

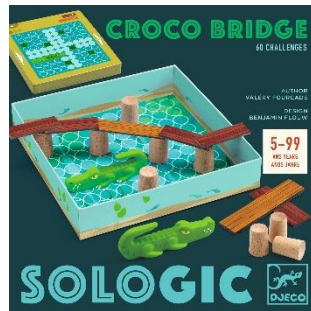
LV – Latviešu

DJ00816 Spēle - Loģikas spēle - Krokodilu tilts

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs

Komplektā ietilpst: spēles pamatne kastes apakšā, 2 krokodilu figūriņas, 10 blukīšu kauliņi, 7 dēļu kauliņi (5 mazi un 2 lieli) un 30 divpusējas uzdevumu kartiņas.



Spēles mērķis: Nokļūt uz norādīto upes pusi, nepārkāpjot pāri nevienam krokodīlam.

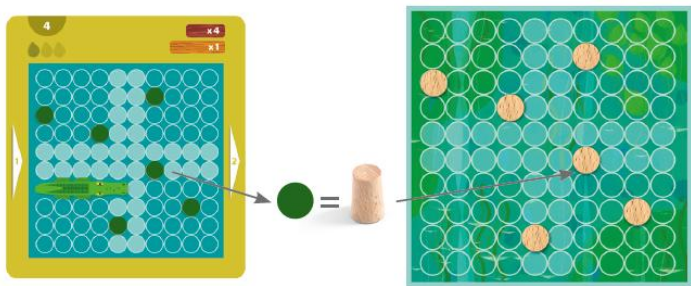
Spēles norise:

- Novietojiet spēles pamatni (kastes apakšējo daļu) sev priekšā.
- Izvēlieties uzdevumu kartiņu ar vēlamo grūtības pakāpi no 1 līdz 3.

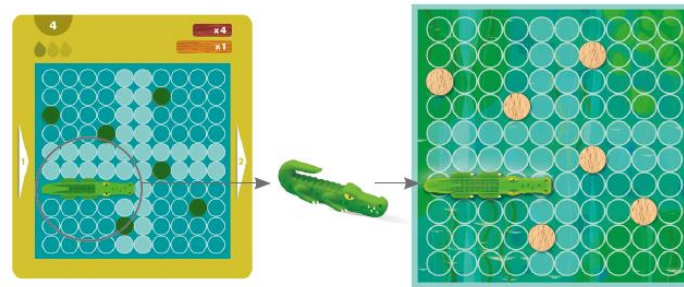
Grūtības pakāpe ir norādīta šeit



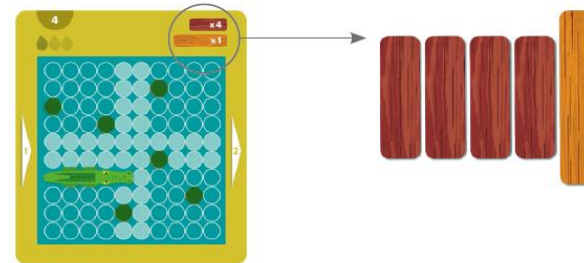
- Novietojiet blukīšus uz pamatnes, kā norādīts uzdevumu kartiņā.



- Pēc tam novietojiet uz spēles laukuma krokodilus, kā norādīts uzdevumu kartiņā.



- Paņemiet tāda daudzuma un izmēra dēļiņus, kā norādīts uzdevumu kartiņā.



- Jums ir jāuzbūvē tilts, lai izveidotu taciņu no sākuma mala uz finiša malu.



