

LV – Latviešu

DJ00819 Spēle - Pusdienas

Ieteicamais vecums: no 3 līdz 6 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 – 5

Komplektā ietilpst: 1 “Boba” spēles pamatne un 24 priekšmetu žetoni.



Bobs ir izvēlīgs ēdājs un viņš neēd visu, kas nolikts viņam priekšā! Vai varat izssekot līdzī visiem žetoniem, ko viņš ir apēdis? Atmiņas un sadarbības spēle mazākiem bērniem.

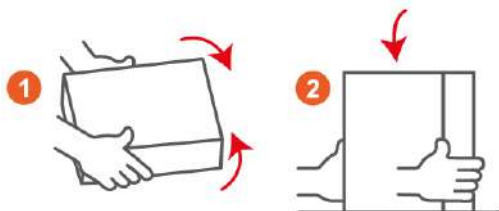
Spēles princips: Bobam garšo viss, bet ne vienmēr uz visu viņam ir apetīte. Spēlētāji novieto žetonus uz Boba galda un aizver kasti. Tad kaste tiek sakratīta un atkal atvērta! Pa to laiku Bobs ir apēdis vairākus žetonus - tie ir iekrituši caur viņa mutes caurumu iekšā kastē. Spēlētāji sadarbojas kopā, lai atklātu, kuri žetoni ir pazuduši.

Spēles mērķis: Atklāt un nosaukt, kuru priekšmetu žetonus Bobs ir apēdis.

Sagatavošanās spēlei: Iztukšojiet kasti un novietojiet Boba pamatni tai virsū. Priekšmetu žetonus nolieciet blakus vienā maliņā.



Spēles norise: Spēlētāji kopīgi izvēlas 3 līdz 10 žetonus. Vienu pēc otra tos novieto uz Boba pamatnes, skaļi nosaucot, kāds priekšmets uz katra ir attēlots. Tad kaste tiek aizvērta un viens no spēlētājiem sakrata kasti vairākos virzienos – vispirms no sāna uz sānu, pēc tam no augšas uz leju. *Skatīt attēlā zemāk.*



Pēc tam kasti novieto atpakaļ uz galda un atver.

Tad, darbojoties kopā, spēlētāji identificē, kurus žetonus Bobs ir norijis (kas ir pazuduši viņa mutē). Kad ir nosaukti visi pazudušie priekšmeti, spēlētāji paceļ Boba pamatni un pārbauda, vai tie bija nosaukti pareizi. Ja spēlētāji ir pareizi identificējuši visus norītos žetonus, viņi ir uzvarējuši.

Spēles beigas:

Spēlētāji var izspēlēt, cik spēles vēlas.

Spēlētāji var arī uzstādīt sev virkni izaicinājumu :

Izaicinājums 1: Sāciet spēli ar 3 žetoniem uz Boba pamatnes.

Ja veiksmīgi uzvarat šo spēli (pareizi atklājot visus priekšmetus), tad varat pāriet uz nākamo izaicinājumu.

Ja nē, tad atkārtojiet šo izaicinājumu.

Izaicinājums 2: Sāciet spēli ar 4 žetoniem uz Boba pamatnes.

Ja veiksmīgi uzvarat šo spēli, tad varat pāriet uz nākamo izaicinājumu.

Ja nē, tad atkārtojiet šo izaicinājumu.

Izaicinājums 3: Sāciet spēli ar 5 žetoniem uz Boba pamatnes.

Un tā tālāk, līdz spēle tiek sākota ar 10 žetoniem.

LT – Lietuvių

DJ00819 Žaidimas - Pietūs

Amžius: nuo 3 iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 5

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo lentelė ir 24 daiktų žetonai.



Žaidimo esmė: Bobas mėgsta valgyti viską, bet ne visą laiką. Žaidėjai padeda žetonus ant Bobo stalo ir uždaro dėžutę. Dėžutė pakratoma... ir vėl atidaroma! Per tą laiką Bobas nurijo dalį žetonų (jie nukrito jam į gerklę ir atsidūrė dėžutės dugne). Žaidėjai kartu stengiasi nustatyti, kurie žetonai dingo.

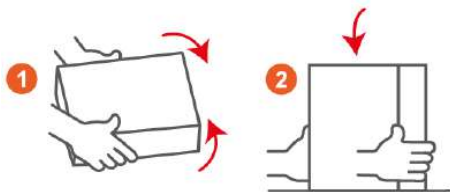
Žaidimo tikslas: Nurodykite visus daiktus, kuriuos Bobas prarijo.

Pasiruošimas: Ištuštinkite dėžę ir ant jos padėkite žaidimo lentą. Objektų žetonus padėkite į vieną pusę.



