

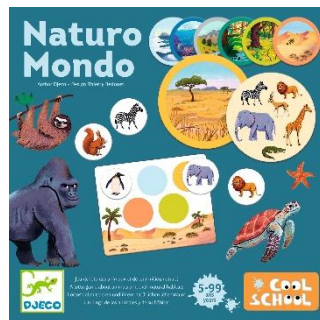
LV – Latviešu

DJ00810 Spēle - Dabas pasaule

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 - 6 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 6 spēļu pamatnes, 7 apalas dabas zonu kārtis, 42 dzīvnieku žetoni un auduma maisiņš.



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

Sagatavošanās spēlei: pārrunājiet, kāda krāsa atbilst katrai no dabas zonām.



Arktiskais tuksnesis



Savanna



Okeāns



Kalni



Džungļi

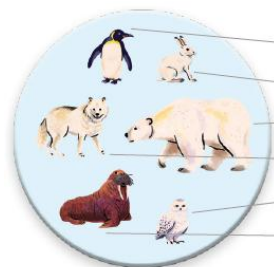


Mežs

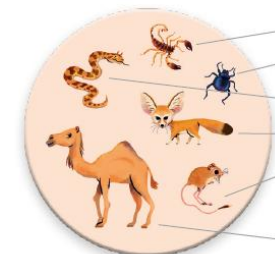


Tuksnesis

Pagrieziet otrādi katru no dabas zonas kārtīm, lai iepazītos, kādi dzīvnieki tajās dzīvo.



imperatorpingvīns
polārzaķis
polārlācis
polārais vilks
baltā pūce
valzirgs



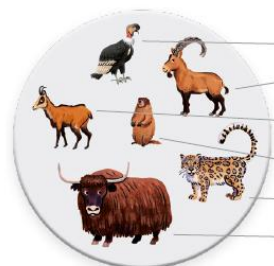
skorpions
tuksneša vabole
ragainā odze
feneks
lēcējpele
vienkupra
kamielis



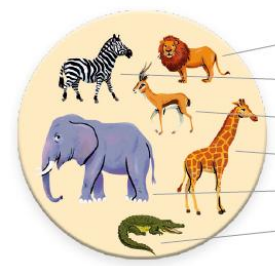
pūce
zaķis
briedis
mežacūka
vāvere
brūnais lācis



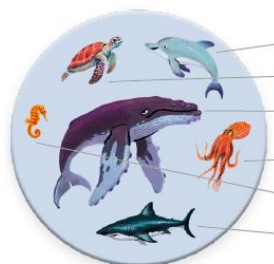
sliņķis
piraija
žņaudzējčūska
melnā pantera
gorilla
tukāns



andu kondors
kalnu kaza
ģemze
murkšķis
sniega leopards
jaks



lauva
zebra
gazele
žirafe
zilonis
krokodils



delfīns
bruņurupucis
zilais valis
astoņkājis
jūras zirdziņš
lielā baltā
haizivs

Izpētiēt un pārrunājiēt redzamos krāsu laukus uz spēles pamatnēm. Katra krāsa atbilst kādai no dabas zonām.



Katrs spēlētājs izvēlas sev vienu no spēles pamatnēm un novieto to sev priekšā. Galda vidū novietojiēt auduma maisiņu, kurā savietioti visi 42 žetoni. Galda vidū novietojiēt arī visas 7 dabas zonu kārtiis ar dabas attēliem uz augšu.

Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēlētājs izvelk no maisiņa vienu no žetoniem. Pēc tam spēlētājs mēģina atrast, kurā dabas zonā dzīvo izvilktais dzīvnieks. Spēlētājs izvēlas, kuru no dabas zonu kārtiim apgriezti otrādi, lai pārbaudītu tajā dzīvojošos dzīvniekus. Spēlētājs drīkst pagriezt tikai vienu no dabas zonu kārtiim.