Sākuma
mala

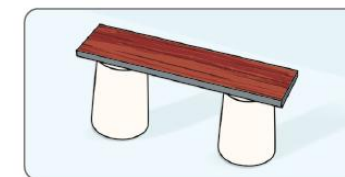
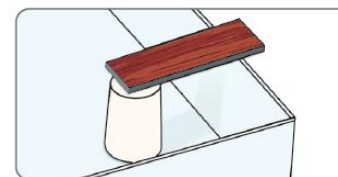


Finiša
mala

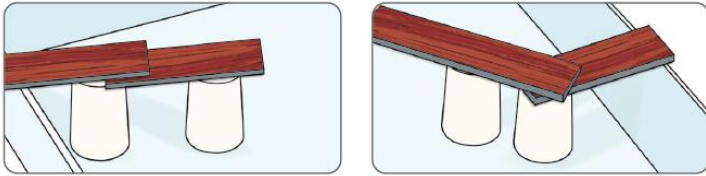
Tiltu būvēšana:

Lai uzbūvētu tiltu ir jāizmanto dēļiņi. Dēļiņus var novietot starp:

- Kastes malu un blukī; • 2 blukīem;



- Jau novietotu dēlīti un kastes malu;



- Diviem jau novietotiem dēļšiem.

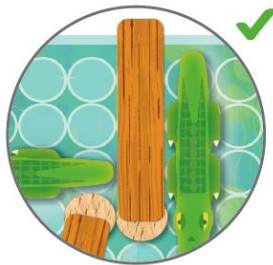


Svarīgi!

- Dēļšiem jābūt stabili novietotiem, tie nedrīkst būt ļodzīgi.
- Dēļi drīkst novietot jebkurā virzienā.
- **Dēļis nedrīkst:**
 - Pilnībā vai daļēji atrasties virs krokodila figūras,
 - Atrasties tikai uz 1 blukīša vai 1 jau novietota dēļša,
 - Būt novietots starp 2 kastes malām.

Taciņas veidošana:

- Viena nepārtraukta taciņa tiek veidota no dēļšiem no vienas kastes malas uz otru. Sākuma un finiša malas ir norādītas uzdevuma kartiņā ar cipariem 1 (starts) un 2 (finišs).
- Taciņa drīkst arī iet garām vai cauri pārējām kastes malām, kas nav starta un finiša malas.
- Ja divi blukīši, uz kuriem ir balstīti dēļši, atrodas blakus (horizontāli vai vertikāli), taciņa tiek skaitīta kā nepārtraukta. *Skatīt piemēru attēlā zemāk.*



Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

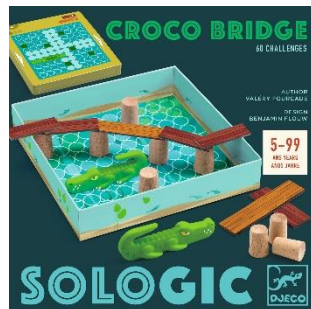
Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās.

DJ00816 Žaidimas - Loginis žaidimas - Krokodilų tiltas

Rekomenduojamas amžius: nuo 5 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo lenta (dėžutės apačioje), 2 krokodilų figūrėlės, 10 rąstų dalių, 7 lentų dalys (5 mažos ir 2 didelės) ir 30 dvipusių iššūkių kortelių.



Žaidimo tikslas: Nukeliauti iki nurodyto upės kranto, neužkliudant krokodilų.

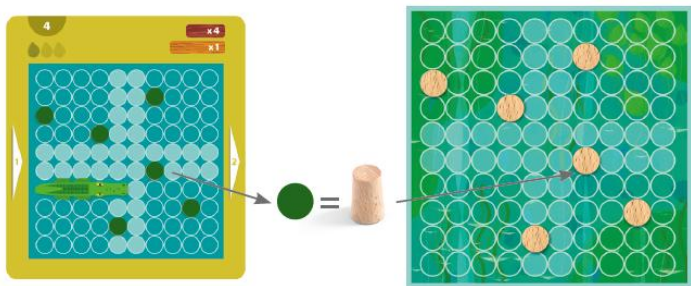
Žaidimo eiga:

- Padėkite žaidimo lentą priešais save.
- Pasirinkite iššūkių kortelę. Didėjantis sudėtingumo lygis nuo 1 iki 3.