Žaidimo eiga: Kartu žaidėjai pasirenka nuo 3 iki 10 objektų. Jie deda juos vieną po kito ant lentos ir kiekvieną iš jų pavadina.

Tada dėžė uždaroma. Vienas žaidėjas krato dėžę visomis kryptimis - iš pradžių iš vienos pusės į kitą (žr. 1 pav.), paskui vertikaliai (žr. 2 pav.).



Tuomet dėžutė padedama ant stalo ir atidaroma.

Bendradarbiaudami žaidėjai turi atpažinti žetonus, kuriuos Bobas prarijo (tuos, kurie dingo jo burnoje). Atpažinę visus dingusius daiktus, jie gali patikrinti, ar teisingai nustatė, pakeldami lentą.

Jei žaidėjai teisingai atpažino visus Bobo prarytus objektus, jie laimėjo žaidimą!

Žaidimo pabaiga:

Žaidėjai gali žaisti tiek žaidimų, kiek nori.

Žaidėjai taip pat gali patys sau išsikelti keletą iššūkių:

1 iššūkis: pradėkite nuo 3 objektų padėjimo ant Bobo stalo.

- Jei žaidėjams pavyksta laimėti žaidimą (atpažįstant visus objektus), jie gali pereiti prie kito iššūkio.

- Priešingu atveju jie kartoja tą patį iššūkį tol, kol jį teisingai įveikia.

2 iššūkis: pradėkite nuo 4 objektų padėjimo ant Bobo stalo.

- Jei žaidėjams pavyksta laimėti žaidimą, jie gali pereiti prie kito iššūkio.

- Priešingu atveju jie kartoja tą patį iššūkį, kol jį įveikia teisingai.

3 iššūkis: pradėkite nuo 5 objektų padėjimo ant Bobo stalo.

Ir taip toliau, kol ant Bobo stalo bus 10 objektų.

EE – Eesti

DJ00819 Mäng - Mälumäng - Lõunasöök

Vanus alates: 3-6

Mängijate arv: 2 – 5

Mängu komplekt sisaldab: ühte mängulauda ja 24 esemežetooni.



Mängu põhimõte. Bobile meeldib süüa kõike – aga mitte kogu aeg. Mängijad asetavad žetoonid Bobile laua peale ja panevad karbi kinni. Raputage karpi ... ja tehke see siis uuesti lahti! Vahepeal on Bob osa žetoonidest alla neelanud (need on talle kurku ehk karbi põhja kukkunud). Mängijad teevad koostööd, et tuvastada, millised žetoonid on kadunud.

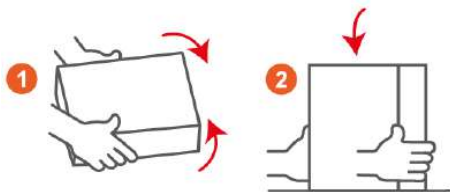
Mängu eesmärk: tuvastada kõik need asjad, mille Bob on alla neelanud.

Mänguks valmistumine. Tühjendage karp ja asetage mängulaud selle peale. Asetage asjade žetoonid ühele küljele.



Mängu käik. Mängijad valivad koos välja 3–10 asja. Nad asetavad need üksteise järel mängulauale, andes neist igaühele nime.

Seejärel pannakse karp kinni. Üks mängija raputab karpi igas suunas – esmalt küljelt küljele (vt joonist 1) ja seejärel ülevalt alla (vt joonist 2).



Seejärel asetatakse karp uuesti lauale ja tehakse lahti.

Mängijad peavad koos töötades välja selgitama, millised žetoonid on Bob alla neelanud (need, mis on tema suhu kadunud). Kui nad on kõik kadunud asjad tuvastanud, saavad nad kontrollida, kas vastus on õige, tõstes mängulaua üles.

Kui mängijad arvavad kõik allaneelatud asjad õigesti ära, on nad mängu võitnud!

Mängu lõpp

Mängijad võivad mängida nii palju mängu, kui soovivad.

Mängijad võivad endale püstitada ka hulga ülesandeid:

1. ülesanne: asetage mängu alguses Bobi lauale 3 asja.

- Kui mängijatel õnnestub mäng võita (tuvastades kõik asjad), võivad nad asuda järgmise ülesande kallale.

- Vastasel juhul kordavad nad sama ülesannet, kuni saavad selle lahendatud.

2. ülesanne: asetage mängu alguses Bobi lauale 4 asja.

- Kui mängijatel õnnestub mäng võita, võivad nad asuda järgmise ülesande kallale.

- Vastasel juhul kordavad nad sama ülesannet, kuni saavad selle lahendatud.

3. ülesanne: asetage mängu alguses Bobi lauale 5 asja.

Ja nii edasi, kuni Bobi laual on 10 asja.



