

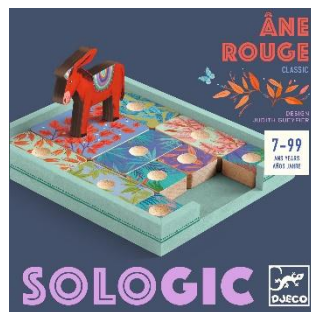
LV – Latviešu

DJ00815 Loģikas spēle - Sarkanais ēzelis (klotski)

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs

Komplektā ietilpst: spēles pamatne, 9 koka kauliņi un koka ēzelis



Spēles mērķis: Palīdzēt tikt ēzelim ārā no spēles laukuma.

Spēles norise:

- Novietojiet kauliņus spēles pamatnē, kā norādīts attēlā zemāk.



- Tad bīdiēt kauliņus pa pamatni, lai atbrīvotu ceļu ēzelim, ievērojot zemāk redzamos nosacījumus.
 - Vienīgais veids, kā ēzelis var tik ārā no spēles laukuma, ir cauri atvērumam pamatnes apakšējā malā.



- Tikai ēzeļa kauliņš drīkst pamest laukumu.



- Kauliņus drīkst pārvietot, tikai slidinot tos pa pamatni, kauliņus nedrīkst pacelt no pamatnes.

Divi no iespējamajiem uzdevuma atrisinājumiem atrodami bukleta beigās.

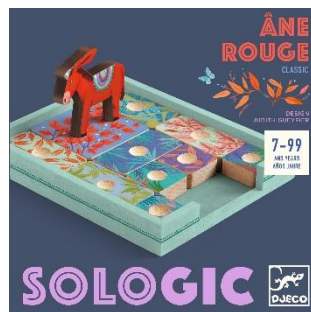
LT – Lietuvių

DJ00815 Loginis žaidimas - Raudonas asilas (klotski)

Amžius: nuo 7 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 1 medinė lenta, 9 storos medinės lentelės ir medinis asilas.



Žaidimo tikslas: Padėkite asiliukui išeiti iš lentos.

Žaidimo eiga:

- Padėkite detales, kaip parodyta toliau.



- Stumdykite figūrėlės aplink lentą, kad atlaisvintumėte asiliukui kelią, atsižvelgdami į šias sąlygas.
 - Vienintelis būdas, kuriuo asilas gali ištrūkti, yra pro lentos apačioje esančią angą.



- Tik asilas gali palikti lentą.



- Figūrėlę galite pajudinti tik ją stumdydami - tai galioja visoms figūrėlėms. Kiekvienos figūrėlės apačia visada turi liesti lentą.

Du iš galimų sprendimų rasite šios knygelės pabaigoje.

EE – Eesti*

DJ00815 Mäng - Loogikamäng - Punane eesel (klotski)

Vanus alates: 7–99-aastastele

Mängijate arv: 1

Komplekti kuuluvad: 1 mängulaud, 9 puidust klotsi ja 1 puidust eesel.

Mängu eesmärk: Vabasta eesel mängulaualt.

Mängukäik:

- Aseta klotsid lauale vastavalt näidisele.



- Nihuta klotse järjestikku, et teha ruumi eesli liikumiseks.
- Eesel peab väljuma laua allservas asuvast ainsast avast.



- Ainult eesel võib väljuda mängulaualt.



- Klotse võib liigutada ainult libistades – neid ei tohi tõsta ega pöörata. Klotsi põhi peab jääma alati vastu mängulauda.

Märkus: Kaks lahendust on toodud vihiku lõpus.

EN TRADITIONAL LOGIC GAME



AIM OF THE GAME

Help the donkey get out of the board.

CONTENTS OF THE GAME



- 1 board
- 9 wooden pieces and one wooden donkey

HOW TO PLAY



- Position the pieces as indicated.



- Slide the pieces successively around the board to clear a path for the donkey.
- The only way the donkey can get out is through the opening at the bottom of the board.



- Only the donkey is allowed to leave the board.



- You can only move a piece by sliding it - this applies to all pieces. The underside of each piece must always remain in contact with the board.

2 solutions can be found at the end of this booklet.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вывести ослика с игрового поля.

ХОД ИГРЫ

- Разместить детали игры, как указано.



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

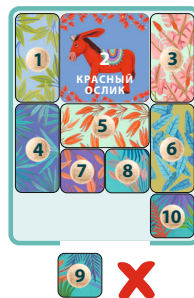


- 1 игровое поле
- 9 деревянных деталей и один деревянный ослик

- Скользящими движениями перемещать детали одну за другой по игровому полю, чтобы освободить проход для ослика.
- Ослик может покинуть поле только через один проход, который находится в нижней части игрового поля.



- Только ослик имеет право покинуть игровое поле.



- Детали должны перемещаться по игровому полю только скольжением. Низ перемещаемых деталей должен всегда касаться поля.

2 решения приведены в конце брошюры.