabeigšanas paliek tukšais laukums. Galvenais, lai pārējie 8 lauciņi atbilst vajadzīgajam attēlam.

- Kad ir pabeigts kāds no uzdevuma posmiem, tad iepriekš malā nolikto kauliņu novieto atpakaļ uz spēles laukuma atbilstoši attēlam.



- Pēc tam varat pāriet uz nākamo uzdevuma posmu. Lai izpildītu nākamo soli, vēlreiz noņemiet no laukuma kauliņu, kas atzīmēts ar balto punktiņu.



- Tad atkal veliet kauliņus pa spēles laukumu, lai izveidotu nākamajā solī norādīto attēlu.
- Tā turpiniet, līdz ir izpildīti visi uzdevumu kartiņas posmi.

#### Svarīgi:

- Veicot uzdevumus, nav atļauts grozīt vai pārvietot spēles pamatni.
- Kopā ar atrisinājumiem ir norādīts arī mazākais iespējamais gājienu skaits, lai izpildītu uzdevumu. Lai padarītu spēli grūtāku, centieties paveikt uzdevumus, ievērojot šo gājienu skaitu.

*Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās.*

*Spēles autors: Thierry Chapeau.*

LT – Lietuvių

## DJ00806 Žaidimas - Loginis žaidimas - OctoPush

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 1 medinė dėžutė su plastikiniu tinkleliu, 9 mediniai oktaedrai ir 90 iššūkių (15 dvipusių kortelių)



Žaidimo tikslas: Pakeisti vieną paveikslėlį kitu, apverčiant figūrėles tinklelyje.

### Žaidimo eiga:

- Padėkite žaidimo lentą priešais save.

Išsirinkite iššūkio kortelę.

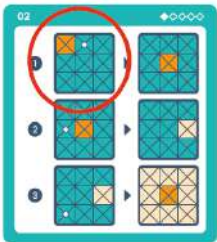
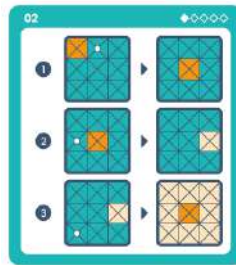
Iššūkio sudėtingumą rodo šie ženklai:



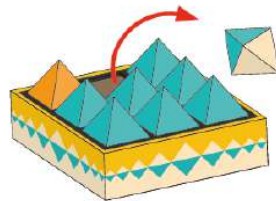
- Iššūkio kortelę sudaro 3 užduoties etapai.

Iššūkio kortelė įveikiama tuomet, kai sėkmingai atliekami visi žingsniai kortelėje nurodyta tvarka.

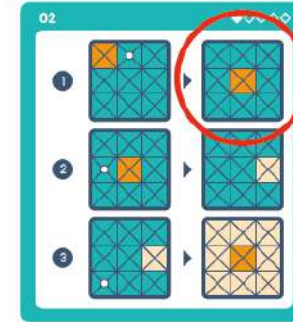
- Padėkite detales taip, kaip parodyta 1 paveikslėlyje.



- Išimkite mažu apskritimu pažymėtą detalę ir padėkite ją į šoną.



- Nustatykite tikslinį modelį kitame paveikslėlyje.

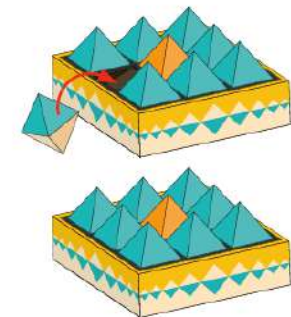


- Perkelkite figūrėles apversdami jas vieną po kitos, kad pasiektumėte reikiamą rezultatą.

