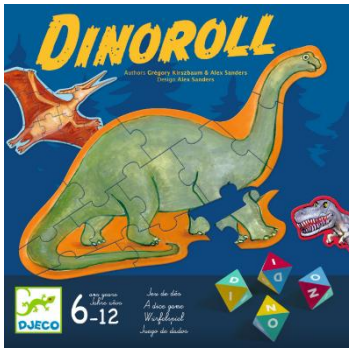
LV – Latviešu
DJ00822 Spēle – Dinozauri (Dinoroll)



Ieteicamais vecums: no 6 līdz 12 gadu vecumam
Spēlētāju skaits: 2 - 4
Komplektā ietilpst: pamatne kauliņu mešanai, 4 metamie kauliņi (katrs ar 8 šķautnēm) un 4 dinozauru puzles (katra veidota no 12 gabaliņiem) – Diplodoks, Pterozaurs, Tiranozaurs un Triceratopss.

Jūsu rīcībā ir 4 metieni, lai no neparastās formas metamajiem kauliņiem izveidotu vārdu "DINO" un saliktu savu dinozaura puzli. Pirmā metamo kauliņu spēle, kas ir lieliski piemērota visai ģimenei – arī gados jaunākiem spēlētājiem.

Spēles princips: katra spēlētāja rīcībā ir 4 metieni, kuru laikā jācenšas izveidot kādu no 4 kombinācijām, kas ļauj iegūt sev vajadzīgos puzles gabaliņus.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš ieguvis visus vajadzīgos gabaliņus un salicis savu dinozaura puzli.

Sagatavošanās spēlei: novietojiet spēles pamatni starp visiem spēlētājiem un novietojiet tajā visus 4 metamos kauliņus. Katrs spēlētājs izvēlas sev vienu no dinozauru puzlēm un savus 12 puzles gabaliņus novieto kaudzītē sev priekšā.

Spēles norise: spēle norisinās pulksteņa rādītāja virzienā. Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Kad pienāk spēlētāja kārta, spēlētājs vispirms izmet visus 4 metamos kauliņus reizē (kauliņus met uz spēles pamatnes, lai būtu skaidri redzams, kādi burti izkrīt uz kauliņiem). Pēc tam, atkarībā no spēlētāja tālākajām izvēlēm, var veikt vēl 3 metienus. Spēlētājam ir iespēja atstāt uz pamatnes 1, 2 vai 3 no jau uzmestajiem kauliņiem. Spēlētājs izvēlas, vai pārmest vienu vai vairākus kauliņus, ar mērķi izveidot kādu no sekojošajām kombinācijām:

- **DINO:** ja spēlētājs uzmet 4 burtus, no kuriem var izveidot vārdu "DINO" (neatkarīgi no tā, kādā krāsā ir šķautnes), spēlētājs iegūst 1 puzles gabaliņu.
- **4 vienādi burti:** ja spēlētājs uzmet 4 vienādus burtus (piemēram, "DDDD", "IIII", "NNNN" vai "OOOO"), spēlētājs iegūst 1 puzles gabaliņu savai puzlei.
- **4 vienādas krāsas:** ja spēlētājs uzmet šķautnes 4 vienādās krāsās, spēlētājs iegūst 1 puzles gabaliņu savai puzlei.
- **"DINO" ar vienādas krāsas šķautnēm:** ja spēlētājs uzmet 4 burtus, no kuriem var izveidot vārdu "DINO" un visu šo burtu pamatnes ir vienādā krāsā, spēlētājs iegūst 3 savas puzles gabaliņus.

Veiksmīgai kombinācijai vienmēr nepieciešami visi 4 metamie kauliņi. Tiklīdz spēlētājs izveido kādu no šīm 4 kombinācijām, viņš attiecīgi iegūst 1 vai 3 puzles gabaliņus un var tos pievienot savai puzlei. Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Ja spēlētājs izveido kādu no kombinācijām pirms vēl ir izmantojis visus 3 papildus metienus, viņš var izvēlēties, vai izmantot šo kombināciju, lai iegūtu 1 puzles gabaliņu, vai riskēt – pārmest kauliņus, lai mēģinātu izveidot visvērtīgāko no kombinācijām – ""DINO" ar vienādas krāsas šķautnēm", kas dotu iespēju iegūt 3 puzles kauliņus.



