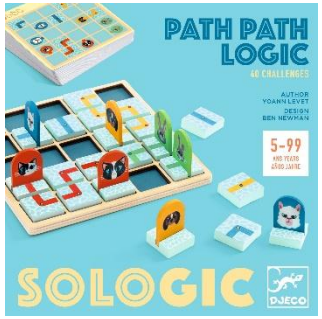
LV – Latviešu
DJ00811 Loģikas spēle - Taciņu loģika



Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma
Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs
Komplektā ietilpst: 20 uzdevumu kārtis, 9 dzīvnieku žetoni, 17 ceļu kauliņi un spēles pamatne.

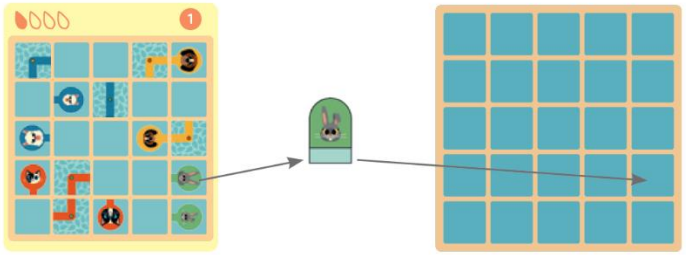
Spēles mērķis: Veidot celiņus, lai savienotu divus vienas ģimenes dzīvniekus.

Spēles norise:

- Novietojiet spēles pamatni sev priekšā.
- Izvēlieties uzdevumu kartiņu ar vēlamo grūtības pakāpi no 1 līdz 4.

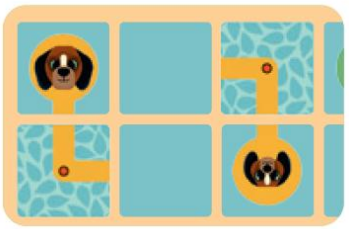
Grūtības pakāpe ir norādīta šeit 

- Izvietojiet dzīvnieku žetonus un ceļu kauliņus sākuma pozīcijās, kas norādītas uz uzdevumu kartiņas.



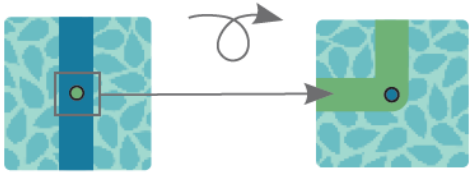
- Pēc tam, izmantojot brīvos ceļu kauliņus, savienojiet kopā vienas ģimenes dzīvniekus. *Piemēram, mazo sunīti ar lielo suni.*

Katrai dzīvnieku ģimenei ir sava krāsa un, veidojot celiņus, ir jāizmanto tādas pašas krāsas ceļu kauliņi.
Piemēram, suņu krāsa ir oranža un tie jāsavieno ar oranžu celiņu.

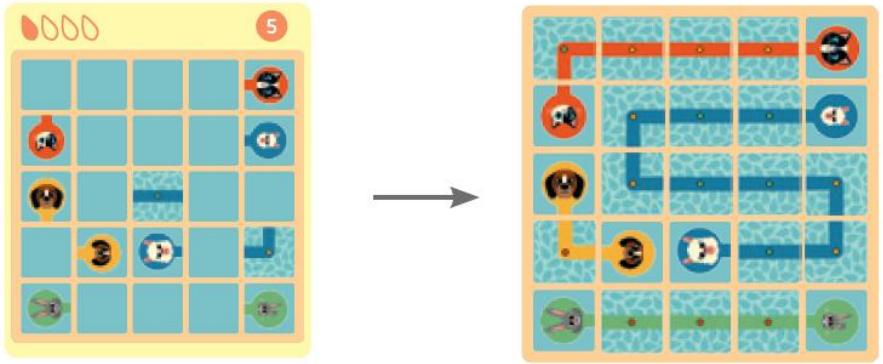


Ceļu kauliņi ir apdrukāti no abām pusēm. Veicot uzdevumu, varat brīvi izvēlēties, kuru pusi izmantot.