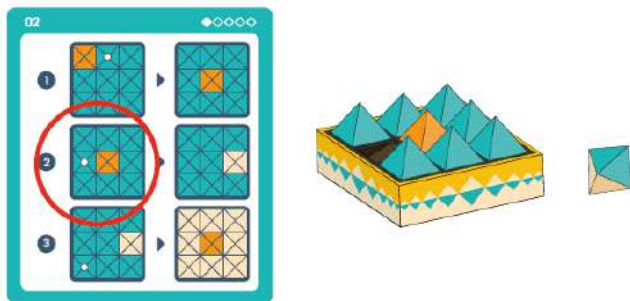


**Įsidėmėkite:** nesvarbu kurioje lentos vietoje yra tuščias kvadratas, kai įvykdote užduotį. Visi kiti 8 kvadratai turi atitikti tikslinį modelį.

- Išsprendę užduoties etapą, anksčiau atidėtą figūrėlę vėl padėkite ant lentos, kad identiškai atkartotumėte pradinį paveikslėlį.



- Pereikite prie kito iššūčio etapo. Pašalinkite nurodytą elementą, mažą baltą apskritimą, kad užbaigtumėte naują misiją.



- Tada pereikite prie kito žingsnio taip pat, kaip ir anksčiau, kol išspręsite visus uždavinio žingsnius.

**Svarbu:**

- Sprendžiant uždavinius neleidžiama sukinėti lentos.
- Patyrusiems žaidėjams kartu su sprendimais pateikiamas mažiausias ėjimų skaičius, kurio reikia kiekvienai užduočiai įveikti.

*Atsakymus rasite šios knygelės pabaigoje.*

EE – Eesti

## DJ00806 Mäng – Loogikamäng - OctoPush

**Vanus alates:** 5 - 99-aastastele

**Mängijaid:** 1 mängija

**Komplekti kuuluvad:** 1 puidust karpi plastsõrestikuga, 9 puidust kaheksatahukat ja 90 väljakutsest (15 kahepoolset kaarti).



**Mängu eesmärk:** liiguta laual olevaid nuppe, muutes algpilti vastavalt eesmärgile.

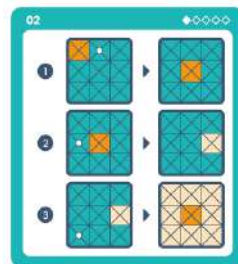
### Mängu käik

- Aseta mängulaud enda ette.
- Vali ülesandekaart.

See sümbol näitab järjest suuremat raskusastet:

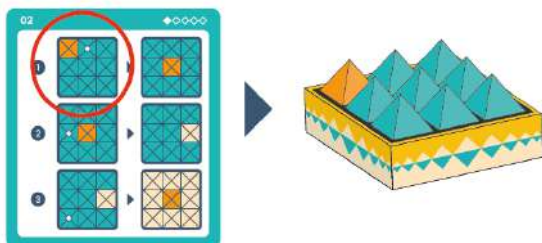


- Ülesandekaart näitab kolme sammu, mida järgides tuleb eesmärgini jõuda.

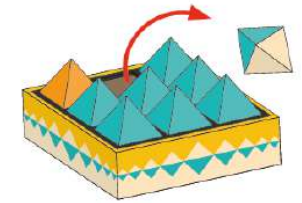


Oled kaardil oleva ülesande täitnud, kui kõik sammud on kaardil näidatud järjekorras edukalt sooritatud.

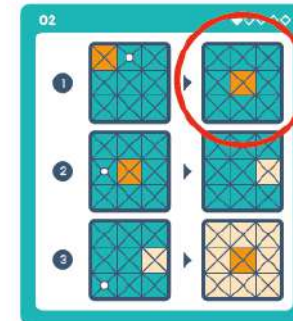
- Paiguta tükid vastavalt esimesele pildile.



- Eemalda valge täpiga tähistatud tükk ja pane see kõrvale.



- Vaata järgmist pilti, mis pilt peab lõpuks välja tulema.

