

LV – Latviešu

DJ00809 Spēle - Gadalaiku pasaule

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 - 6 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 6 spēļu pamatnes, 4 apaļas gadalaiku kārtis, 36 žetoni ar augļu, dārzeņu, u.c. attēliem un auduma maisiņš.



Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš aizpilda savu spēles pamatni ar vajadzīgajiem žetoniem.

Sagatavošanās spēlei: pārrunāji, kāda krāsa atbilst katram no gadalaikiem.

Pavasaris



Vasara



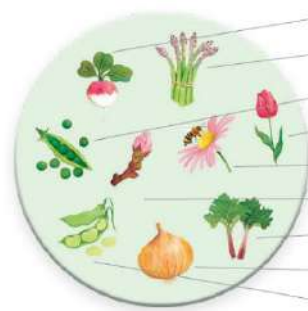
Rudens



Ziema

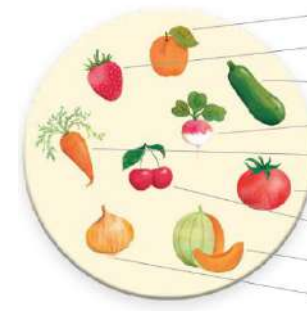


Pavasaris



redīss
spargēļi
zirņi
tulpe
bite
pumurs
rabarbers
sīpols
lauka pupas

Vasara



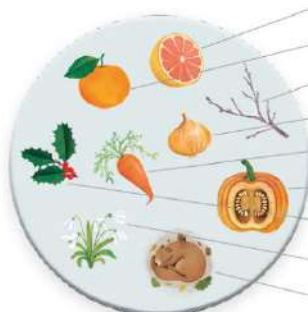
aprikoze
zemene
cukīni
redīss
burkāns
tomāts
ķirši
melone
sīpols

Rudens



bumbieris
ķirbis
burkāns
ābols
sviesta ķirbis
sīpols
vīnogas
sarkanais kāposts
kastanis

Ziema



greipfrūts
mandarīns
salna
sīpols
burkāns
ķirbis
īlekss
sniegpulkstenītes
murķšķis ziemas miegā

Pagrieziet otrādi katru no gadalaiku kārtīm un iepazīstieties, kādi augļi, dārzeņi u.c. dabas elementi asociējās ar šiem gadalaikiem.

Izpēti un pārrunāji redzamos krāsu laukus uz spēles pamatnēm. Katra krāsa atbilst kādam no gadalaikiem.



Katrs spēlētājs izvēlas sev vienu no spēles pamatnēm un novieto to sev priekšā. Galda vidū novietojiet auduma maisiņu, kurā savietoti visi 36 žetoni.

Galda vidū novietojiet arī visas 4

gadalaiku kārtis ar gadalaiku attēlu uz augšu.

Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēlētājs izvelk no maisiņa vienu no žetoniem. Pēc tam spēlētājs mēģina atrast, kuram gadalaikam attēlotais dārzenis, auglis u.c. ir raksturīgs. Spēlētājs izvēlas, kuru no gadalaiku kārtīm apgriezt otrādi, lai pārbaudītu tajā esošos dabas elementus. Spēlētājs drīkst pagriezt tikai vienu no gadalaiku kārtīm.



- Ja spēlētājs ir izvēlējis pareizo gadalaika kārti un uz žetona uzzīmētais attēls ir redzams arī uz atklātās gadalaiku kārtis, spēlētājs šo žetonu var novietot uz savas spēles pamatnes, novietojot to uz atbilstošās krāsas lauciņa (vadoties pēc gadalaiku krāsām).
- Ja uz spēlētāja pamatnes vajadzīgās krāsas lauciņš jau ir aizpildīts, tad tikko izvilktais žetons tiek atlikts atpakaļ maisiņā un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.
- Ja spēlētājs ir izvēlējis nepareizo gadalaika kārti un uz tās nav redzams uz žetona uzzīmētais attēls, šis žetons tiek atlikts atpakaļ maisiņā un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Spēles beigas: spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais aizpilda savu spēles pamatni ar pieciem atbilstošiem žetoniem.