Padoms: Punktiņš celiņa vidū norāda, kādas krāsas celiņš ir atrodams kauliņa otrā pusē.



Uzdevuma un atrisinājuma piemērs:

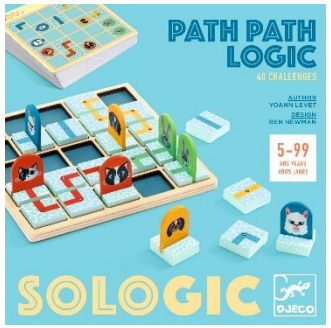


Ja uz uzdevumu kartiņas norādīts šāds lauciņš:

 = nav zināms, kāds dzīvnieks atrodas uz šī lauciņa

Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.
Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās.

LT – Lietuvių
DJ00811 Loginis žaidimas - Kelio logika



Amžius: nuo 5 iki 99 metų
Žaidėjų skaičius: 1
Žaidimo sudėtis: žaidimo lenta, 8 gyvūnų žetonai, 17 kelio detalių ir 20 iššūkių kortelių.

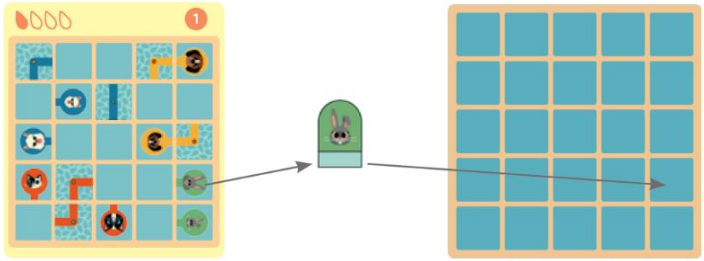
Žaidimo tikslas: Kurkite kelius, kad sujungtumėte skirtingus gyvūnus iš tos pačios šeimos.

Žaidimo eiga:

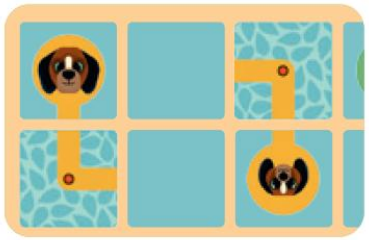
- Padėkite žaidimo lentą priešais save.
- Pasirinkite iššūkio kortelę.
- Didėjantis sudėtingumo lygis nuo 1 to 4.

Parodyta čia 

- Padėkite gyvūnų žetonus ant lentos taip, kaip parodyta užduoties kortelėje.

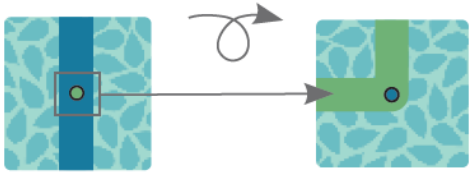


- Naudokite kelio plyteles, kad sujungtumėte skirtingus tos pačios šeimos gyvūnus.
- Kelio spalva atitinka kiekvienos gyvūnų šeimos fono spalvą.

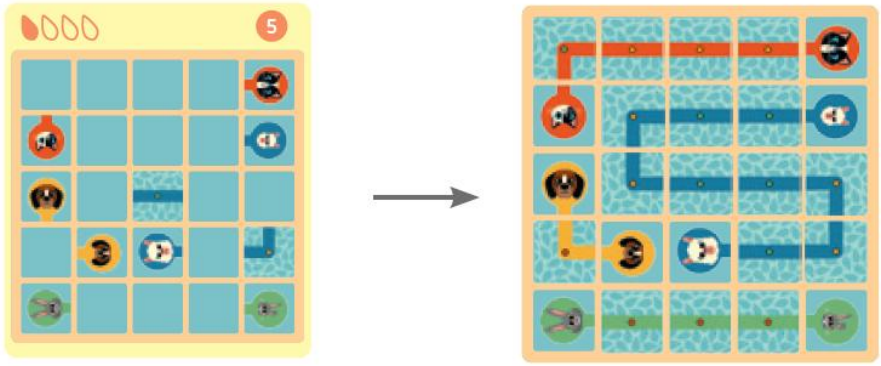


Kelio plytelės yra dvipusės su skirtingomis iliustracijomis priekyje ir gale. Galite žaisti su bet kuria puse.