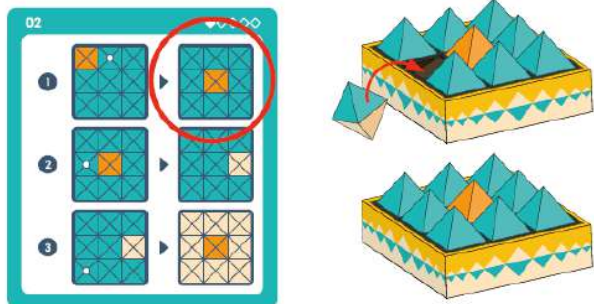


- Liiguta tükke, et jõuda soovitud tulemuseni. Tükke liigutatakse edasi, lükates neid sõrmega kõrvalolevale tühjale ruudule. *Vaata allolevat pilti.*

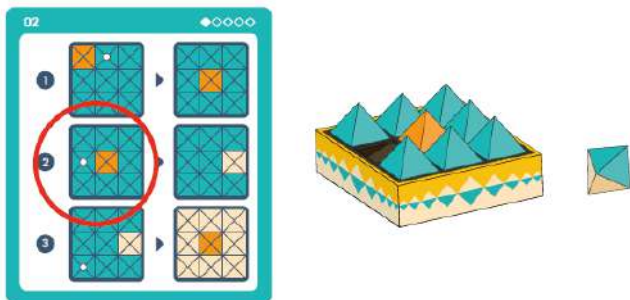


**NB!** Eesmärgi täitmisel pole vahet, kus asub mängulaual tühi ruut. Ülejäänud 8 ruutu peavad kõik olema nii, nagu ülesande pildil näidatud.

- Kui oled ülesande täitnud, pane varem kõrvale jäetud tükk mängulauale tagasi nii, et tulemus oleks originaalpildi täpne koopia.



- Liigu järgmise ülesande juurde. Eemalda valge täpiga tähistatud tükk ja lahenda järgmine ülesanne.



- Seejärel lahenda samamoodi ka järgmine ülesanne, kuni oled kõik ülesanded valmis saanud.

### NB!

- Ülesannete lahendamise ajal ei ole lubatud mängulauda pöörata.
- Kogenud mängijate jaoks on eesmärgile lisatud iga ülesande lahendamiseks vajalik minimaalne käikude arv.

*Lahendused leiad brošüüri lõpust.*

EN A GAME OF LOGIC



### AIM OF THE GAME

Flip the pieces around the grid to change from one image to another.

### HOW TO PLAY



### GAME CONTENTS



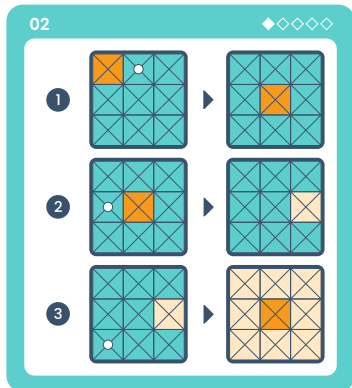
- 1 wooden board with grid
- 9 wooden pieces
- 15 double-sided challenge cards

- Place the game board in front of you.
  - Choose a challenge card.
- Increasing levels of difficulty are shown by this symbol:

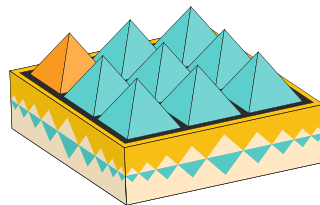
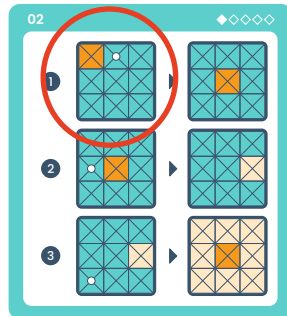


- A challenge card consists of 3 challenge steps.

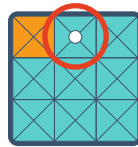
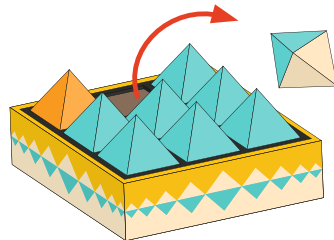
The challenge card is completed when all the steps have been successfully accomplished, in the order indicated on the card.



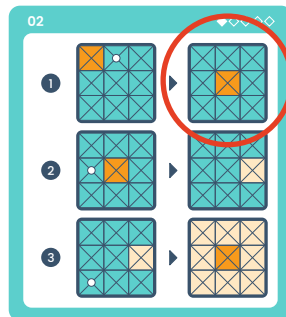
- Position the pieces as shown in the 1st picture.