Svarīgi, ka spēlē svarīga gan veiksmē (lai izvilktu vajadzīgo žetonu), gan atmiņā (lai atcerētos, kuram gadalaikam izvilktais žetons atbilst), jo uz pamatnes var izlikt tikai tos žetonus, kuriem esi norādījis pareizo gadalaiku.

Vieglākā spēles versijā var spēlēt ar atklātām gadalaiku kārtīm, vadoties tikai pēc veiksmes un apgūstot dažādus dabas elementus un kuram gadalaikam tie raksturīgi.

LT – Lietuvių

DJ00809 Žaidimas – Gamtos pasaulis (Vegeto Mondo)

Rekomenduojamas amžius: nuo 5 metų

Žaidėjai: 1 - 6

Rinkinyje: 6 loto lentelės, 36 žetonai, 4 metų laiko kortelės ir 1 medžiaginis krepšys.



Žaidimo tikslas: pirmam užpildyti savo žaidimo lauką.

Prieš pradėdant žaidimą: Nustatykite spalvą, susijusią su kiekvienu metų laiku.

Pavasaris



Vasara



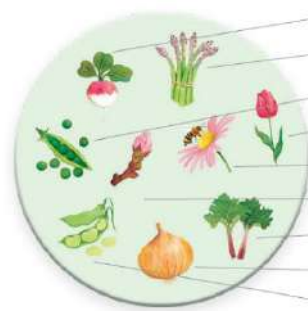
Ruduo



Žiema

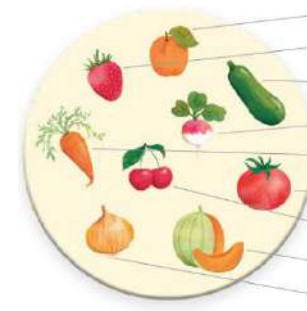


Pavasaris



ridikėlis
šparagai
žirniai
tulpė
bitė
pumputas
rabarbaras
svogūnai
pupelės

Vasara



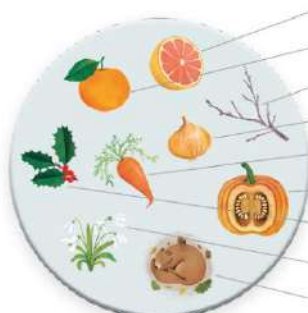
abrikosas
braškių
cukinija
ridikėlis
morkos
pomidoras
vyšnios
melionas
svogūnai

Ruduo



kriaušė
moliūgas
morkos
obuolys
sviestinis moliūgas
svogūnai
vynuogės
raudonasis kopūstas
kaštonai

Žiema



greipfrutas
mandarinai
šerkšnas
svogūnai
morkos
moliūgas
bugienis
snieguolė
žiemojanti klaunė

Apverskite kiekvieno metų laiko kortelę, kad nustatytumėte vaisius, daržoves ir kitus elementus, susijusius su kiekvienu sezonu:

Žaidimų laukuose raskite 5 spalvotus apskritimus. Kiekviena spalva atitinka vieną iš metų laikų.



- Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną žaidimo lauką ir pastato jį priešais save.

- Stalo centre dedamas

krepšys su 36 žetonais ir 4 metų laikų kortelės taip, kad galėtumėte pamatyti metų laikų vaizdą.

Žaidimo eiga:

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

Iš maišelio jis paima žetoną su gyvūnu. O tada ieško metų laiko, su kuriuo susieta paimta prekė.

Tada žaidėjas pasirenka vieną kortą su metų laiku ir ją apverčia.



Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis užpildo visus apskritimus savo žaidimo lauke.



- **Jeigu žaidėjas išsirinko teisingą kortelę**, antroje pusėje bus norimo elemento vaizdas. Tokiu atveju jis deda žetoną ant atitinkamos spalvos apskritimo savo žaidimo lauke.
- **Jei jo žaidimo lauke nėra metų laiko spalva nudažyto apskritimo**, ten, kur priklauso elementas, tada žaidėjas savo žetoną deda atgal į maišelį ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.
- **Jeigu žaidėjas išsirinko neteisingą kortelę**, kitoje jos pusėje nebus reikiamo elemento nuotraukos. Tokiu atveju žaidėjas savo žetoną deda atgal į maišelį ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.

