

LV – Latviešu

DJ00825 Spēle - Loģikas spēle - Raķešu trase

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs

Komplektā ietilpst: 1 divpusēja spēles pamatne, 20 divpusējas uzdevumu kartiņas (kopā 40 uzdevumi), 12 domino kauliņi (taciņu posmi), 2 kvadrātveida kauliņi (taciņu posmi), 4 planētu kauliņi un 4 raķetes.



Spēles mērķis: izveidot labirintu un atrast vienīgo pareizo ceļu, kā nosūtīt raķetes uz viņu planētu.

Spēles norise:

- Izveidojiet spēles pamatni, saliekot to no 4 puzzles gabaliņiem.

Uzdevumu kartiņas

Uzdevumu kartiņas ir dažādos grūtības līmeņos.



Iesācēju līmenis:

Zilajos uzdevumos jāizmanto 2 x 2 laukums (baltie lauciņi).



Vidējais līmenis:

Zaļajos uzdevumos jāizmanto 3 x 3 laukums (baltie lauciņi otrā pusē)



Ekspertu līmenis:

Dzeltenajos uzdevumos jāizmanto 4 x 4 pamatne (baltie un zilie spēles lauciņi)

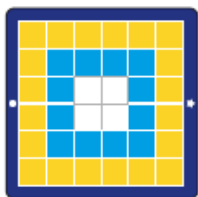


Meistara līmenis:

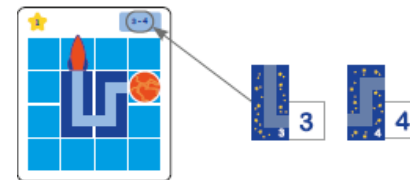
Sarkanajos uzdevumos jāizmanto 5 x 5 pamatne (baltie un zaļie spēles lauciņi)

Uzdevumu kartiņas krāsa norāda, uz kuras no spēles pamatnes jāspēlē:

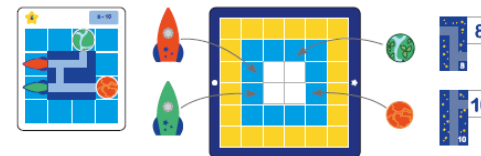
Zila kartiņa = Zilā pamatne



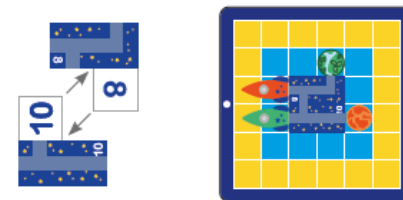
- Izvēlieties uzdevumu kartiņu.
- Paņemiet tikai tos domino kauliņus, kas norādīti uz attiecīgās uzdevumu kartiņas.



- Uz spēles laukuma novieto atbilstošās krāsas raķetes un planētu kauliņus, kas ir tādā krāsā, kā norādīts uz uzdevumu kartiņas.



- Saliec domino kauliņus uz pamatnes kopā tā, lai izveidotu vienīgo ceļu, kas aizved katras krāsas raķeti uz tās pašas krāsas planētu. (Šajā piemērā kauliņi jāizvieto tikai uz baltajiem lauciņiem, jo tā ir zilā uzdevumu kartiņa.)



Piezīme:

- visiem taciņu posmiem jābūt savienotiem: ceļš nekad nedrīkst beigties tukšumā.
- Kad ceļš ir uzbūvēts, visiem gabaliņiem jāatrodas vienā līmenī: kauliņi nedrīkst pārklāties vai atrasties blakus rindās.



Kvadrātveida kauliņi (taciņu posmi) jāizmanto sarkanajos un zaļajos uzdevumos. **Jautājuma zīme** uz uzdevuma kartiņām norāda, ka, lai pabeigtu uzdevumu, būs nepieciešami šie taciņu posmi.

Uzmanību! Ievēro spēles laukumu, kas norādīts uz uzdevumu kartiņas!

Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās.

Spēles autors: Laurence Grenier.