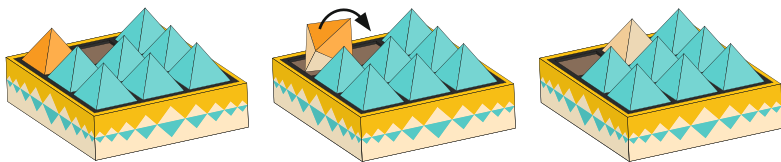
- Remove the piece indicated by the small white circle and put it to one side.



- Identify the target pattern in the next image.

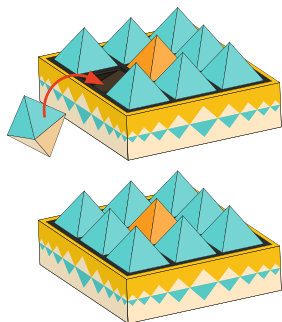
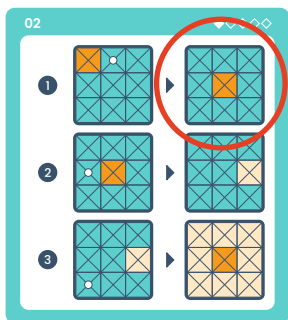


- Move the pieces around by flipping them, one after the other, into the empty square, in order to achieve the required result.

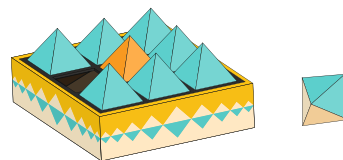
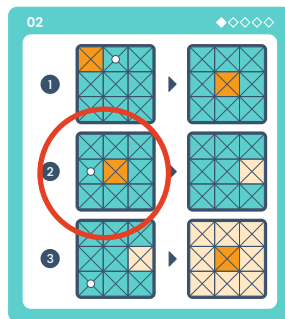


*PLEASE NOTE: It doesn't matter where the empty square is on the board when you complete the objective. The other 8 squares must all match the target pattern.*

- Once you have solved a challenge step, put the piece previously set aside back on the board to replicate the original image identically.



- Move on to the next challenge step. Remove the piece indicated by the small white circle to complete the new mission.



- Carry on to solve the final challenge step.

*PLEASE NOTE:*

- You are not allowed to rotate the board while solving the challenges.
- For expert players, the minimum number of moves needed to complete each challenge is provided with the solutions.

**Solutions can be found at the end of this booklet.**

*A game by Thierry Chapeau.*



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Поэтапно пройти от одного изображения к другому, переставляя и переворачивая кубики в соответствии с указаниями на карточках.

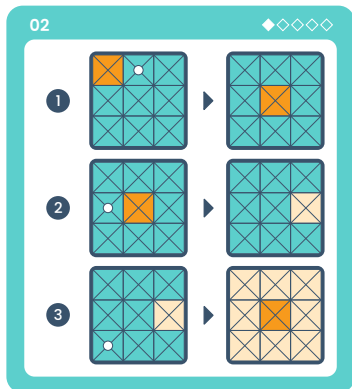
## ХОД ИГРЫ

- Положите перед собой игровое поле.
- Выберите карточку с заданием. Уровень сложности обозначен следующим символом:



- На карточке содержится 3 задания, соответствующих разным этапам.

Задания на карточке считаются выполненными, только когда все этапы успешно пройдены в указанном порядке.

