

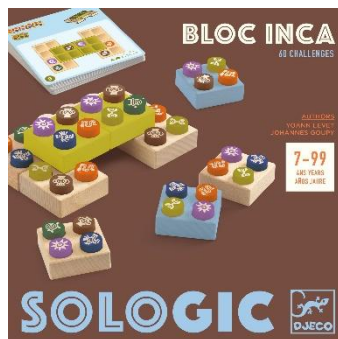
LV – Latviešu

DJ00818 Spēle - Loģikas spēle - Inku bloki

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs

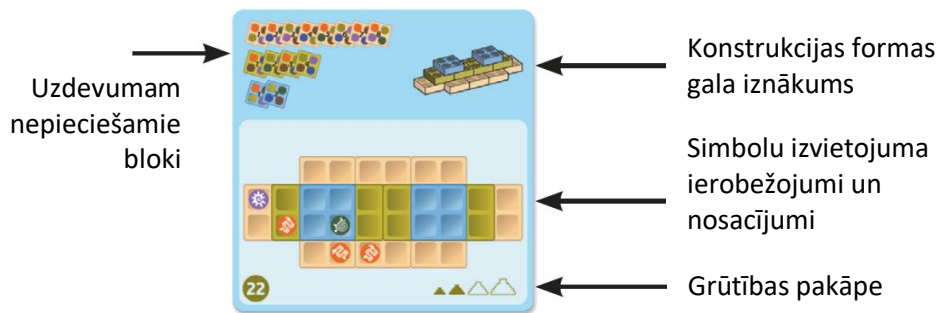
Komplektā ietilpst: 16 koka bloki ar simbolu attēliem un 30 divpusējas uzdevumu kartiņas.



Spēles mērķis: No blokiem uzbūvēt konstrukcijas atbilstoši visiem nosacījumiem.

Spēles norise:

Izvēlieties uzdevumu kartiņu. Uz katras kartiņas ir norādīta sejkokaša informācija:



Citi nosacījumi, kas jāievēro:

- Ja liekat 2 blokus vienu uz otra, laukumos, kuri pārklājas, vienmēr ir jābūt vienādiem simboliem.

Zemāk piemērā: Zilajam putnam vienmēr jābūt uz zilā putna. Un brūnajai amforai vienmēr jābūt uz brūnās amforas.



- Pārējie nosacījumi:



= Šajā vietā jāatrodas čūskas simbolam.



= Šajā vietā nedrīkst atrasties putna simbols.



= Šajā vietā jāatrodas bruņurupuča vai amforas simbolam.



= Šajās divās iezīmētajās vietās jāatrodas vienādiem simboliem.



= Visās vietās, kurās ir viens un tas pats burts, jāatrodas vienādiem simboliem.

Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās.

Spēles autori: Yoann Levet ja Johannes Goupy

LT – Lietuvių

DJ00818 Loginis žaidimas - Inku kaladėlės

Amžius: nuo 7 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 1

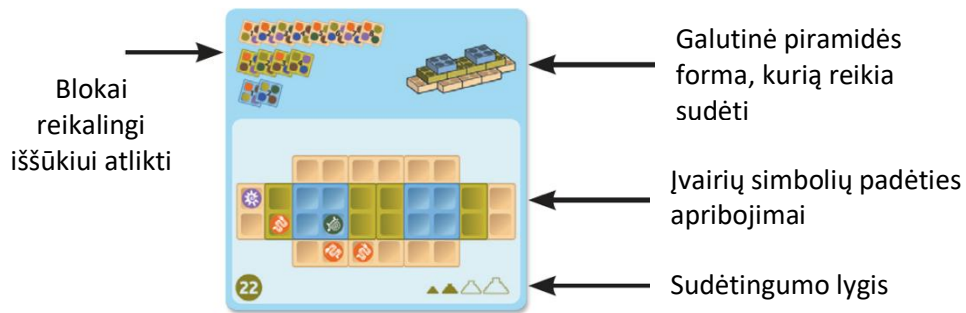
Žaidimo sudėtis: 16 medinių kaladėlių su simboliais, 30 dvipusių iššūkių kortelių.



Žaidimo tikslas: Sudėliokite kaladėles, kad pastatytumėte struktūrą, atitinkančią nurodytus apribojimus.

Žaidimo eiga:

Pasirinkite užduoties kortelę. Kiekvienoje užduoties kortelėje rodoma:



Taisyklės, kurių reikia laikytis:

- Jei sudėjus 2 blokelių vienas ant kito, persidengiančios dalys visada turi būti pažymėtos tuo pačiu simboliu.

Pavyzdžiui, čia: Mėlynas paukštis visada turi būti ant mėlyno paukščio. O ruda amfora visada turi būti ant rudos amforos.



