

LV – Latviešu

DJ00813 Spēle - Loģikas spēle - Pasjanss

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs

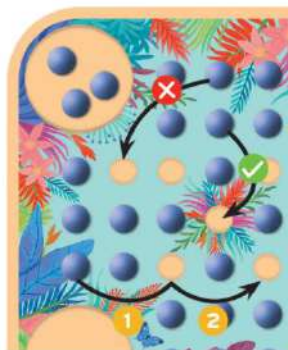
Komplektā ietilpst: spēles pamatne, 32 koka kauliņi un auduma soma.



Spēles mērķis: Atbrīvot spēles laukumu no kauliņiem, lai beigās paliktu uz laukuma tikai viens kauliņš.

Spēles norise:

- Izvietojiet uz pamatnes visu 32 kauliņus, atstājot centrālo vietu tukšu.
- Pārvietojiet kauliņus pa vienam, ievērojot sekojošos gājienu nosacījumus.
- Kauliņi drīkst tikt novietoti tikai uz brīvajām vietām uz pamatnes.
- Lai veiktu gājienu, kauliņam ir jāpārlec pāri citam kauliņu uz tukšo vietu tam blakus. Ja šī vieta nav tukša, tad gājiens nav atļauts.
- Nedrīkst pārvietoties pa diagonāli.
- Kauliņš, kuram pārlekt pāri, tiek izņemts no spēles un novietots vienā no tukšajiem laukumiem pamatnes četros stūros. Šo kauliņu vairāk izmantot nedrīkst.
- Ar vienu kauliņu var izdarīt vairākus gājienus pēc kārtas.



Variācijas:

- Pamēģiniet spēles sākumā atstāt tukšu citu lauciņu, nevis centrālo.
- Centieties, lai spēles beigās pēdējais kauliņš atrastos centrālajā lauciņā.

Uzdevuma atrisinājuma piemēru atradīsiet bukleta beigās.

LT – Lietuvių

DJ00813 Žaidimas - Loginis žaidimas - Pasjansas

Amžius: nuo 7 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 1 medinė lenta, 32 mediniai rutuliukai ir 1 medžiaginis maišelis.



Žaidimo tikslas: Pašalinkite nuo lentos visus rutuliukus, kol liks tik vienas.



Žaidimo eiga:

- Užpildykite lentoje esančias duobutes su 32 rutuliukais, centrinę duobutę palikdami tuščią.
- Perkelkite rutuliukus vieną po kito, laikydamiesi šių judėjimo taisyklių:
- Rutuliukus galima dėti tik į laisvas lentos skylutes.
- Norėdamas atlikti ėjimą, rutuliukas turi peršokti per kitą rutuliuką į šalia esančią laisvą duobutę. Jei šalia esanti duobutė jau užpildyta, ėjimas neleidžiamas.
- Įstrižainės ėjimai neleidžiami.
- Peršokęs rutuliukas pašalinamas iš žaidimo ir dedamas į vieną iš 4 didesnių langelių lentos kampuose. Daugiau jo naudoti negalima.
- Su vienu rutuliuku galima žaisti kelis kartus iš eilės.



Variacijos:

- Pabandykite žaidimo pradžioje palikti tuščią kitą skylę.
- Baigkite žaidimą, kai paskutinis rutuliukas yra tiksliai lentos centre.

Sprendimo pavyzdį rasite knygelės pabaigoje.

EE – Eesti

DJ00813 - Loogikamäng - Pasjanss

Vanus alates: 7

Mängijate arv: 1

Sisaldab: 1 mängulaud, 32 nuppu ja 1 riidest kott.



Mängu eesmärk: Mängu eesmärk on kõikide nuppude laualt kõrvaldamine, kuni keskele jääb vaid üks nupp.