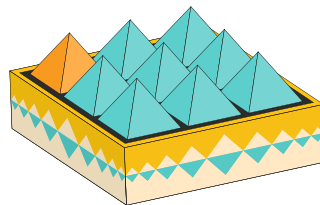
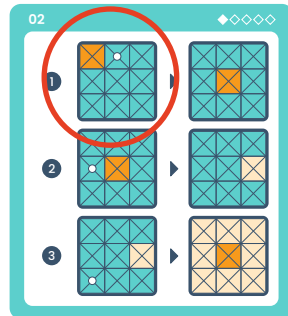


## ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

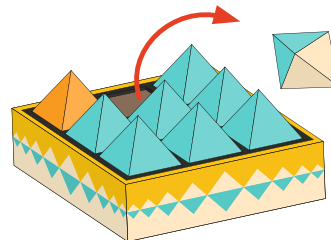


- 1 деревянная коробка с решеткой
- 9 деревянных кубиков
- 15 двусторонних карточек с заданиями

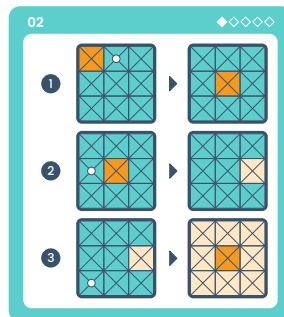
- Расположите кубики так, как указано на первом изображении.



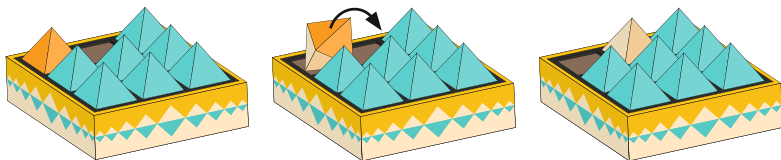
- Уберите с поля кубик, обозначенный белым кружком, и отложите его в сторону.



- Определите цель, которую вам нужно достичь: она указана на следующем изображении.

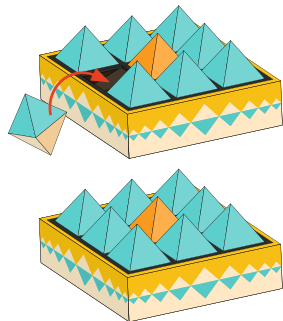
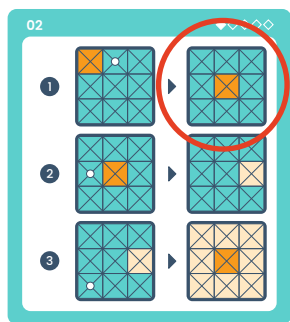


- Перемещайте кубики по очереди, переворачивая их так, чтобы нужный кубик встал в пустую ячейку.

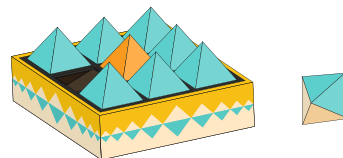
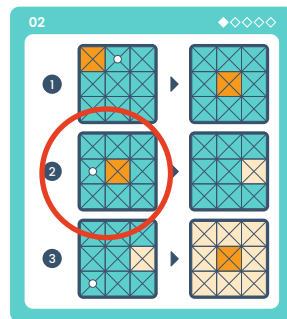


*ПРИМЕЧАНИЕ: когда цель достигнута, неважно, где находится пустая ячейка на игровом поле. Остальные 8 ячеек должны соответствовать тому, что изображено на карточке.*

- После того, как задание одного этапа будет выполнено, возьмите отложенный кубик и поместите его на поле, чтобы полностью воспроизвести изображение на карточке.



- Перейдите к заданию следующего этапа: уберите с поля кубик, обозначенный белым кружком, и начинайте двигаться к новой цели.



- Перейдите к заданию последнего этапа.

*ПРИМЕЧАНИЕ:*

- Во время выполнения заданий коробку с игровым полем нельзя переворачивать.
- Для опытных игроков в решениях указывается минимальное количество перемещений, которое требуется для выполнения задания.