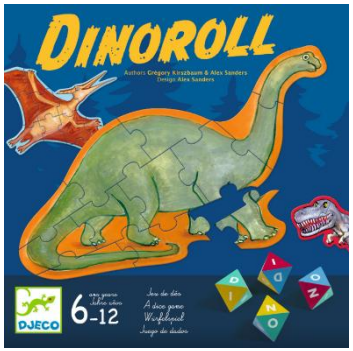
Ja pēc visu 4 metienu veikšanas spēlētājam nav izdevies izveidot nevienu no kombinācijām, spēlētājs neiegūst nevienu puzles gabaliņu un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Piezīme: Iesakām kauliņus, kuru uzmestās vērtības vēlaties saglabāt, novietot uz galda, lai nejauši nepārbīdītu tos, pārmetot vienu vai vairākus no pārējiem metamajiem kauliņiem.

Spēles beigas:
Spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais ir pilnībā salicis savu dinozaura puzli (ir iegūti visi vajadzīgie gabaliņi un tie savietoti puzlē).

Spēles autori: Grégory Kirszbaum un Alex Sanders.

LT – Lietuvių
DJ00822 Žaidimas - Dinoroll



Amžius: nuo 6 iki 12 metų
Žaidėjų skaičius: 2 - 4
Žaidimo sudėtis: 1 kauliukų padėklas, 4 aštuonbriauniai kauliukai ir 4 dinozaurų dėlionės iš 12 dalių (diplodokas, pterozauras, tiranozauras ir triceratopsas).

Žaidimo esmė: Žaidėjai turi 4 kartus mesti kauliukus, kad suformuotų vieną iš 4 kombinacijų, kurios leis jiems surinkti savo dėlionės dalis.

Žaidimo tikslas: Pirmam užbaigti savo dinozauro dėlionę.

Pasiruošimas: Padėkite kauliukų padėklą viduryje tarp žaidėjų su 4 kauliukais viduje. Kiekvienas žaidėjas pasirenka dinozaurų dėlionę ir padeda visas 12 dalių į krūvą priešais save.

Žaidimo eiga: Žaiskite pagal laikrodžio rodyklės kryptį. Jauniausias žaidėjas pradeda pirmas.
Kai ateina žaidėjo ėjimas, jis pradeda mesdamas visus 4 kauliukus vienu metu ant padėklo.
Žaidėjas turi teisę dar 3 kartus mesti kauliukus – jis gali pasirinkti palikti 1, 2 arba 3 kauliukus ant stalo ir perridenti tik vieną arba kelis kauliukus, siekdamas suformuoti vieną iš šių 4 laimėjimų kombinacijų:

- **DINO:** Jei židėjas meta 4 raides, iš kurių galima sudėti žodį „DINO“, nepaisant spalvų, jis laimi 1 savo dėlionės dalį.
- **4 vienodos raidės:** Jei židėjas meta 4 vienodas raides („DDDD“, „IIII“, „NNNN“ arba „OOOO“), jis laimi 1 savo dėlionės dalį.
- **4 vienodos spalvos:** Jei židėjas meta 4 vienodos spalvos kauliuko puses, jis laimi 1 savo dėlionės dalį.
- **„DINO“ vienoda spalva:** Jei židėjas meta 4 raides, iš kurių galima sudėti žodį „DINO“, su visomis kauliukų pusėmis vienodos spalvos, jis laimi 3 savo dėlionės dalis.

Laimėjimo kombinacijos visada apima visus 4 kauliukus.

Kai žaidėjas suformuoja vieną iš šių 4 kombinacijų, jis laimi 1 arba 3 dėlionės dalis ir gali pradėti arba papildyti savo dėlionę. Žaidimas pereina kitam žaidėjui.