Nedidelė užuomina: taško spalva rodo kelio spalvą kitoje plytelės pusėje.



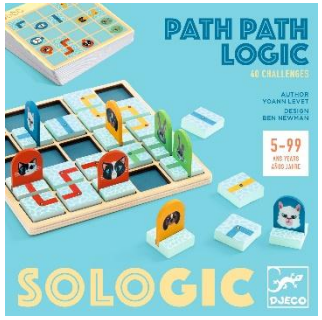
Užduoties pavyzdys:



= nežinomas gyvūnas.

Kiekvienam iššūkiui yra tik vienas sprendimas.
Atsakymus rasite šios knygelės pabaigoje.

EE – Eesti*
DJ00811 Loogikamäng – Rajaloogika
(40 väljakutset)



Vanus alates: 5–99-aastastele
Mängijate arv: 1
Komplekti kuuluvad: 20 väljakutsekaarti, 8 loomamärkil, 17 rajaplaati ja 1 mängulaud.

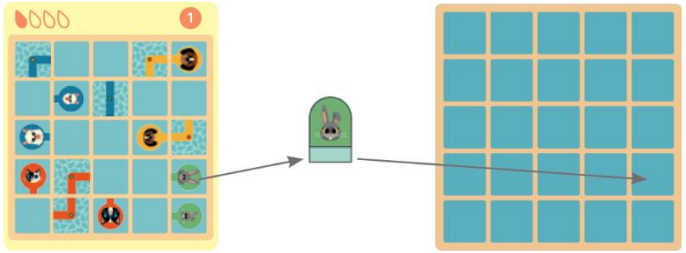
Mängu eesmärk: Ühenda sama loomapere loomad omavahel.

Mängu käik:

- Aseta mängulaud enda ette.
- Vali väljakutsekaart. Raskusaste tõuseb tasemetel 1 kuni 4 (märgitud kaardil).

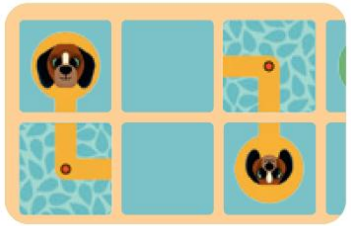


- Aseta loomamärgid mängulauale vastavalt valitud kaardile.



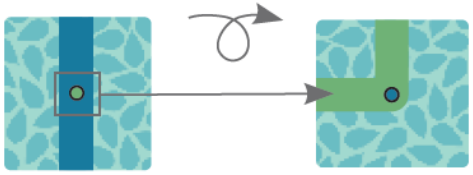
- Kasuta rajaplaate, et ühendada sama pere loomad. Rajajoone värv vastab iga loomapere taustavärvile.

Rajad vastavad värvilt iga looma alusele.

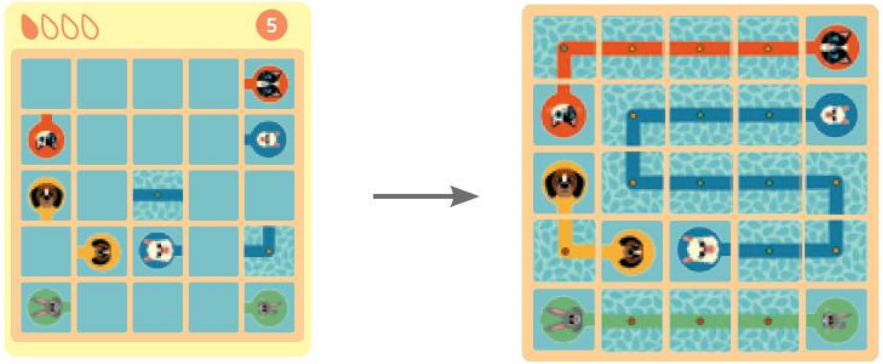


Tähelepanu: Rajaplaadid on erineva mustriga mõlemalt poolt – võid kasutada mõlemat poolt.