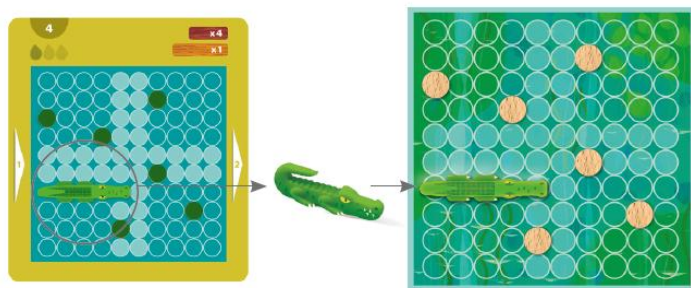
Parodyta čia: →



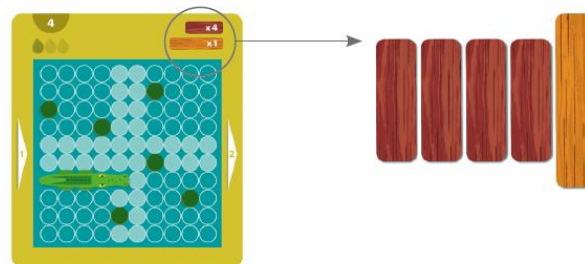
- Padėkite rąstus ant lentos taip, kaip parodyta užduoties kortelėje.



- Padėkite krokodilus ant lentos taip, kaip parodyta užduoties kortelėje.



- Paimkite iššūkių kortelėje pavaizduotas lentas.



- Pastatykite tiltą, kad suformuotumėte kelią iš vienos lentos pusės (pradinio taško) į kitą (galutinį tašką).



Pradžios taškas (1)



Pabaigos taškas (2)

Tiltų statymas:

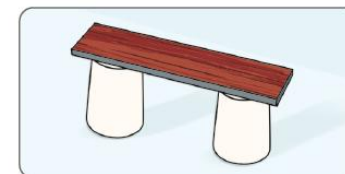
Norint pastatyti tiltą, reikės naudoti lentas.

Lentą galima dėti tarp:

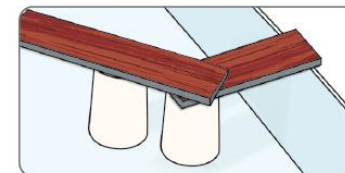
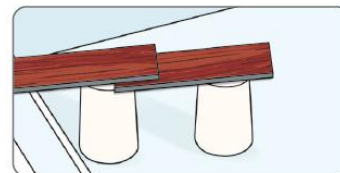
- Dežės krašto ir rąsto;



- 2 rąstų;



- Jau padėtos lentos ir dėžės krašto;



- Tarp dviejų jau pastatytų lentų.



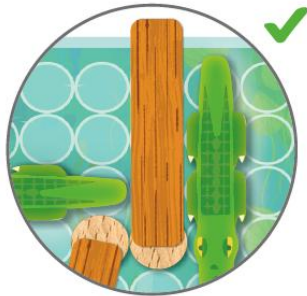
Svarbu!

- Lenta turi būti pritvirtinta - ji neturi būti nestabili.
- Lentą galima statyti bet kuria kryptimi.
- **Lenta negali:**
 - Eiti ant krokodilo, net ir iš dalies;
 - Būti paremta tik vienu rąstu arba viena jau pastatyta lenta;
 - Dedama tarp 2 dėžės kraštų.

Tako statymas:

- Vienintelis ištisinis kelias tarp vienos dėžės briaunos (pradinė briauna „1“) ir kitos briaunos (baigiamoji briauna „2“) yra sukuriamas, naudojant lentas.
- Kelias taip pat gali praeiti pro vieną ar dvi kitų dėžių briaunas, kurios nėra pradinė ir galutinė briaunos.
- Kelias taip pat laikomas ištisiniu, kai 2 rąstai liečiasi su lentomis (tik jei jie yra horizontaliai arba vertikalčiai greta).