EE – Eesti

DJ00809 Mäng - Lahe kool - Vegeto Mondo

Vanus alates: 5-99-aastastele

Mängijaid: 1 - 6 mängijat

Komplekti kuuluvad: 4 ringikujulist aastaajakaarti, 36 žetooni (puuviljad, köögiviljad, loomad, taimed jne), 6 lotolauda ja 1 riidest kott.



Mängu eesmärk: täita esimesena oma tahvel.

Mänguks valmistumine: Vaadake järele, mis värvi on iga aastaajakaart.

Kevad



Suvi



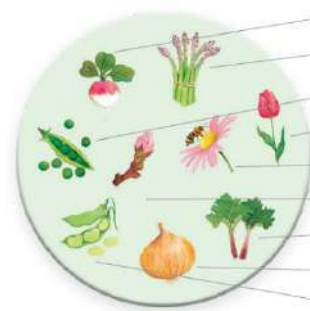
Sügis



Talv

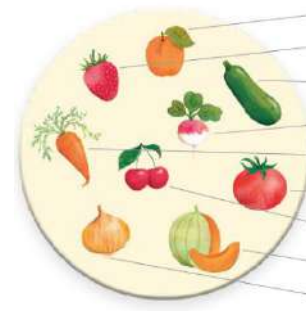


Kevad



redis
spargel
herned
tulp
mesilane
pung
rabarber
sibul
põlduba

Suvi



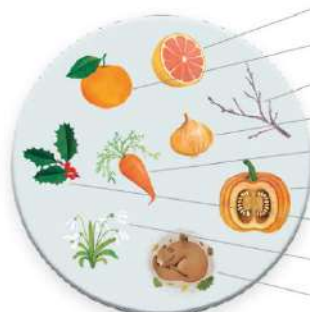
aprikoos
maasikas
puhmik-õlikõrvits
redis
porgand
tomat
kirsid
melon
sibul

Sügis



pirn
kõrvits
porgand
õun
muskaatkõrvits
sibul
viinamarjad
punane kapsas
kastan

Talv



greipfruut
mandariin
öökülm
sibul
porgand
kõrvits
astelpõõsas
lumikelluke
talveunes ümiseja

Pööra iga aastaajakaart ümber, et näha puuvilju, köögivilju ja muid kujutisi, mis on selle aastaajaga seotud.

Vaata järele, mis värvi on lototahvlitel olevad viis ring.
Iga värv vastab ühele aastaajale.



Mänguks valmistumine:

- Iga mängija valib endale lototahvli ja paneb selle enda ette.
- Pange laua keskele žetoonidega (36) riidest kott ja ka 4 aastaajakaarti, nii et pilt jääb ülespoole.



Mängu käik: Alustab noorim mängija, kes võtab riidest kotist välja ühe žetooni. Mängija püüab leida aastaaja, millega võetud žetoon on seotud. Seejärel valib mängija ühe aastaajakaardi ja pöörab selle kaardi ümber.



- **Kui kaardi taga on elemendi pilt, on mängija valinud õigesti.** Seejärel paneb mängija žetooni oma tahvlile vastavat värvi kohale.
- **Kui mängulaua ei ole žetoonile vastavale aastaajale iseloomulikku värvi ringe, paneb mängija žetooni tagasi kotti.** Nüüd on järgmise mängija kord mängida.
- **Kui kaardi taga ei ole elemendi pilti, on mängija valinud valesti.** Mängija paneb žetooni kotti tagasi. Ja on järgmise mängija kord mängida.



Contents of the game: 6 lotto boards, 36 tokens, 4 season cards and 1 cloth bag.

Aim of the game: Be the first to complete your lotto board.

Introducing the game:

- Identify the colour that is associated with each of the seasons:

Spring



Summer



Autumn

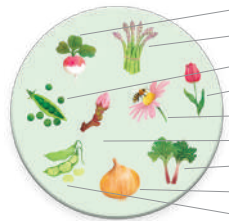


Winter



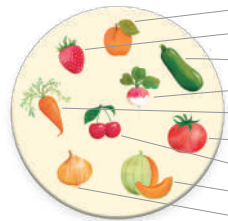
- Turn over each season card to identify the fruits, vegetables and other items that are associated with each season:

Spring



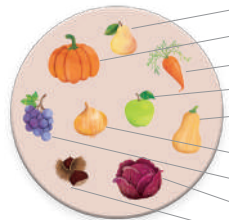
Radish
Asparagus
Peas
Tulip
Bee
Bud
Rhubarb
Onion
Broad beans

Summer



Apricot
Strawberry
Courgette
Radish
Carrot
Tomato
Cherries
Melon
Onion

Autumn



Pear
Pumpkin
Carrot
Apple
Butternut
Squash
Onion
Grapes
Red cabbage
Chestnuts

Winter



Grapefruit
Clementine
Frost
Onion
Carrot
Squash
Holly
Snowdrop
Hibernating
marmot

- Identify the 5 coloured circles on the lotto boards.
Each colour corresponds to one of the seasons.



Game set-up:

- Each player chooses a lotto board and places it in front of them.
- Place the 4 season cards, season-side face up, and the cloth bag containing the 36 tokens in the centre of the table.



How to play:

- The youngest player goes first and draws a token from the cloth bag.
- The player tries to identify the season that the item drawn is associated with.



- The player turns over the chosen season card only.
- If the player has picked correctly**, the item drawn will be displayed on the back of the card. The player places the token on their lotto board on the space in the right colour.
- If there are no circles on the board in the colour of the season associated with the token drawn**, the player puts the token back in the bag. It is the next player's turn to play.
- If the player has picked incorrectly**, the item drawn will not be displayed on the back of the chosen card. The player then puts the token back in the bag. It is then the next player's turn to play.

The first player to complete their board wins the game.





Игровой комплект: 6 игровых полей, 36 фишек, 4 карточки с временами года и 1 мешочек.

Цель игры: Заполнить свое игровое поле раньше других игроков.

Подготовка:

- Определите, какой цвет соответствует каждому из времен года:

Весна



Лето



Осень

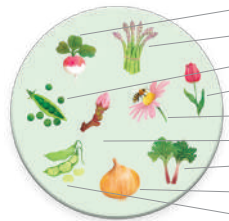


Зима



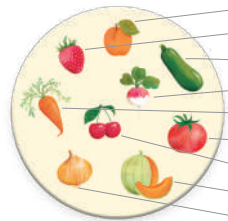
- Переверните карточки и определите, какие фрукты, овощи и прочие предметы относятся к каждому времени года:

Весна



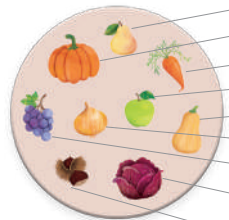
Редис
Спаржа
Горох
Тюльпан
Пчела
Почка
Ревень
Лук
Бобы

Лето



Абрикос
Клубника
Кабачок
Редис
Морковь
Помидор
Вишня
Дыня
Лук

Осень



Груша
Тыква
Морковь
Яблоко
Тыква Баттернат
Лук
Виноград
Краснокочанная капуста
Каштаны

Зима



Грейпфрут
Мандарин
Иней
Лук
Морковь
Тыква
Падуб
Подснежник
Бобер в зимней спячке

- Найдите на игровых полях 5 кружков разных цветов.
Каждый цвет соответствует какому-то одному времени года.



Подготовка к игре:

- Каждый игрок выбирает одно игровое поле и кладет его перед собой.
- В центр стола положите мешочек с 36 фишками и 4 карточки так, чтобы вверху оказалось изображение времени года.



Ход игры:

- Первым ходит самый младший игрок. Он достает из мешочка фишку.
- Затем он ищет время года, к которому относится предмет, изображенный на фишке.



- После этого игрок выбирает только одну карточку с соответствующим временем года и переворачивает ее.
- Если игрок выбрал правильную карточку**, на ее обратной стороне будет картинка нужного предмета. В таком случае он помещает фишку на кружок соответствующего цвета на своем игровом поле.
- Если на его игровом поле нет кружка, совпадающего по цвету с выбранным временем года**, игрок кладет фишку обратно в мешочек и ход переходит к следующему игроку.
- Если игрок выбрал неправильную карточку**, на ее обратной стороне не будет картинки нужного предмета. В этом случае игрок кладет фишку обратно в мешочек, и ход переходит к следующему игроку.



Побеждает тот игрок, который первым заполнит все кружки на своем игровом поле.