- Ja spēlētājs ir izvēlējiēs pareizo dabas zonu kārti un uz žetona uzzīmētais dzīvnieks ir redzams arī uz atklātās dabas zonu kārti, spēlētājs šo žetonu var novietot uz savas spēles pamatnes, novietojiēt to uz atbilstošās krāsas lauciņa (vadotiēs pēc dabas zonu krāsām).
- Ja uz spēlētāja pamatnes vajadzīgās krāsas lauciņš jau ir aizpildīti, tad tikko izvilktais žetons tiek atlikti atpakaļ maisiņā un gājiens pāriēt nākošajam spēlētājam.
- Ja spēlētājs ir izvēlējiēs nepareizo dabas zonu kārti un uz tās nav redzams uz žetona uzzīmētais dzīvnieks, šis žetons tiek atlikti atpakaļ maisiņā un gājiens pāriēt 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 atmiņa (lai atcerētos, kurai dabas zonu izvilktais žetons atbilst), jo uz pamatnes var izlikti tikai tos dzīvnieku žetonus, kuriem esi norādījiis pareizo dabas zonu. Vieglākā spēles versijā var spēlēt ar atklātām dabas zonu kārtiim, vadotiēs tikai pēc veiksmē un apgūstot dažādus dzīvniekus un kādās dabas zonās tie dzīvo.

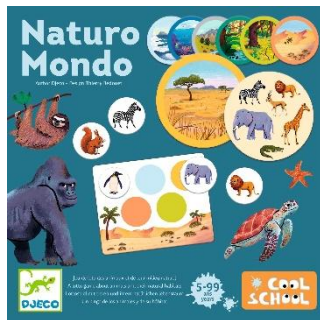
LT – Lietuvių

DJ00810 Žaidimas - Šaunioji mokykla -
Natro Mondo

Rekomenduojamas amžius: nuo 5 metų

Žaidėjai: 2 - 5

Rinkinyje: 6 loto lentelės, 42 gyvūnų žetonai, 7
žemyno kortelės ir 1 medžiaginis maišelis.



Žaidimo tikslas: pirmam užpildyti savo žaidimo kortelę.

Prieš pradėdant žaidimą: Įsiminkite spalvas, atitinkančias gamtinių regionų kortelėse.



Arktinė dykuma



Savana



Vandenynas



Kalnas



Džiunglės

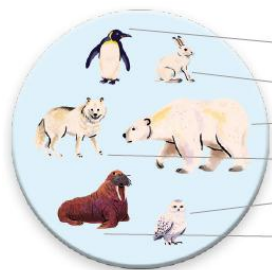


Miškas

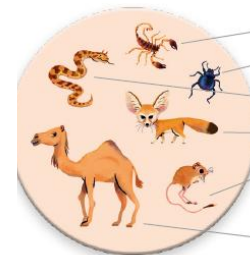


Dykuma

Apverskite kiekvieno gamtinio zonos kortelę ir sužinokite, kokie gyvūnai joje gyvena.



imperiškasis pingvinas
poliarinis kiškis
baltasis lokys
arktinis vilkas
baltoji pelėda
vėplys



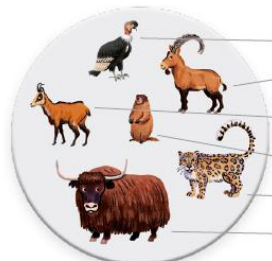
skorpionas
dykumos vabalas
raguotoji angis
fenekas
šokliniai
vienkupris
kupranugaris



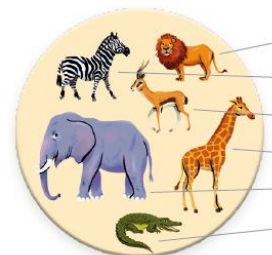
pelėda
kiškis
elnias
šernas
voverė
rudasis lokys



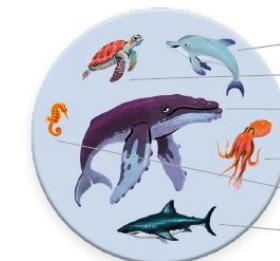
tinginys
pirainijos
paprastasis smauglys
juodoji pantera
gorila
tukanas



andinis kondoras
kalninis ožys
gemzė
švilpikas
snieginis leopardas
jakas



liūtas
zebras
gazelė
žirafa
dramblys
krokodilas



delfinas
vėžlys
mėlynasis banginis
aštuonkojis
jūrų arkliukas
dydisis baltasis ryklis

Žaidimo kortelėje yra 5 spalvotus apskritimus. Kiekviena spalva atitinka ieną gamtinį zoną.



Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną žaidimo kortelę ir pasideda ją priešais save. Stalo viduryje dedamas viduryje su 42 žetonais ir 6 kortelėmis su gamtinėmis zonomis taip, kad galėtumėte matyti gamtinės zonos vaizdą.

žonomis taip, kad galėtumėte matyti gamtinės zonos vaizdą.

Žaidimo eiga: Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

Iš maišelio jis paima žetoną su gyvūnu. O tada ieško gamtos zonos, kurioje šis gyvūnas gyvena.

Tada žaidėjas pasirenka vieną kortą su gamtine zona ir ją apverčia.



- **Jeigu žaidėjas išsirinko teisingą kortelę,** jos kitoje pusėje bus norimo gyvūno vaizdas. Tokiu atveju jis padeda žetoną su gyvūnu ant atitinkamos spalvos apskritimo savo žaidimo kortelėje.
- **Jei jo žaidimo kortelėje lauke nėra gamtinės zonos spalva nudažyto apskritimo,** ten, kur gyvena gūvūnas, tada žaidėjas savo žetoną su gyvūnu deda atgal į maišelį ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.
- **Jeigu žaidėjas išsirinko neteisingą kortelę,** kitoje jos pusėje nebus reikiamo gyvūno paveikslėlio. Tokiu atveju žaidėjas savo žetoną su gyvūnu deda atgal į maišelį ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.

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



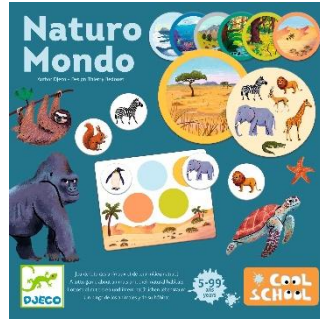
EE – Eesti*

DJ00810 Mäng - Lahe kool - Naturo Mondo

Vanus alates: 5–99-aastastele

Mängijaid: 2 mängijat

Komplekti kuuluvad: 6 loto-lauda, 42 žetooni, 7 looduskaarti ja 1 riidest kott.



Mängu eesmärk: Ole esimene, kes täidab oma loto-laua täielikult.

Mängu ettevalmistus: Määra kindlaks iga loodusliku elupaiga värv:



Jääväli



Savann



Ookean



Mäestik



Džungel

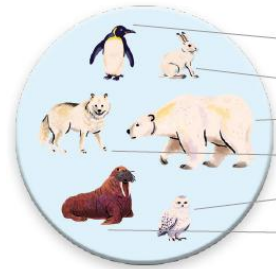


Mets

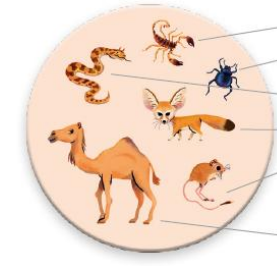


Kõrb

Pööra ümber kõik looduskaardid, et näha, millised loomad seal elavad.



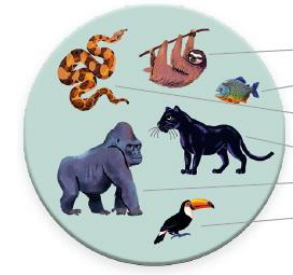
Keisripingviin
Artika jänes
Jääkaru
Artika hunt
Lumiökull
Morsk



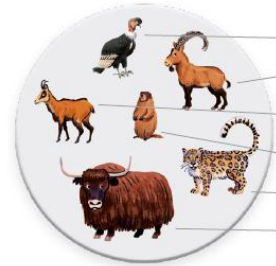
Skorpion
Kõrbe mardikas
Kõrbe sarvnastik
Kõrberebane
Egiptuse
hüpikhiir
Dromedaar



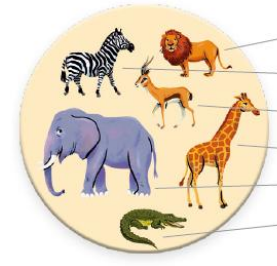
Öökull
Jänes
Hirv
Metsasiga
Orav
Pruunkaru



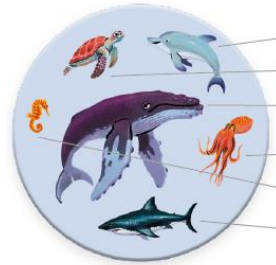
Laiskloom
Piraaja
Boa
Musta panter
Gorilla
Tukaan



Andide kondor
Ibeks
Gems
Murik
Lumeleopard
Jak



Lõvi
Seebra
Gaseell
Kaelkirjak
Elevant
Krokodill



Delfiin
Merekilpkonn
Sinivaal
Kaheksajalg
Merihobu
Suur valge hai

Tuvasta lototahvlitel olevad 5 värvilist ringi. Igal loto-laual on viis värvilist ringi — igaüks vastab kindlale elupaigale.