Jei žaidėjas suformuoja vieną iš kombinacijų anksčiau, nei išnaudoja visus 3 papildomus metimus, jis gali pasirinkti baigti savo ėjimą ir pasiimti dėlionės dalį arba tęsti metimus, bandydamas suformuoti „DINO vienoda spalva“ kombinaciją ir laimėti 3 dėlionės dalis.

Jei žaidėjui po 4 metimų nepavyksta suformuoti jokios kombinacijos, jis negauna jokios dalies, o žaidimas pereina kitam žaidėjui.

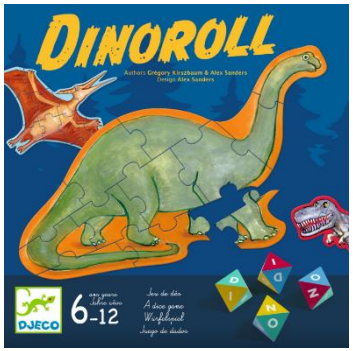
Pastaba: Rekomenduojame padėti ant stalo kauliukus, kurių rezultatą norite išlaikyti, kad nebūtų rizikos pakeisti rezultatą, perridenant vieną ar kelis kitus kauliukus.

Žaidimo pabaiga: Kai tik židėjas sėkmingai užbaigia savo dėlionę, jis paskelbiamas žaidimo nugalėtoju.



Žaidimas sukurtas: Grégory Kirszbaum & Alex Sanders.

EE – Eesti*
DJ00822 Mäng - Dinoroll (Dino-pusle)



Vanus alates: 6–12-aastastele
Mängijate arv: 2 kuni 4
Komplekti kuuluvad: 1 viskamisalus, 4 kaheksatahulist täringut ja 4 dinosauruspuslet (igaüks 12 tükist: diplodookus, pterosaurus, türannosaurus, tritseratops).

Sul on 4 viset, et nende naljakate kaheksanurksete täringutega kirjutada sõna „DINO“ ja ehitada oma dinosauruse pusle. Esimene täringumäng, mis sobib kogu perele – ka noorematele mängijatele.

Mängu põhimõte: Mängijatel on 4 täringuviset, et saada üks neljast kombinatsioonist, mis võimaldab neil koguda oma pusletükke.

Mängu eesmärk: Ole esimene, kes saab oma dinosauruspusle täielikult kokku.

Mängu ettevalmistus: Aseta viskamisalus mängijate keskele ja pane 4 täringut selle sisse. Iga mängija valib ühe dinosauruspusle ja asetab selle 12 tükki enda ette.

Mängu käik: Mäng kulgeb päripäeva, alustab noorim mängija.
Kui mängija kord algab, viskab ta korraga kõiki 4 täringut alustaskul.
Seejärel võib mängija teha maksimaalselt veel 3 viset – jättes lauale 1, 2 või 3 täringut ning uuesti veeretades ainult ülejäänud täringuid –, püüdes saada ühe järgmistest 4 võidukombinatsioonist:

- **DINO:** Kui mängija veeretab 4 tähte, mis võimaldavad tal kirjutada sõna „DINO“, sõltumata külgede värvist, võidab ta 1 pusletüki.
- **4 identset tähte:** Kui mängija veeretab 4 ühesugust tähte („DDDD“, „IIII“, „NNNN“ või „OOOO“), võidab ta 1 pusletüki.
- **4 identsest värvist:** Kui mängija veeretab 4 külge samas värvitoonis, võidab ta 1 pusletüki.
- **„DINO“ samas värvitoonis:** Kui mängija veeretab 4 tähte, mis moodustavad sõna „DINO“ ja kõik neli külge on samas värvitoonis, võidab ta 3 pusletükki.

Võidukombinatsioonid hõlmavad alati kõiki nelja täringut.

Kui mängija saab ühe neist neljast kombinatsioonist, võidab ta 1 või 3 pusletükki ja võib alustada või täiendada oma puslet. Seejärel läheb käik järgmisele mängijale.