Pavyzdys nuotraukoje:



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

Žaidimo autorius: Valéry Fourcade

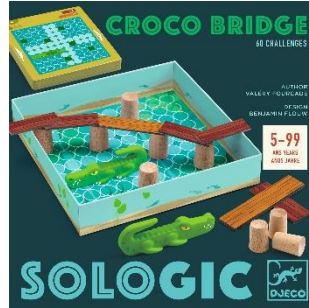
EE – Eesti*

DJ00816 Mäng - Loogikamäng - Krokodillisild (60 väljakutset)

Vanus alates: 5–99-aastastele

Mängijate arv: 1

Komplekti kuuluvad: 30 kahepoolset väljakutsekaart, 2 ohtlikku krokodilli, 10 palki, 7 lauda (5 väikest, 2 suurt) ja 1 mängulaud (karbi põhjas).



Mängu eesmärk: Jõua vastasranda ilma krokodillide peale astumata.

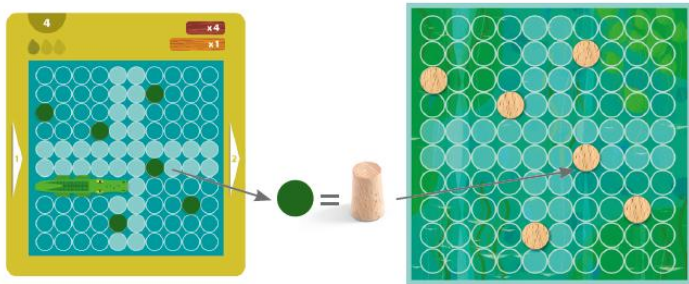
Mängukäik:

- Aseta mängulaud (karbi põhi) enda ette.
- Vali üks väljakutsekaart (raskusaste kasvab tasemelt 1 kuni 3).

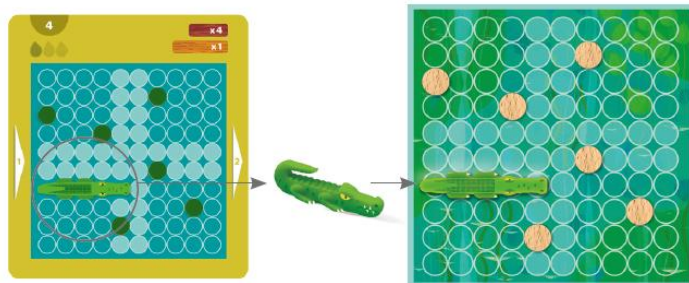
Raskusaste on siin näidatud:



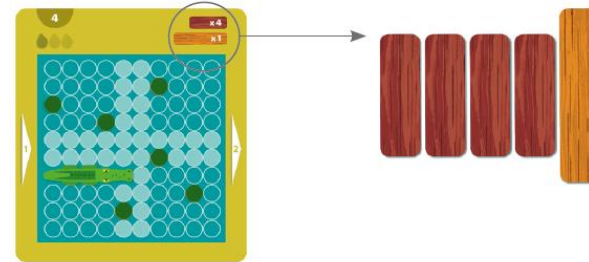
- Paiguta palgid vastavalt kaardile.



- Paiguta krokodillid vastavalt kaardile.



- Võta laud, mis on kaardil näidatud.



- Ehitades sildu, loo tee stardipunktist sihtpunktini.



Alguspunkt

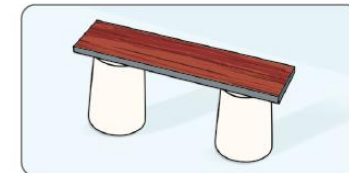


Lõpp-punkt

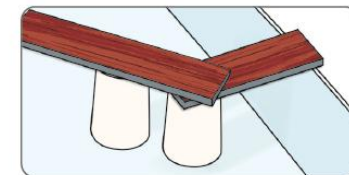
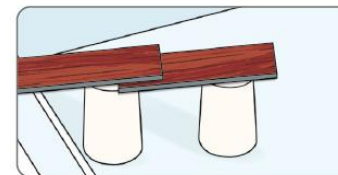
Sildade ehitamine:

Silla ehitamiseks kasuta laudu. Laud võib toetuda:

- karbi servale ja palgile;
- kahele palgile;



- juba paigaldatud plangu ja kasti serva vahele;



- kahe juba asetatud laua vahele.