Väike vihje: plaadil oleva punkti värv näitab teise poole tee värvi.



Väljakutse näide:



= tundmatu loom

Iga väljakutse kaardil on ainult üks õige lahendus.
Lahendused asuvad selle vihiku lõpus..

PATH PATH LOGIC

40 CHALLENGES

AIM OF THE GAME

Build paths to connect the different animals from the same family.

GAME CONTENTS

- 20 challenge cards
- 8 animal tokens
- 17 path tiles
- 1 game board

HOW TO PLAY

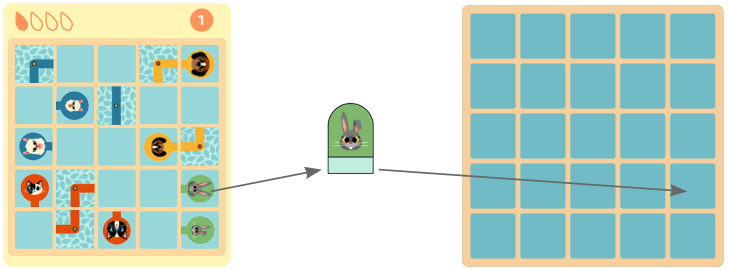
- Place the game board in front of you.
- Choose a challenge card.

Increasing levels of difficulty from 1 to 4.

Shown here →

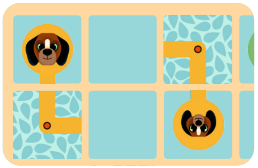


- Place the animal tokens on the board as shown on the challenge card.



- Use the path tiles to connect the different animals from the same family.

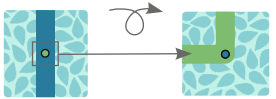
The colour of the path matches the background colour of each animal family.



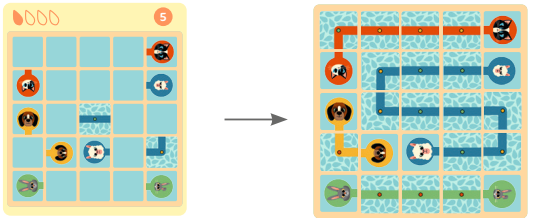
The path tiles are double-sided with different illustrations on the front and back.

You can play with either side.

A little hint: The colour of the dot indicates the colour of the path on the other side of the tile.



Example of a challenge:



= unknown animal.

There is only one solution for each challenge!
Solutions can be found at the end of this booklet.

SOLOGIC

5–99

1

PATH PATH LOGIC

40 ЗАДАНИЙ

RU ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соединить друг с другом животных из одного семейства.

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

- 20 карточек с заданиями
- 8 фишек с изображением животных
- 17 табличек-указателей
- 1 игровое поле

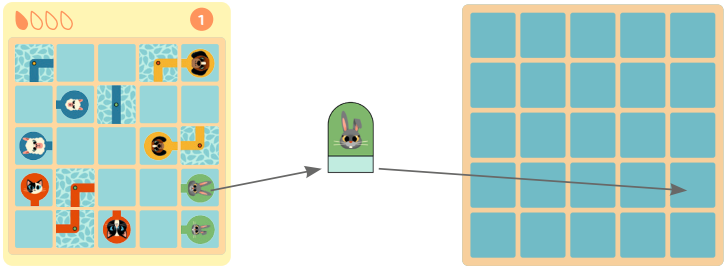
ХОД ИГРЫ

- Положите перед собой игровое поле.
- Выберите карточку с заданием.

В игре предусмотрено четыре уровня сложности.

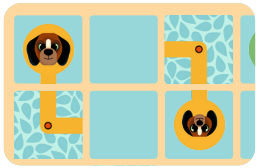
Уровень показан здесь →

- Поместите фишки с животными на игровое поле так, как указано на карточке с заданием.



- С помощью табличек-указателей соедините вместе животных из одного семейства.