Kui mängija saab ühe kombinatsiooni enne kolme lisarulli kasutamist, võib ta valida kas lõpetada oma käik ja võtta pusletükk või jätkata täringute veeretamist, püüdes saavutada kombinatsiooni „DINO samas värvitoonis“ ja võita 3 pusletükki.

Kui mängija ei saa pärast nelja veeretust ühtegi kombinatsiooni, ei võida ta mingeid pusletükke ning käik läheb järgmisele mängijale.

Märkus: Soovitame jätta need täringud, mille tulemust soovite hoida, lauale, et vältida tulemuse muutumist, kui teised täringud uuesti veeretatakse..

Mängu lõpp:
Mäng lõpeb kohe, kui mängija saab oma dinosauruspusle täielikult kokku – ta on võitja!

Autorid: Grégory Kirszbaum un Alex Sanders.

Contenu :
1 piste de lancer, 4 dés à 8 faces, 4 puzzles-dinosaure de 12 pièces (diplodocus, ptérosaure, tyrannosaure, tricératops).

4 lancers pour réussir à écrire DINO avec ces drôles de dés à huit faces et construire son puzzle-dinosaure.
Un premier jeu de dés accessible aux plus jeunes et pour toute la famille.

Principe du jeu :
Les joueurs ont 4 lancers de dés pour réussir une des 4 combinaisons leur permettant de gagner des pièces de leur puzzle.

But du jeu :
Être le premier à finaliser son puzzle-dinosaure.

Mise en place du jeu :
Placez la piste de lancer au centre des joueurs avec les 4 dés à l'intérieur.
Chaque joueur choisit un puzzle-dinosaure et place les 12 pièces en tas devant lui.

Déroulement du jeu :
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

À son tour de jeu, le joueur commence par lancer les 4 dés en même temps sur la piste.
Il aura ensuite le droit à un maximum de 3 lancers supplémentaires, avec la possibilité de laisser sur la table 1, 2 ou 3 dés afin de n'en relancer qu'une partie, pour tenter d'obtenir une des 4 combinaisons gagnantes suivantes :

- **DINO :** si le joueur obtient 4 faces lui permettant d'écrire le mot DINO, quelle que soit la couleur des faces, il gagne 1 pièce de son puzzle.
- **4 lettres identiques :** si le joueur obtient 4 faces avec la même lettre (DDDD, IIII, NNNN ou OOOO), il gagne 1 pièce de son puzzle.
- **4 couleurs identiques :** si le joueur obtient 4 faces avec la même couleur, il gagne 1 pièce de son puzzle.
- **D I N O de la même couleur :** si le joueur obtient 4 faces lui permettant d'écrire le mot DINO avec 4 faces de même couleur, il gagne 3 pièces de son puzzle.

Les combinaisons gagnantes incluent toujours les 4 dés.

Dès qu'un joueur obtient une de ces 4 combinaisons, il gagne 1 ou 3 pièces et peut démarrer ou compléter son puzzle. Puis la main passe au joueur suivant.

Si un joueur obtient une combinaison avant d'avoir utilisé ses 3 lancers supplémentaires, il peut bien entendu décider d'arrêter son tour de jeu et de gagner une pièce de puzzle, ou continuer à lancer les dés pour tenter d'obtenir la combinaison « Dino de la même couleur » et gagner ainsi 3 pièces.

Si un joueur n'obtient aucune combinaison à l'issue de ses 4 lancers, il ne gagne pas de pièce à ce tour de jeu et la main passe au joueur suivant.

NB : Il est conseillé de placer les dés dont on conserve le résultat sur la table afin de ne pas risquer d'en modifier le résultat en relançant un ou plusieurs autres dés.

Fin de la partie :
Dès qu'un joueur parvient à assembler entièrement son puzzle, il est déclaré vainqueur de la partie.

Un jeu de Grégory Kirszbaum & Alex Sanders



Contents:
1 dice tray, 4 dice with 8 sides, and 4 dinosaur puzzles with 12 pieces (a diplodocus, a pterosaur, a tyrannosaurus and a triceratops).