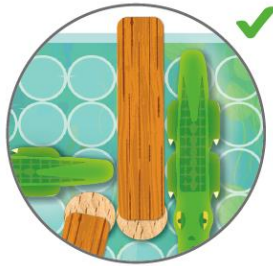


Reeglid!

- Laud peab olema stabiilselt paigutatud.
- Lauda võib asetada suvalises suunas.
- **Laud EI TOHI:**
 - minna üle krokodilli, isegi osaliselt,
 - toetuda vaid ühele palgile või vaid ühele teisele lauale,
 - toetuda kahele karbi servale.

Tee loomine:

- Tee peab olema pidev ja ühendama karbi ühe serva teisega.
- Tee võib läbida ka teisi karbi servi (välja arvatud algus ja lõpp).
- Tee loetakse pidevaks ka siis, kui kaks palki koos laua all puutuvad kokku ortogonaalselt.



*Igal väljakutsel on ainult üks lahendus!
Lahendused on vihiku lõpus.*

Mängu autor: Valéry Fourcade



AIM OF THE GAME

Get to the side of the river indicated, without stepping over the crocodiles.

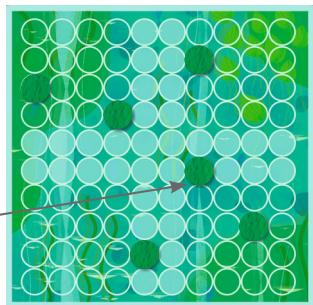
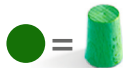
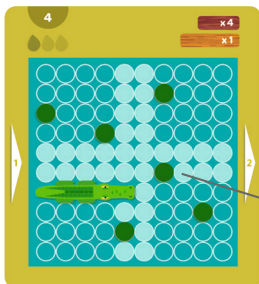
HOW TO PLAY

- Place the game board (the bottom of the box) in front of you.
 - Choose a challenge card.
- The game features increasing levels of difficulty from 1 to 3.

Indicated here →



- Place the logs on the board as shown on the challenge card.

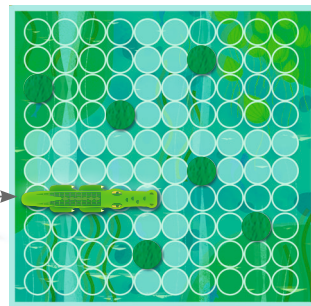
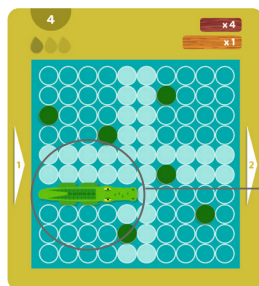


CONTENTS OF THE GAME

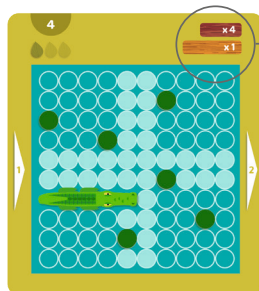


- 30 double-sided challenge cards
- 2 hungry crocodiles
- 10 logs
- 7 planks (5 small and 2 large)
- 1 game board at the bottom of the box

- Place the crocodile(s) on the board as shown on the challenge card.



- Take the planks shown on the challenge card.



- Build a bridge to form a path from the starting point:



- to the finish point.