LT – Lietuvių*

DJ00825 Loginis žaidimas - Raketų trasa

Amžius: nuo 7 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 1 lenta (dvipusė), 20 užduočių kortų, 12 domino kaladėlių, 2 kvadratinės kelio kaladėlės, 4 planetų kaladėlės ir 4 raketos.



Žaidimo tikslas: Užbaigti labirintą ir rasti vienintelį kelią, kuriuo galima nusiųsti raketą į planetą.

Žaidimo eiga:

- Sukurkite žaidimo lentą.

Užduočių kortos

Užduotys sunkėja.



Pradedančiojo lygis: Mėlynos užduotys naudoja 2 x 2 kvadratą (baltos erdvės lentoje).



Vidutinio lygio: Žalios užduotys naudoja 3 x 3 kvadratą (baltos erdvės lentoje).



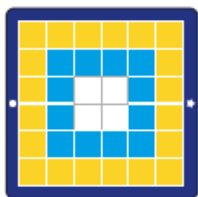
Eksperto lygis: Geltonos užduotys naudoja 4 x 4 kvadratą (baltos ir mėlynos erdvės lentoje).



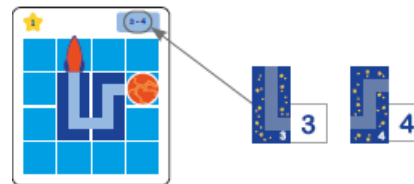
Meistro lygis: Raudonos užduotys naudoja 5 x 5 kvadratą (baltos ir žalios erdvės lentoje).

Kortos spalva nurodo, ant kurios lentos žaisti:

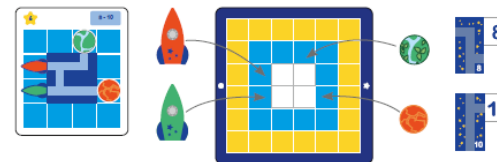
mėlyna korta = mėlyna lenta



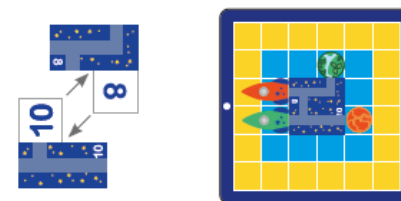
- Pasirinkite užduoties kortą.
- Paimkite tik tas domino kaladėles, kurios parodytos kortoje.



- Padėkite raketą ir planetas ant žaidimo lentos, kurios spalva tokia pati kaip pasirinktos kortos, taip, kaip nurodyta kortoje.



- Sujunkite domino kaladėles, dėdami jas ant baltos gardelės taip, kad sukurtumėte vienintelį kelią, vedantį kiekvieną raketą į tos pačios spalvos planetą.



Atkreipkite dėmesį:

- Visi keliai turi būti sujungti tarpusavyje: kelias niekada neturi vesti į tuščią vietą lentoje.
- Kai kelias jau pastatytas, visos dalys turi būti tame pačiame lygyje: papildomi sluoksniai neleidžiami!



Kvadratinės kaladėlės turi būti naudojamos raudonose ir žaliose užduotyse. “Klaustuko” ženklas ant užduočių kortų reiškia, kad jos yra būtinos užduočiai užbaigti.

!!! Laikykitės žaidimo zonos, nurodytos užduoties kortoje.

Kiekvienam iššūkiui yra tik vienas sprendimas.

Atsakymusrasite šios knygelės pabaigoje.

Žaidimo autorius: Laurence Grenier.

EE – Eesti*

DJ00825 – Loogikamäng - Raketi rada

Vanus alates: 7–99-aastastele

Mängijate arv: 1

Komplekti kuuluvad: 1 kahepoolne mängulaud, 20 väljakutsekaarti, 12 teede domino klotsi, 2 ruudukujulist teede klotsi, 4 planeedi klotsi, 4 raketti.



Mängu eesmärk: Läbida labürint ja leida ainus tee, et saata raketid oma planeedile.