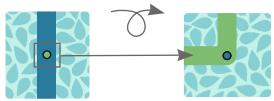
Цвет дорожки соответствует цвету фишки с животным.



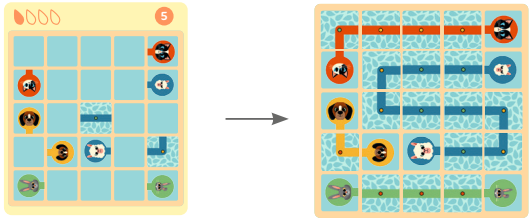
Изображения с одной и другой стороны табличек-указателей различаются.

Вы можете использовать любую из сторон.

Подсказка: цвет точки указывает на цвет дорожки с другой стороны таблички.



Пример задания:

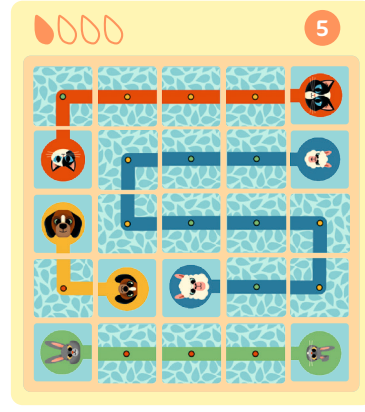


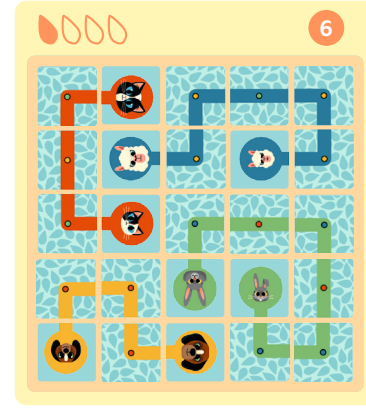
= неизвестное животное.

У каждого задания есть только одно решение!
Решения приведены в конце брошюры.