Kuidas mängida:

Asetage kõik nupud mängulauale, jättes keskmise täpi tühjaks. Iga nupp peab hüppama üle naabernupu, vertikaalselt või horisontaalselt, tühjale täpile. Nupp, millest te üle hüppasite, tõstke mängulaualt kõrvale. Jätkake nuppudest ülehüppamist, üle ühe nupu korraga.

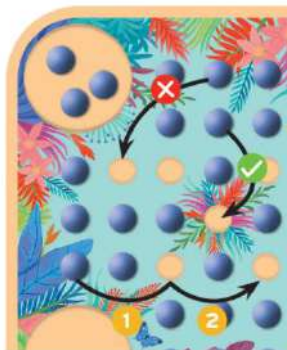


Kuidas võita:

Olete mängu võitnud, kui keskmisele täpile jääb üksainus nupp.

Kui enam ei ole võimalik üle ühegi nupu hüpata, siis mäng lõpeb ja peate uuesti alustama.

Lahendused leiad brošüüri lõpust.



**AIM OF THE GAME**

Remove all the marbles from the board until only one remains.




HOW TO PLAY 

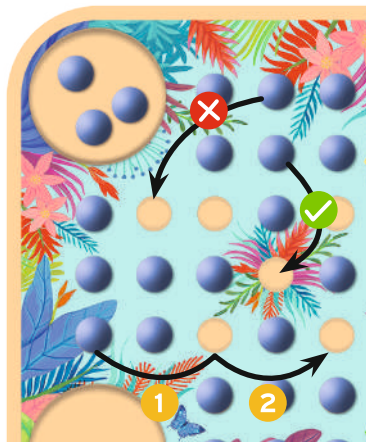
- Fill the holes on the board with the 32 marbles, leaving the central hole empty.

**GAME CONTENTS**

- 1 game board
- 1 cloth bag
- 32 marbles

- Move the marbles one by one, observing the following rules covering moves:

- The marbles can only be positioned in the holes on the board.
-  To make a move, a marble must jump over another marble into a vacant hole immediately next to it. If the next hole is already filled, the move is not allowed.
-  Diagonal moves are not allowed.
- The marble that has been jumped over is removed from play and placed in one of the 4 cups on the board. It may not be used again.
-  A single marble may be played several times in a row.

**VARIATIONS:**

- Try leaving a different hole empty at the start of the game.
- Finish with the last marble exactly in the centre of the board.

A solution can be found at the end of this booklet.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Удалить шарики, перемещая их по определенным правилам так, чтобы на игровом поле остался только один шарик.

ХОД ИГРЫ 


- Разместить 32 шарика в отверстия на игровом поле, оставив пустым отверстие в центре.


**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ** 

- 1 игровое поле
- 1 мешочек
- 32 шарика



- Перемещать шарики один за другим, соблюдая следующие правила:

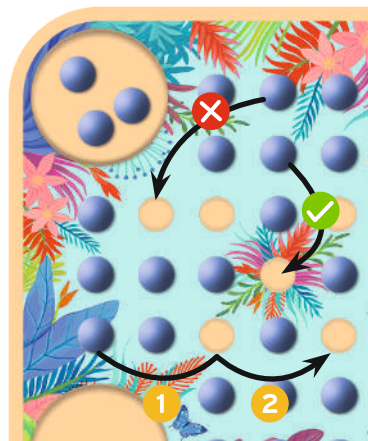
- Шарики должны находиться на игровом поле только в отверстиях.

-  Чтобы попасть в свободное отверстие, шарик может перемещаться только через соседний шарик. Если отверстие рядом с соседним шариком занято, то шарик не может быть перемещен.

-  Нельзя перемещать шарик по диагонали.

- Шарик, над которым произошло перемещение, удаляется с игрового поля. Он откладывается на одну из 4-х угловых подставок на поле и не может быть использован повторно.

-   Одним шариком можно совершить несколько перемещений.

**ВАРИАНТ:**

- Начать с любого места, оставив пустым любое отверстие.
- Закончить так, чтобы последний шарик оказался в центре игрового поля.

Решения приведены в конце брошюры.