You have 4 rolls to write 'DINO' with these funny eight-sided dice and build your own dinosaur puzzle. A first dice game that's suitable for all the family – even younger players.

How the game works:
Players have 4 rolls of the dice to make one of 4 combinations that will enable them to collect their puzzle pieces.

Aim of the game:
Be the first to complete your dinosaur puzzle.

Set-up:
Place the dice tray in the middle of the players with the 4 dice inside it.
Each player chooses a dinosaur puzzle and puts the 12 pieces in a pile in front of them.

How to play:
Play proceeds in a clockwise direction. The youngest player goes first.

When it is a player's turn, they start by rolling all 4 dice at the same time on the tray.
The player is then entitled to a maximum of 3 more rolls – with the option of leaving 1, 2 or 3 of the dice on the table so as to re-roll only one or some of the dice – in an attempt to make one of the following 4 winning combinations:

- **DINO:** If the player rolls 4 letters enabling them to write the word 'DINO', regardless of the colour of the sides, they win 1 piece of their puzzle.
- **4 identical letters:** If the player rolls 4 identical letters ('DDDD', 'IIII', 'NNNN' or 'OOOO'), they win 1 piece of their puzzle.
- **4 identical colours:** If the player rolls 4 sides in the same colour, they win 1 piece of their puzzle.
- **'DINO' in the same colour:** If the player rolls 4 letters enabling them to write the word 'DINO', with all 4 sides in the same colour, they win 3 pieces of their puzzle.

The winning combinations always include all 4 dice.

As soon as a player makes one of these 4 combinations, they win 1 or 3 puzzle pieces and can start or add to their puzzle. Play then passes to the next player.

If a player makes one of the combinations before having used up all 3 additional rolls, they can choose to either finish their turn and collect a piece of their puzzle, or continue rolling the dice to try to make the "DINO in the same colour" combination to win 3 puzzle pieces.

If a player fails to make any of the combinations after using up all 4 rolls, they do not win any pieces and play passes to the next player.

Please note: We recommend putting any dice whose result you want to keep on the table so that there is no risk of changing the result when re-rolling one or more of the other dice.

End of the game:
As soon as a player succeeds in completing their puzzle, they are declared the winner of the game.

A game by Grégory Kirszbaum & Alex Sanders



Indhold:
1 kasteplads, 4 terninger med 8 sider, 4 dinosauruspuslespil med 12 brikker (diplodocus, pterosaurus, tyrannosaurus, triceratops).

Du får 4 kast til at skrive DINO med de sjove terninger med 8 sider og lave dit dinosauruspuslespil. Et første terningspil til de mindste og hele familien.

Princip:
Spillernes har 4 terningkast til at lave en af de 4 kombinationer, der giver ret til brikker til deres puslespil.

Spillets formål:
At være den første til at færdiggøre sit dinosauruspuslespil.

Forberedelse af spillet:
Placér kastepladsen mellem spillerne med de 4 terninger derpå. Hver spiller vælger et dinosauruspuslespil og lægger de 12 brikker i en bunke foran sig.

Sådan foregår spillet:
Der spilles i urets retning. Den yngste spiller begynder.

Når man har turen, kaster man de 4 terninger på samme tid på kastepladsen.
Herefter har man ret til op til 3 ekstra kast med mulighed for at lade 1, 2 eller 3 terninger ligge på bordet og kun kaste nogle af terningerne for at forsøge at lave en af 4 følgende vinderkombinationer:

- **DINO:** Hvis spilleren får 4 sider, der gør det muligt at skrive ordet DINO, uanset sidernes farve, vinder han/hun 1 brik til sit puslespil.
- **4 identiske bogstaver:** Hvis spilleren får 4 sider med det samme bogstav (DDDD, IIII, NNNN eller OOOO), vinder han/hun 1 brik til sit puslespil.
- **4 identiske farver:** Hvis spilleren får 4 sider med den samme farve, vinder han/hun 1 brik til sit puslespil.
- **D I N O i samme farve:** Hvis spilleren får 4 sider, der gør det muligt at skrive ordet DINO med 4 sider i samme farve, vinder han/hun 3 brikker til sit puslespil.