Mängu seadistamine:



Iga mängija valib ühe loto-laua ja asetab selle enda ette.

Aseta 7 looduskaarti (ökosüsteemi pool üleval) ja riidest kott, milles on 42 žetooni, laua keskele.

Mängukäik:

Noorem mängija alustab. Ta tõmbab kottist ühe žetooni. Ta määrab, millisele looduselupaigale tõmmatud loom kuulub. Ta pöörab ümber ainult selle valitud looduskaardi.



- Kui vastus on õige: loom on kaardi tagaküljel, ning mängija asetab žetooni oma lauale selle värvi ringi peale, mis vastab elupaigale.
- Kui tema lauaplaadil ei ole selle värvi ringi, pannakse žetoon tagasi kotti.
- Kui vastus on vale (loom ei ole kaardi tagaküljel), pannakse žetoon samuti kotti tagasi.

Järgmine mängija jätkab samamoodi.

Mängu võitja: Esimene mängija, kelle loto-laud on täielikult täidetud, võidab mängu.



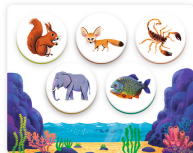
**Déroulement du jeu:**

- Le joueur le plus jeune commence. Il pioche un jeton du sac en tissu.
- Il cherche à quel milieu naturel correspond l'animal pioché.



- Le joueur retourne uniquement la carte-milieu naturel choisie.
- **Si la réponse est correcte**, l'animal pioché se trouve au verso de la carte. Le joueur place alors ce jeton sur sa planche-loto, sur l'emplacement de la couleur correspondante.
- **Si sa planche ne possède pas de rond de la couleur du milieu naturel correspondant à l'animal pioché**, le joueur replace le jeton dans le sac. C'est au joueur suivant de jouer.
- **Si la réponse est fausse**, l'animal pioché ne se trouve pas au verso de la carte choisie. Le joueur replace alors le jeton dans le sac. Et c'est au joueur suivant de jouer.

Le premier joueur avec une planche complète gagne la partie.



Contents of the game: 6 lotto boards, 42 tokens, 7 natural-habitat cards and 1 cloth bag.

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

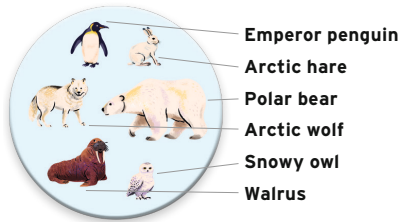
Introducing the game:

- Identify the colour that is associated with each natural habitat:



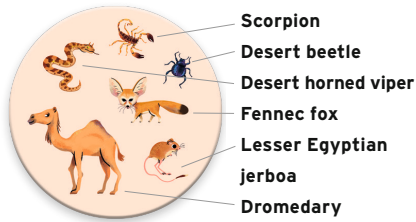
- Turn over each natural-habitat card to find out which animals live there:

Pack ice



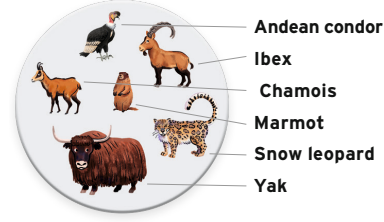
Emperor penguin
Arctic hare
Polar bear
Arctic wolf
Snowy owl
Walrus

The desert



Scorpion
Desert beetle
Desert horned viper
Fennec fox
Lesser Egyptian
jerboa
Dromedary

The mountains



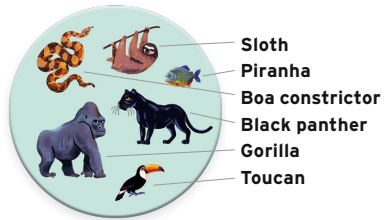
Andean condor
Ibex
Chamois
Marmot
Snow leopard
Yak