3-6 years



2 to 5 players



15 min

Game rules

GB

Contents: 1 "Bob" board, 24 object tokens.

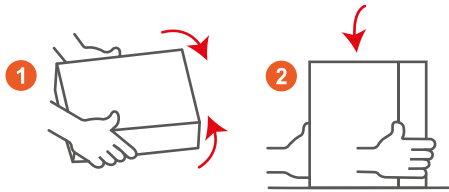
Bob has a peculiar appetite and doesn't eat everything that's put in front of him. Can you keep track of all the objects he's swallowed? A game of memory and cooperation for younger players.

How the game works: Bob likes to eat everything - but not all the time. The players put the tokens on Bob's table and close the box. The box is shaken... and then opened up again! In the meantime, Bob has swallowed some of the tokens (they have fallen down his throat to the bottom of the box). The players work together to identify which tokens have disappeared.

Aim of the game: Identify all the objects that Bob has swallowed.

Set-up: Empty the box and position the Bob board on top. Place the object tokens to one side.

How to play: Together, the players choose between 3 and 10 objects. They place them, one after the other, on the table on the Bob board, naming each one as they go. The box is then closed. One player shakes the box in all directions - first from side to side (see *Figure 1*) and then vertically (see *Figure 2*).



The box is then put back on the table and opened up again.

Working together, the players have to identify the tokens that have been swallowed by Bob (those that have disappeared into his mouth). When they have identified all of the objects that have disappeared, they can check if they are right by lifting up the Bob board.

If the players have correctly identified all of the objects swallowed by Bob, they have won the game!

End of the game:

Players can play as many games as they like.

Players can also set themselves a series of challenges:

Challenge 1: Start by placing 3 objects on Bob's table.

- If the players succeed in winning the game (by identifying all of the objects), they can move on to the next challenge.
- Otherwise, they repeat the same challenge until they get it right.

Challenge 2: Start by placing 4 objects on Bob's table.

- If the players succeed in winning the game, they can move on to the next challenge.
- Otherwise, they repeat the same challenge until they get it right.

Challenge 3: Start by placing 5 objects on Bob's table.

And so on, until there are 10 objects on Bob's table.

A game by Émilie & Jérôme Soleil

Игровой комплект: Игровое поле с изображением Боба, 24 фишки с предметами.

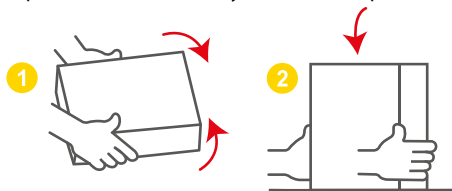
У Боба прекрасный аппетит, но он сам решает, когда и что ему есть. Удастся ли вам найти предметы, которые он проглотил? Игра, которая развивает память и учит детей взаимодействовать друг с другом.

Принцип: Боб — существо всеядное, но ест он только то, что ему хочется. Игроки кладут фишки на стол, за которым сидит Боб, закрывают коробку и встряхивают ее. После этого они снова открывают коробку. За это время Боб успевает проглотить несколько фишек, которые падают ему прямо в пасть (на дно коробки). Игроки должны вместе определить, каких фишек не хватает.

Цель игры: найти все предметы, которые проглотил Боб.

Подготовка: Выньте содержимое из коробки и положите на нее игровое поле с изображением Боба. Фишки с предметами размещаются рядом.

Ход игры: Игроки вместе выбирают от 3 до 10 предметов. Произнося вслух их названия, они кладут их друг за другом на стол Боба, изображенный на игровом поле. Затем коробка закрывается. Один из игроков встряхивает коробку сначала горизонтально (см. схему 1), а потом вертикально (см. схему 2).



После этого коробку возвращают на стол и открывают.

Игроки должны вместе угадать и назвать недостающие фишки, которые попали Бобу в пасть. Для проверки ответа нужно приподнять игровое поле с Бобом.

Если игрокам удалось найти все предметы, которые проглотил Боб, партия считается выигранной.

Конец игры: Игру можно продолжать столько, сколько захочется.

Вы также можете усложнить игру, разбив ее на несколько заданий:

Задание 1: на столе Боба размещается 3 предмета.

- Если игроки находят все проглоченные предметы, то партия таким образом выиграна и можно перейти к следующему заданию.
- Если предметы не были найдены, игроки повторяют задание до тех пор, пока не дадут правильный ответ.

Задание 2: на столе Боба размещается 4 предмета.

- Если партия выиграна, можно перейти к следующему заданию.
- Если предметы не были найдены, игроки повторяют задание до тех пор, пока не дадут правильный ответ.

Задание 3: на столе Кима размещается 5 предметов.

И так далее до 10 предметов.

Авторы игры: Эмили и Жером Солей.