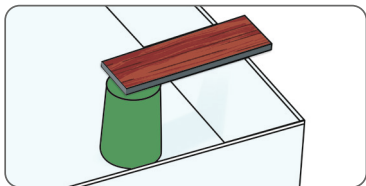


• Building bridges

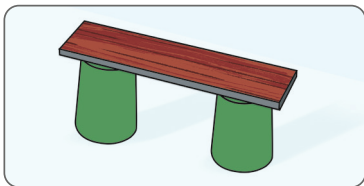
To build a bridge, you must use the planks.

A plank can be laid between:

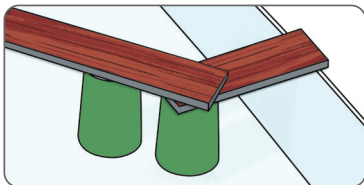
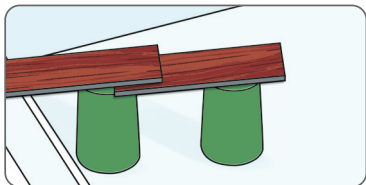
• *The edge of the box and a log.*



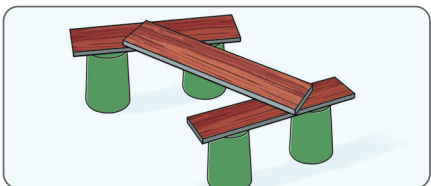
• *2 logs.*



• *A plank already in place and the edge of the box.*



A plank can be laid between two planks already in place.



The plank **must** be laid firmly in place – it should not be unstable.

The plank **can** be placed in any direction.

The plank **cannot**:

- Pass over a crocodile, even partially.
- Be supported by a single log only or a single plank already in place.
- Be laid between 2 edges of the box

• Creating a path

The single, continuous path between one edge of the box



and the other edge

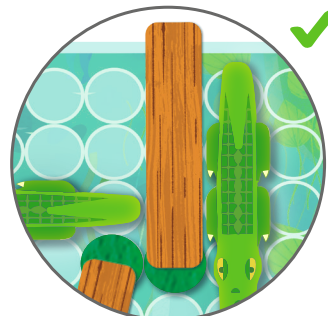


is made up of bridges built from planks.

The path can pass by one or 2 edges of the box (other than the starting edge and the finish edge).

The path is also considered continuous when 2 logs carrying planks are touching (only if they are horizontally or vertically adjacent).

Example:



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

*A game by
Valéry Fourcade.*



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Пройдите к указанному берегу реки, не наступая на крокодилов.

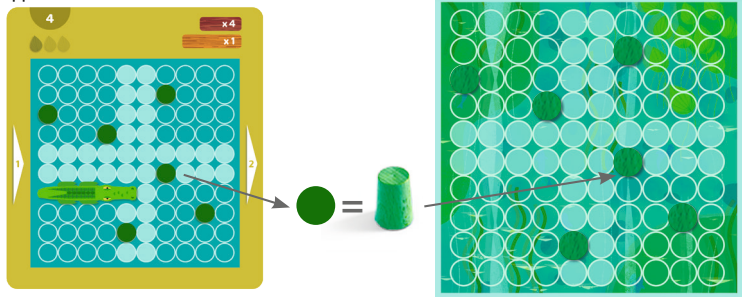
ХОД ИГРЫ

- Положите перед собой игровое поле (дно коробки).
 - Выберите карточку с заданием.
- В игре предусмотрено 3 уровня сложности.