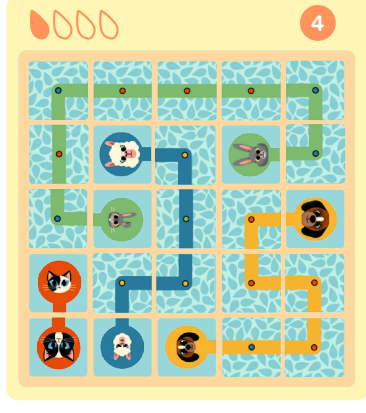

1

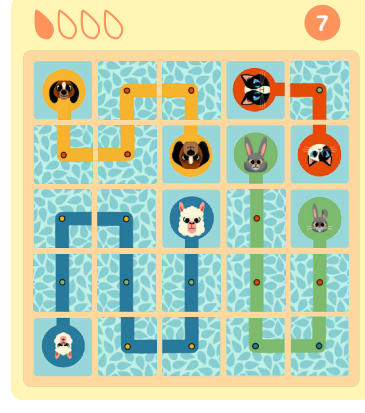

2

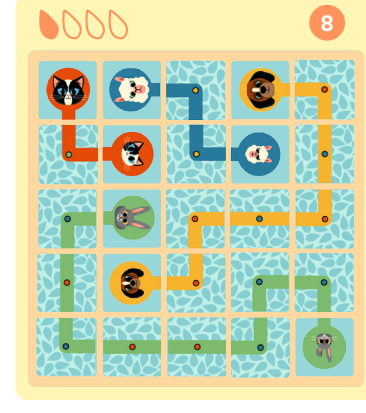

5

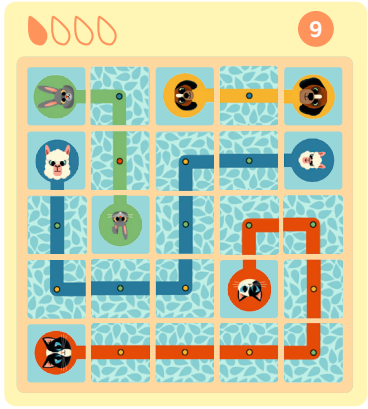

6


3

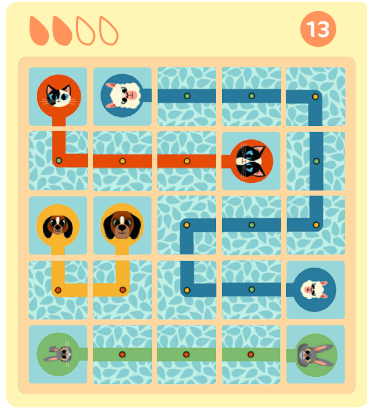

4


7

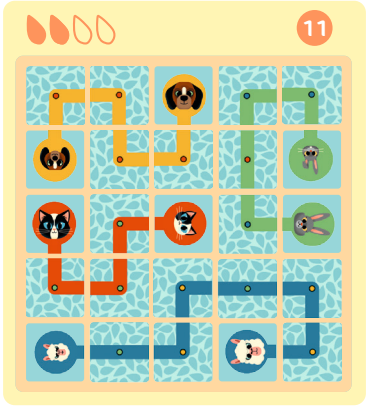

8

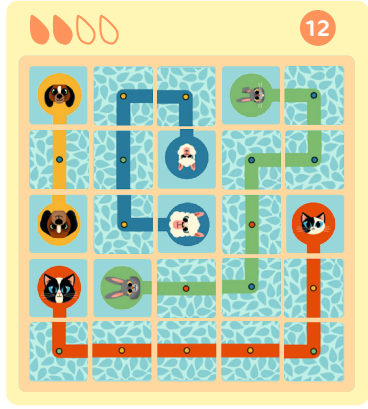

9

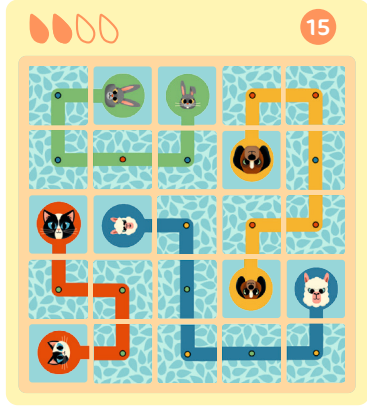

10

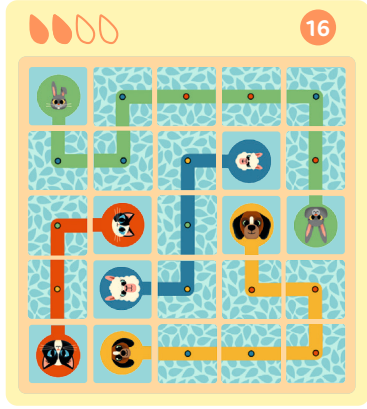

13


14

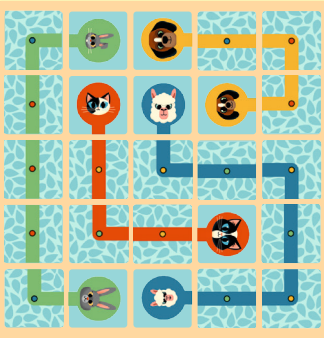