**Решения приведены в конце брошюры.**

*Автор игры: Тьерри Шапо.*



## SOLUTIONS

00

**00** : Numéro de la carte • Card number • Nummer der Karte • número de la carta • numero della carta • número da carta • nummer van de kaart • kortnummer • kortets nummer • номер карточки

0

**0** : Numéro du défi • Challenge number • Nummer der Challenge • número del reto • numero della sfida • número do desafio • nummer van de uitdaging • utmaningsnummer • udfordringens nummer • номер задания

0 > 0

*Désigne les cases des pièces à faire culbuter successivement en direction de la case vide.*

*Indicates the squares containing the pieces that have to be flipped, one after the other, into the empty square.*

*Zeigt die Felder mit Oktaedern, die einzeln nacheinander auf ein leeres Feld gekippt werden müssen*

*indica las casillas de las piezas que hay que voltear sucesivamente hacia la casilla vacía.*

*indica le caselle dei pezzi da far rotolare uno dopo l'altro in direzione della casella vuota.*

*indica as casas das peças a serem viradas sucessivamente na direção da casa vazia.*

*geeft de vakjes aan van de stukken die na elkaar moeten worden gekanteld richting het lege vakje.*

*anger antalet rutor som klossarna successivt måste tippas i riktning mot den tomma rutan.*

*angiver felterne med de brikker, som skal vippes en efter en i retning af det tomme felt.*

*обозначают ячейки, между которыми кубики будут перемещаться при их передвижении к пустой ячейке.*

8

**8** : Nombre de manipulations minimal pour résoudre le défi.

*Minimum number of moves needed to complete the challenge.*

*Mindestanzahl an Spielzügen, um die Challenge zu lösen.*

*número mínimo de movimientos para resolver el reto.*

*numero minimo di manipolazioni per risolvere la sfida.*

*número mínimo de manipulações para resolver o desafio.*

*minimумаantal zetten om de uitdaging op te lossen.*

*minsta möjliga antal vändningar för att lösa utmaningen.*

*det lavest mulige antal handlinger for at løse udfordringen.*

*минимальное количество перемещений, которое требуется для выполнения задания.*

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

*Numérotation des 9 cases du plateau pour les solutions :*

*Numbers assigned to the 9 squares on the board for solutions:*

*Nummerierung der 9 Felder im Holzkasten für die Lösungen:*

*Numeración de las 9 casillas del tablero para las soluciones:*

*Numerazione delle 9 caselle del tabellone per le soluzioni:*

*Números das 9 casas do tabuleiro para as soluções:*

*Nummering van de 9 vakjes op het speelveld voor de oplossingen:*

*Numreringen av de 9 rutorna på tavlan för lösningarna:*

*Nummering af pladens 9 felter til løsningerne:*

*Нумерация 9 ячеек на игровом поле, используемая в решениях:*

01

1 : 8 | 1

2 : 8 > 9 > 6 > 5 > 8 > 9 | 6

3 : 5 > 8 > 9 > 6 > 5 > 8 > 7 | 7

02

1 : 1 > 4 > 5 > 2 > 1 > 4 | 6

1 : 5 > 4 > 1 > 2 > 5 > 4 | 6

2 : 7 > 8 > 9 > 6 > 5 > 4 > 7 > 8 > 9 | 9

3 : 4 > 5 > 6 > 3 > 2 > 5 > 6 > 9 > 8 > 5 > 2 > 1 | 12

03

- 1 : 6>9>8>5>4>1>2>5>6 | 9
- 2 : 4>5>6>3>2>5>8>7>4 | 9
- 3 : 6>5>8>7>4>5>8>9>6 | 9
- 3 : 6>5>4>7>8>9>6>5>4 | 9

04

- 1 : 9>8>7>4>5>8>7 | 7
- 2 : 8>7>4>5>8>7 | 6
- 3 : 4>5>2>1 | 4
- 3 : 4>1>2>5 | 4

05

- 1 : 4>5>6>9>8>5>2>1>4>5>2>3 | 12
- 2 : 5>8>7>4>5>8>9>6>3>2 | 10
- 3 : 5>4>7>8>5>4>1>2>5>6>9>8 | 12

06

- 1 : 5>8>9>6>5>2>3>6>9>8 | 10
- 2 : 7>4>1>2>3>6>5>2>3>6>9>8>5>4>7>8 | 16
- 3 : 2>3>6>9>8>7>4>1>2>5>8 | 11