De vindende kombinationer omfatter altid de 4 terninger.

Når en spiller får en af disse 4 kombinationer, vinder han/hun 1 eller 3 brikker og kan påbegynde eller afslutte sit puslespil. Herefter er det næste spillers tur.

Hvis en spiller laver en kombination, før han/hun har brugt sine 3 ekstra kast, må man han/hun selvfølgelig gerne beslutte at slutte sin tur og vinder en puslespilsbrik. Han/hun kan også fortsætte med at kaste terningerne i håbet om at lave kombinationen Dino i samme farve og således vinde 3 brikker.

Hvis en spiller stadig ikke har en kombination efter 4 kast, vinder han/hun ingen brikker i denne omgang, og turen går videre til næste spiller.

NB: Det er en god ide at beholde terningerne, hvis resultat man vil beholde, på bordet, så man ikke risikerer at ændre på resultatet ved at kaste en eller flere andre terninger.

Spillets slutning:
Når det lykkes en spiller at samle hele sit puslespil, er han eller hun vinder af spillet.

Et spil af Gregory Kirsebær og Alex Sanders



Игровой комплект:
1 поле для бросков, 4 восьмигранных кубика, 4 изображения динозавра в виде пазла из 12 деталей (диплодок, птерозавр, тираннозавр, трицератопс).

Принцип:
За 4 броска кубиков игрокам нужно попытаться получить одну из 4 выигрышных комбинаций, чтобы выиграть детали для сборки своего пазла.

Цель игры:
первым собрать своего динозавра.

Подготовка:
Поместите по центру между игроками поле для бросков с 4 кубиками на нем.
Каждый игрок выбирает пазл с динозавром и выкладывает 12 деталей в стопку перед собой.

Ход игры:
Игра ведется по часовой стрелке. Начинает самый младший участник.

Во время своего хода игрок бросает на поле одновременно 4 кубика.
После этого у него будет максимум 3 дополнительных броска. При этом он может оставить на столе 1, 2 или 3 кубика и бросить только часть из них, чтобы попытаться получить одну из следующих 4-х выигрышных комбинаций:

- **DINO:** если у игрока выпадает 4 грани любого цвета с буквами, из которых можно составить слово DINO, он получает 1 деталь пазла.
- **4 одинаковые буквы:** если у игрока выпадает 4 грани с одинаковыми буквами (DDDD, IIII, NNNN или OOOO), он получает 1 деталь пазла.
- **4 одинаковых цвета:** если у игрока выпадает 4 грани одинакового цвета, он получает 1 деталь пазла.
- **Буквы D I N O одинакового цвета:** если у игрока выпадает 4 грани одинакового цвета с буквами, из которых можно составить слово DINO, он получает 3 детали пазла.

Выигрышные комбинации всегда складываются из результатов на 4 кубиках.

Как только у игрока выпадает одна из этих 4 комбинаций, он получает 1 или 3 детали пазла, с помощью которых он может начать, продолжить или закончить сборку своего пазла. Затем очередь переходит к следующему игроку.

Если выигрышная комбинация выпадет до того, как игрок использует 3 дополнительных броска, он может либо остановиться и забрать одну деталь пазла, либо продолжать бросать кубики, чтобы попытаться получить комбинацию «Dino одинакового цвета» и выиграть сразу 3 детали.

Если за 4 броска у игрока не выпало ни одной из выигрышных комбинаций, он не получает детали пазла, и очередь переходит к следующему игроку.

NB: Кубики с нужным результатом рекомендуется выкладывать на стол, чтобы случайно не изменить результат при повторном броске одного или нескольких дополнительных кубиков.

Конец игры:
Игрок, которому первым удается полностью собрать свой пазл, объявляется победителем.

Авторы игры: Грегори Киршбаум и Алекс Сандерс