11


12

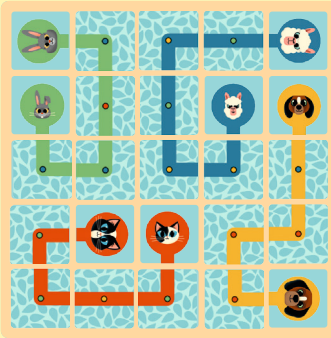

15


16

17



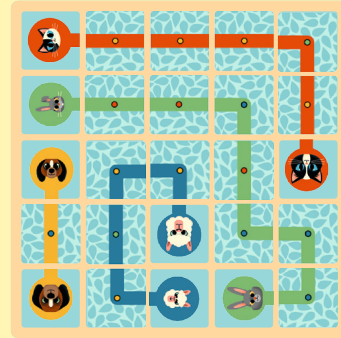
18



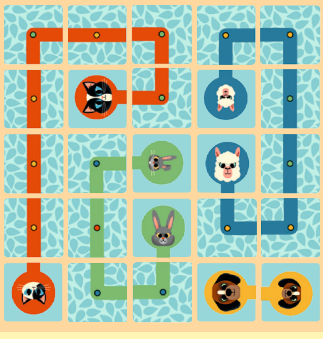
21



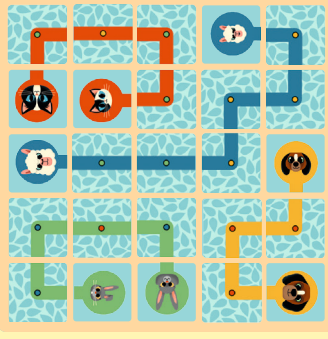
22



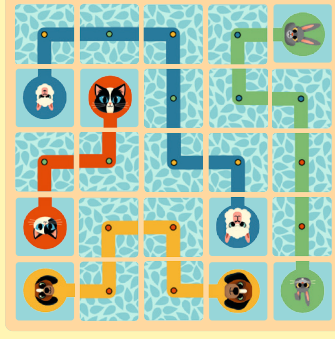
19



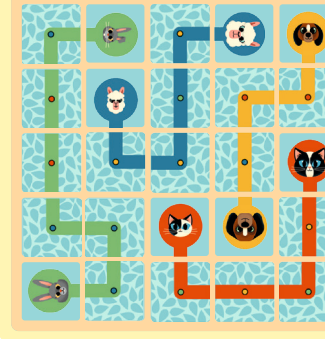
20

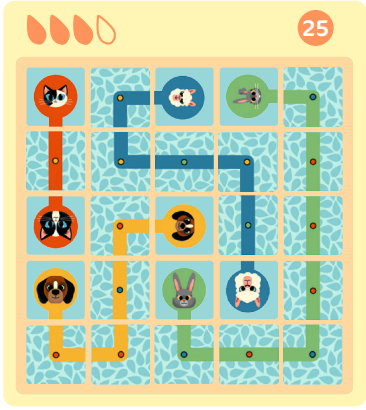


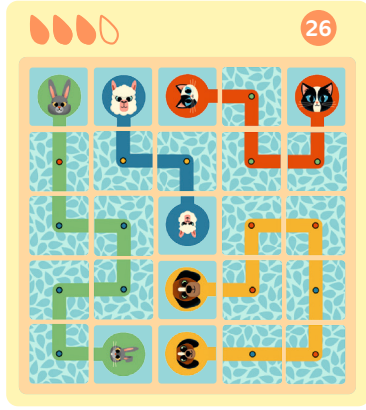
23

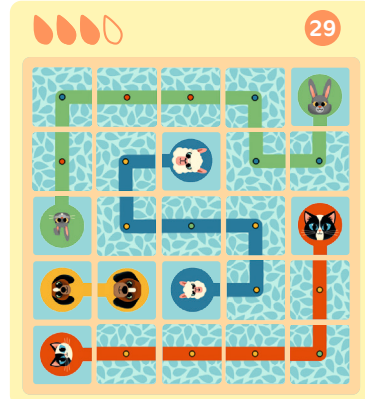