07

- 1 : 6>3>2>1>4>7>8 | 7
- 2 : 7>8>9>6>3>2>1>4>7>8 | 10
- 3 : 5>4>7>8>5>4>1>2>3>6>9>8>5>2>3>6 | 16

08

- 1 : 8>7>4>1>2>3>6 | 7
- 2 : 5>4>7>8>9>6>3>2>5>8 | 10
- 3 : 7>4>5>2>1>4>5>8>7>4>5>6>3 | 13

09

- 1 : 9>8>5>2>3>6>9>8>5>4>7 | 11
- 2 : 5>8>7>4>5>2>1>4>5>6>3>2>5>6>9 | 15
- 3 : 8>5>2>1>4>5>2>3>6>9>8>5>6>3>2>5>4>1 | 18

10

- 1 : 5>8>7>4>5>2>1 | 7
- 2 : 2>3>6>5>4>1>2>5>6>3>2>5>4>7 | 14
- 3 : 2>5>6>9>8>5>4>7>8>9>6>5 | 12

11

- 1 : 6>3>2>5>8>9>6>3>2>1>4>7 | 12
- 2 : 6>9>8>7>4>1>2>5>6>9>8>7>4>5>2>1>4 | 17
- 3 : 5>6>9>8>7>4>1>2>3>6>5>8>7>4>1>2>5 | 17

12

- 1 : 9>6>5>8>9>6>3>2>1>4>5>2>1>4>7>  
8>5>6>9>8>5>2 | 22
- 2 : 3>6>9>8>7>4>1>2>3>6>9>8 | 12
- 3 : 8>5>4>7>8>5>2>3>6>9>8>5>2>1>4>7>8 | 17

13

- 1 : 6>9>8>5>4>1>2>3>6>5>4>7 | 12
- 2 : 8>5>6>9>8>5>4>7>8>5>2>3>6>9>8 | 15
- 3 : 8>7>4>5>6>3>2>5>8>9>6>3>2>5>8>9 | 16
- 3 : 6>3>2>1>4>7>8>9>6>5>4>1>2>5>8>9 | 16

14

- 1 : 2>5>4>1>2>5>8>9>6>5 | 10
- 2 : 9>8>5>2>1>4>7>8>5>2>3>6>9 | 13
- 3 : 4>7>8>5>6>9>8>5>2>1>4>5>2>3>6>5>4>7>8 | 19

15

- 1 : 4>1>2>3>6>5>4>1>2>3>6>5>4>1>2 | 15
- 2 : 5>4>7>8>5>6>3>2>1>4>5>6>9>  
8>7>4>5>2>3>6>5 | 21
- 3 : 3>6>5>2>1>4>7>8>9>6>5>2>1>4>5>8>9>6>3 | 19

16

- 1 : 4>1>2>5>4>7>8>9>6>3>2>5 | 12
- 2 : 4>7>8>9>6>5>2>3>6>5>4>7>8>  
9>6>5>2>1>4>7>8>5 | 22
- 3 : 8>9>6>3>2>5>8>7>4>1>2>3>6>5>2>1>4 | 17

17

- 1 : 4>1>2>3>6>9>8>7>4>5>2>1>4>5>2>3>6>9 | 18
- 2 : 6>5>2>1>4>5>6>9>8>7>4>5>8 | 13
- 3 : 2>1>4>5>8>9>6>3>2>5>4>1>2>3 | 14

18

- 1 : 2>1>4>5>2>1>4>7>8>5>2>3 | 12
- 2 : 9>8>5>4>1>2>3>6>9>8>5>2>3>6>9>8>5>4>7 | 19
- 3 : 5>2>1>4>7>8>5>2>1>4>5>8>9 | 13

19

- 1 : 5>6>3>2>1>4>5>8>9>6>5>8>7>4>1>2>5>6>3 | 19
- 2 : 5>4>1>2>5>8>7>4>5>8>9>6>3>2>5>  
6>9>8>5>4>7>8>9>6>5 | 25
- 3 : 3>6>5>8>9>6>5>4>7>8>9>6>3 | 13