The forest



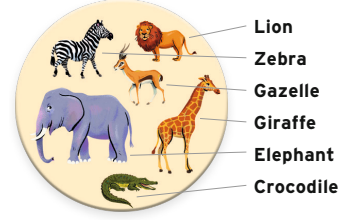
Owl
Hare
Deer
Wild boar
Squirrel
Brown bear

The jungle



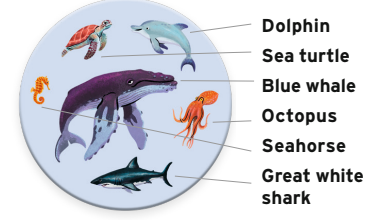
Sloth
Piranha
Boa constrictor
Black panther
Gorilla
Toucan

The savannah



Lion
Zebra
Gazelle
Giraffe
Elephant
Crocodile

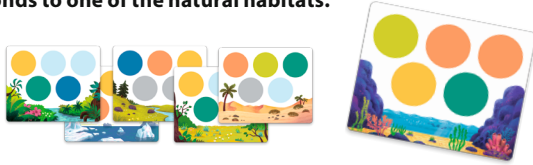
The ocean



Dolphin
Sea turtle
Blue whale
Octopus
Seahorse
Great white
shark

- Identify the 5 coloured circles on the lotto boards.

Each colour corresponds to one of the natural habitats.



Game set-up:

- Each player chooses a lotto board and places it in front of them.
- The 7 natural-habitat cards, ecosystem-side face up, and the cloth bag containing the 42 tokens are then placed in the centre of the table.



How to play:

- The youngest player goes first and picks a token out of the cloth bag.
- The player tries to identify the natural habitat that the animal drawn is associated with.



- The player turns over the chosen natural-habitat card only.
- If the player has picked correctly**, the animal drawn will be displayed on the back of the card. The player then places the token on their lotto board in the space in the corresponding colour.
- If there are no circles on the board in the colour of the natural habitat associated with the animal 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 animal 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.



**Sådan foregår spillet:**

- Den yngste spiller begynder. Han eller hun trækker en brik fra stofposen.
- Han eller hun skal nu finde det naturmiljø, brikken svarer til.



- Spilleren vender kun det valgte naturmiljøkort.
- **Hvis svaret er rigtigt**, skal dyret befinde sig på bagsiden af kortet. Spilleren lægger så brikken på lotteriplate på den tilsvarende farve.
- **Hvis pladen ikke har en rund form i naturmiljøets farve, der svarer til det trukne dyr**, lægges brikken tilbage i posen. Det er næste spillers tur.
- **Hvis svaret er forkert**, befinder det trukne dyr sig ikke på bagsiden af det valgte kort. Spilleren lægger så brikken tilbage i posen. Det er næste spillers tur.

Den første spiller, som har en fuld lotteriplate, vinder spillet.



Игровой комплект: 6 игровых полей, 42 фишек, 7 карточек с изображением среды обитания и 1 мешочек.

Цель игры: Заполнить свое игровое поле раньше других игроков.

Подготовка:

- Определите, какой цвет соответствует каждой среде обитания:



- Переверните каждую карточку с изображением среды обитания и изучите, какие животные там живут:

Льды



Пустыня



Горы



Лес



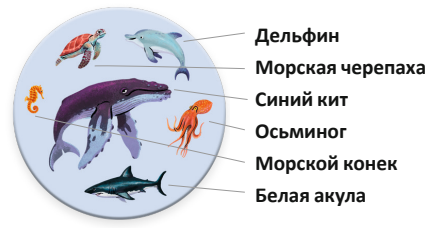
Джунгли



Саванна



Океан



- Найдите на игровых полях 5 кружков разных цветов.
Каждый цвет соответствует какой-то одной среде обитания.



Подготовка к игре:

- Каждый игрок выбирает одно игровое поле и кладет его перед собой.
- В центр стола положите мешочек с 42 фишками и 7 карточек так, чтобы вверху оказалось изображение среды обитания.



Ход игры:

- Первым ходит самый младший игрок. Он достает из мешочка фишку.
- Затем он ищет среду обитания, к которой относится животное, изображенное на фишке.



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



Побеждает тот игрок, который первым заполнит все кружки на своей карточке.