- Skirtingi apribojimai:



= Šioje vietoje **turi būti gyvatės simbolis.**



= Šioje vietoje **neturi būti paukščio simbolio.**



= Šioje vietoje **turi būti vėžlio simbolis arba amforos simbolis.**



= Šiuose dviejuose tarpuose **turi būti tas pats simbolis.**



= Visi tarpai su ta pačia raide **turi būti su tuo pačiu simboliu.**

*Kiekvienam iššūkiui yra tik vienas sprendimas.
Atsakymusrasite šios knygelės pabaigoje.*

Žaidimo autoriai: Yoann Levet ja Johannes Goupy

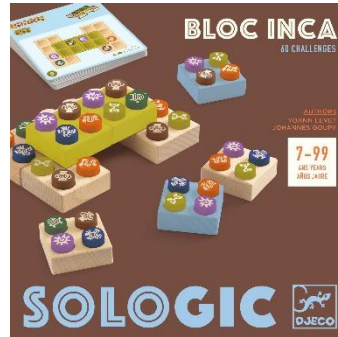
EE – Eesti*

DJ00818 Mäng - Loogikamäng - Inka klotsid (60 väljakutset)

Vanus alates: 7–99-aastastele

Mängijate arv: 1

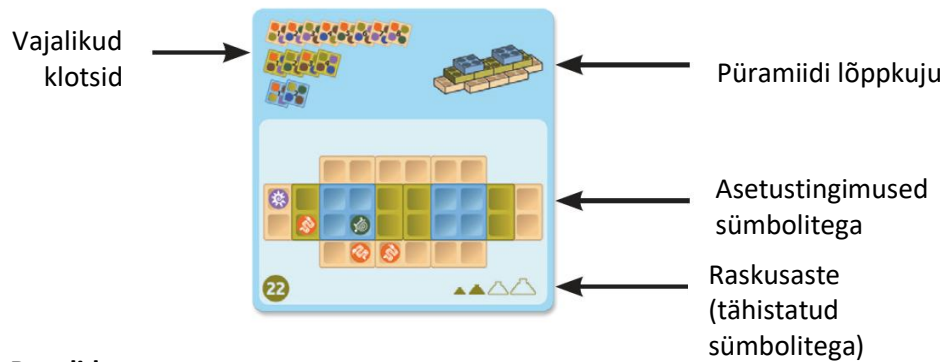
Komplekti kuuluvad: 16 puidust klotsi ja 30 kahepoolset väljakutsekaarti.



Mängu eesmärk: Ehita püramiid, järgides kõiki antud tingimusi.

Mängukäik:

Vali väljakutsekaart. Igal kaardil on:



Reeglid:

- Kui asetad ühe klotsi teise peale, peavad nende kattuvad osad olema samade sümbolitega.

Näiteks: sinine lind peab olema sinise linnu peal, pruun amfora pruunil amforal.



- Erinevad tingimused:



= See ruut **PEAB** sisaldama madu sümbolit.



= See ruut **EI TOHI** sisaldada linnu sümbolit.



= See ruut **PEAB** sisaldama kas kilpkonna või amfora sümbolit.



= Need kaks ruutu **PEAVAD** sisaldama sama sümbolit.



= Kõik ruudud, millel on sama täht, **PEAVAD** sisaldama sama sümbolit.

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

Mängu autorid: Yoann Levet ja Johannes Goupy

EN A GAME OF LOGIC



AIM OF THE GAME

Put the blocks together to build a structure that complies with the constraints given.

CONTENTS OF THE GAME



- 16 wooden blocks
- 30 double-sided challenge cards

HOW TO PLAY



Choose a challenge card. Each challenge card shows:

→ The blocks required for the challenge



← The finished pyramid shape to achieve

← Constraints on the positioning of various symbols

← The level of difficulty

RULES TO BE FOLLOWED

- If you stack 2 blocks, the overlapping parts must always feature the same symbol.
Here, for example: The blue bird must always be on top of a blue bird. And the brown amphora must always be on top of a brown amphora.



• Different constraints:



= This space **must contain the snake icon**.



= This space **must not contain the bird icon**.



= This space **must contain either the turtle icon or the amphora icon**.



= These two spaces **must contain the same icon**.



= All spaces **with the same letter must contain the same icon**.

There is only one solution for each challenge!

Solutions can be found at the end of the booklet.

A game by Yoann Levet and Johannes Goupy.

RU ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Соблюдая определенные ограничения, построить пирамиду из деревянных блоков.

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

- 16 деревянных блоков
- 30 двусторонних карточек с заданиями

ХОД ИГРЫ

Выберите карточку с заданием. На каждой карточке указано следующее:

Блоки для
выполнения
задания



Форма завершенной
пирамиды

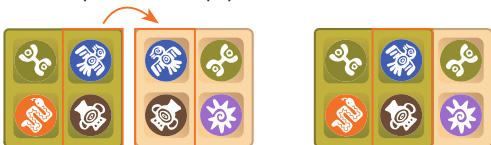
Места размещения
символов

Уровень сложности

ПРАВИЛА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

• При помещении одного блока на другой, налагаемые друга на друга части должны иметь одинаковый символ.

Например, в данном случае: синяя птица должна быть на синей птице, а коричневая амфора – на коричневой амфоре.



• Виды ограничений:



= Здесь должен быть символ змеи.



= Здесь не должно быть символа птицы.



= Здесь должен быть символ черепахи или символ амфоры.



= На этих двух местах должен быть один и тот же символ.



= На всех местах с одинаковой буквой должен быть один и тот же символ.

У каждого задания есть только одно решение!

Решения указаны в конце брошюры.
 Авторы игры: Йоанн Лева и Йоанн Гупи.