20

- 1 : 6>5>4>1>2>5>8 | 7
- 2 : 1>2>5>8>9 | 5
- 3 : 5>2>1>4>5>6>9>8>7>4>5>8 | 12

21

- 1 : 5>2>1>4>5>8>9>6>3>2>5>8>9>6>5>4>1 | 17
- 2 : 8>9>6>5>2>1>4>7>8>5>2>3>6>5>4>1>2 | 17
- 3 : 8>5>2>1>4>7>8>5>6>3>2>5>6>9>8>5>4>1>2 | 19

22

- 1 : 5>6>3>2>1>4>7>8>5>6>3>2>1>4>7>8>5 | 17
- 2 : 2>1>4>7>8>9>6>5>2>1>4>7>8>9 | 14
- 3 : 8>5>2>1>4>7>8>5>6>3>2>1>4>5>6>3>2>1 | 18

23

- ① : 4>7>8>5>6>3>2>1>4>5>6>9>8>  
5>2>1>4>7>8>5>6>3>2>5 | 24
- ② : 8>5>4>7>8>5>2>1>4>7>8>5>2>3>  
6>9>8>5>2>3>6>5 | 22
- ③ : 4>5>6>3>2>1>4>5>6>9>8>7>4>5>8>9>6>5 | 18

24

- ① : 6>5>4>7>8>9>6>5>8>7>4>5>6>3>2>1>4>5>2 | 19
- ② : 2>1>4>5>8>9>6>5>2>3>6>5>8>7>  
4>5>2>1>4>5>8>9>6>3 | 24
- ③ : 4>7>8>5>2>3>6>9>8>5>4>1>2>5>  
6>3>2>5>4>1>2>3>6>9 | 24

25

- ① : 4>5>8>9>6>3>2>1>4>5>8>7>  
4>5>2>3>6>9>8>5>6 | 21
- ② : 3>2>1>4>5>2>3>6>5>8>9>6>3>2>1>  
4>5>2>1>4>7>8 | 22
- ③ : 2>1>4>5>2>3>6>5>4>7>8>9>  
6>5>4>7>8>5>4>1 | 20

26

- ① : 6>5>2>1>4>5>6>3>2>5>8>9>6>5>2>1 | 16
- ② : 4>1>2>3>6>5>4>1>2>3>6>5>4>1>2 | 15
- ③ : 1>4>5>6>3>2>5>8>9>6>3>2>1>4>5>8>9>6 | 18

27

- ① : 6>9>8>5>2>3>6>5>4>1>2>5>4>7>8>9>6>3 | 18
- ② : 2>1>4>5>8>7>4>5>6>3>2>1>4>5>6>  
9>8>5>6>3>2>1>4>7 | 24
- ③ : 6>5>2>1>4>5>2>3>6>5>8>7>4>5>8>9>6 | 17

28

- ① : 4>1>2>3>6>9>8>5>2>3>6>9>8>7>4>  
5>6>9>8>7>4>5>2>3 | 24
- ② : 2>3>6>5>8>7>4>5>2>1>4>5>6>3>  
2>5>8>7>4>1>2>3 | 22
- ③ : 8>9>6>5>2>1>4>7>8>5>6>3>2>1>4>5 | 16

29

- ① : 4>1>2>3>6>5>4>7>8>9>6>5>4>1>2>5>  
8>9>6>3>2>5>4>1>2>5>8>7>4>5 | 30
- ② : 9>6>5>2>3>6>9>8>7>4>1>2>5>8>9 | 15
- ③ : 8>5>6>9>8>5>2>3>6>5>2>1>4>5>  
6>9>8>7>4>5>8>9>6>5>2>1 | 26
- ③ : 8>9>6>3>2>1>4>5>6>3>2>1>4>5>6>  
9>8>7>4>5>6>9>8>5>6>9 | 26

30

- ① : 4>1>2>5>6>3>2>5>8>9>6>3>2>  
5>4>7>8>5>4>1>2>3>6>5 | 24
- ② : 3>6>9>8>7>4>5>6>3>2>5>8>7>4>1 | 15
- ③ : 6>3>2>5>4>1>2>5>6>9>8>5>6>3 | 14