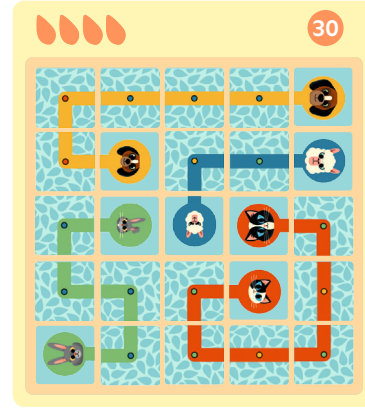
24




25

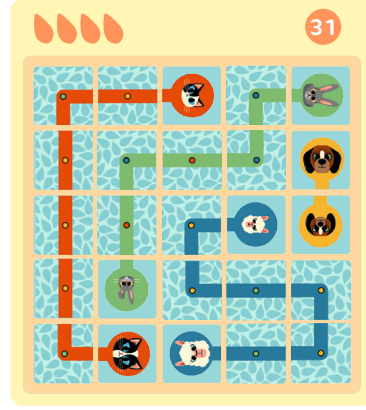

26


29

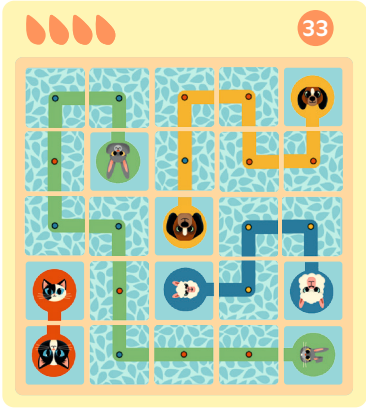

30


27

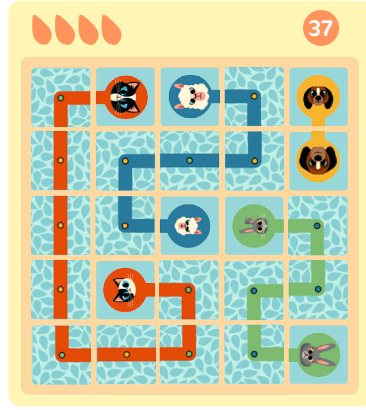

28

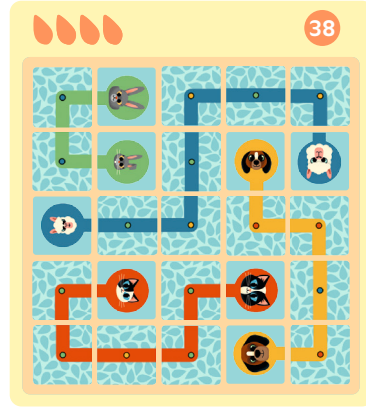

31

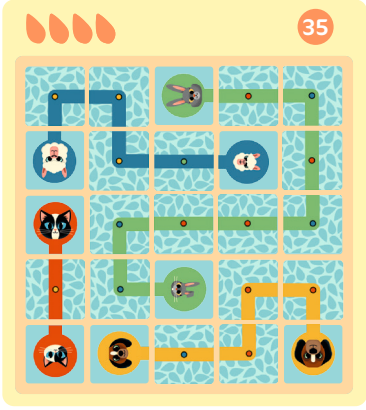

32

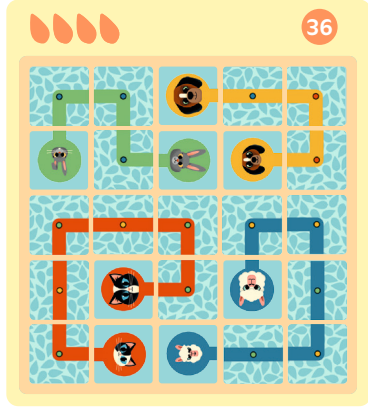

33

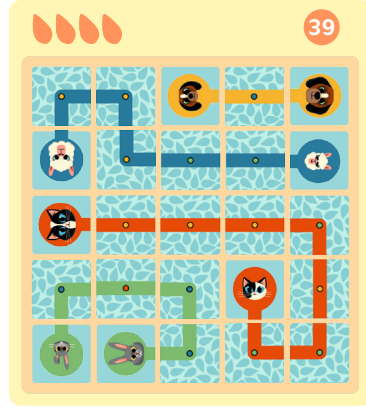

34

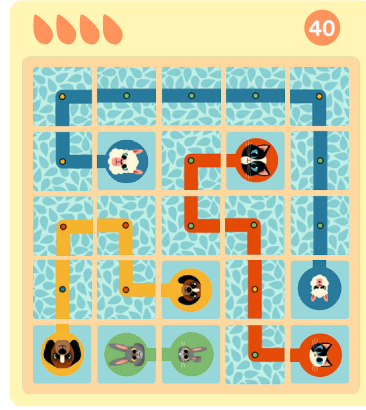

37


38


35


36


39


40