Уровень показан здесь



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

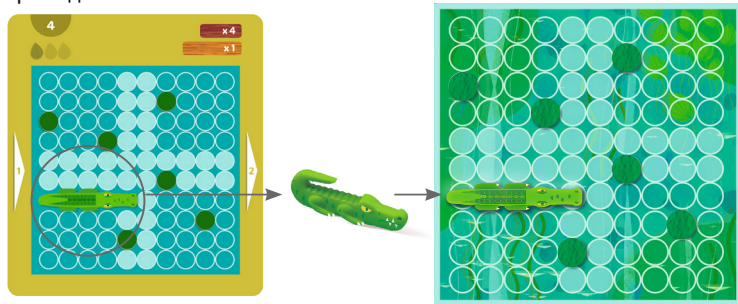


ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

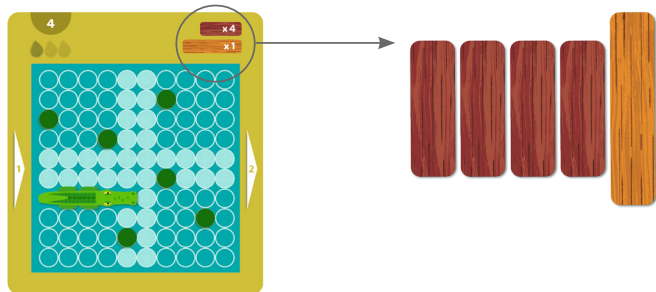


- 30 двусторонних карточек с заданиями
- 2 зловных крокодила
- 10 столбиков
- 7 дощечек (5 маленьких и 2 больших)
- 1 игровое поле (дно коробки)

- Следуя указаниям на карточке, расположите на поле крокодила или крокодилов.



- Возьмите дощечки, обозначенные на карточке с заданием.



- Проложите из дощечек дорожку, которая идет от исходной точки:



- до точки назначения: при помощи мостиков.

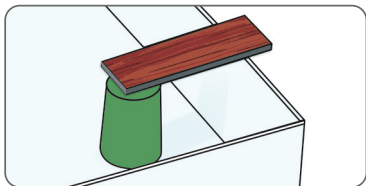


• Как строить мостики

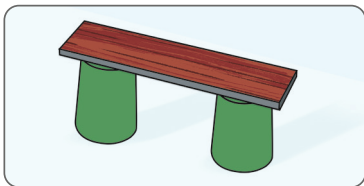
Чтобы построить мостик, вам понадобятся дощечки.

Дощечка может опираться на:

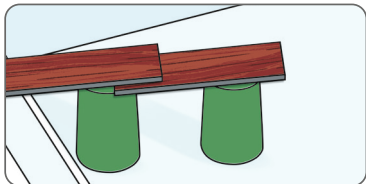
• край коробки и столбик



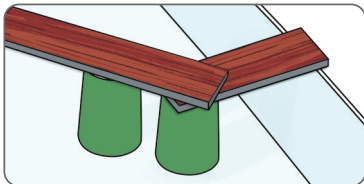
• 2 столбика



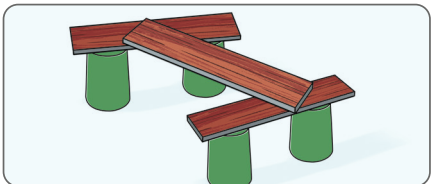
• другую дощечку и край коробки



• другую дощечку и столбик.



• дощечка может располагаться между двумя другими дощечками.



Дощечку **следует** располагать так, чтобы она крепко держалась и не двигалась.

Дощечку **можно** размещать в любом направлении.

Дощечка **не может**:

- проходить над крокодилом, даже если она касается его только одним концом.
- опираться только на один столбик или только на одну дощечку,
- опираться на 2 края коробки.

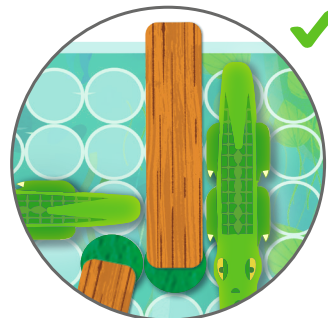
• Как проложить дорожку

С помощью мостиков, построенных из дощечек, вам нужно проложить одну непрерывную дорожку от одного края коробки к другому.

Дорожка может проходить через один или сразу оба оставшихся края коробки (кроме исходного и конечного).

Она не прерывается, даже если 2 столбика с дощечками соприкасаются друг с другом (только если они расположены вертикально или горизонтально).

Пример:



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

Автор игры:
Валери Фуркад.