Mängukäik:

- Ehita mängulaud.

Väljakutsekaardid

Väljakutsed muutuvad järjest raskemaks.



Algajate tase:
Sinised väljakutsed kasutavad 2 x 2 ruutu (valged väljad laual).



Keskastme tase:
Rohelised väljakutsed kasutavad 3 x 3 ruutu (valged väljad laual).



Eksperti tase:
Kollased väljakutsed kasutavad 4 x 4 ruutu (valged ja sinised väljad laual).



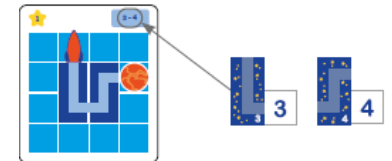
Meistri tase:
Punased väljakutsed kasutavad 5 x 5 ruutu (valged ja rohelised väljad laual).

Kaardi värv näitab, millisel laual mängida:

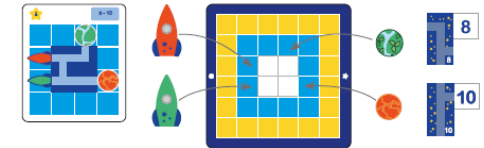
sinine kaart = sinine laud



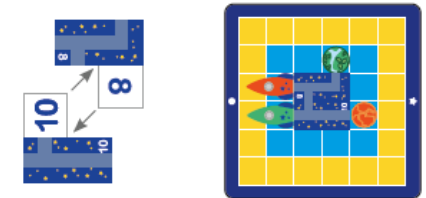
- Vali üks väljakutsekaart.
- Võta ainult need domino-kivid, mis on kaardil näidatud.



- Aseta raketid ja planeedid samavärvilisele mängulauale, nagu valitud kaart, vastavalt kaardil toodud juhistele.



- Pane domino-kivid kokku, asetades need valgele ruudustikule nii, et tekiks ainus tee, mis viib iga raketi samavärvilise planeedini.



Pane tähele:

- Kõik teed peavad olema omavahel ühendatud: tee ei tohi kunagi viia tühjale väljale laual.
- Kui tee on ehitatud, peavad kõik tükid olema samal tasapinnal: lisakivid ei ole lubatud!



Ruudukujulisi klotse kasutatakse punastes ja rohelistes väljakutsetes. **Küsimärgi märk** väljakutsekaartidel tähendab, et need on vajalikud väljakutse lahendamiseks.

!!! Järgi väljakutsekaardil näidatud mänguala.

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

Mängu autor: Laurence Grenier.

EN A GAME OF LOGIC



AIM OF THE GAME

Complete the maze and find the only path to send the rockets to their planet.

HOW TO PLAY



- Build the game board.

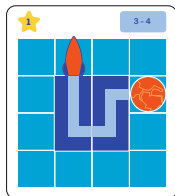
Challenge cards

Challenges increase in difficulty.

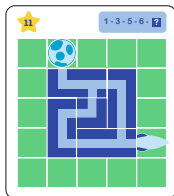
GAME CONTENTS



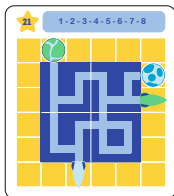
- 1 board (double-sided)
- 20 challenge cards
- 12 domino tiles
- 2 square path tiles
- 4 planet tiles
- 4 rockets



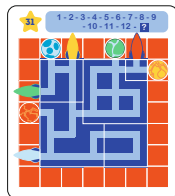
Beginner level:
Blue challenges use a 2 x 2 square (white space).



Intermediate level:
Green challenges use a 3 x 3 square (white space).



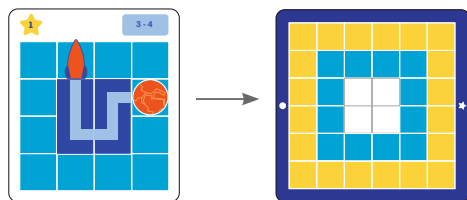
Expert level:
Yellow challenges use a 4 x 4 square (white and blue spaces).



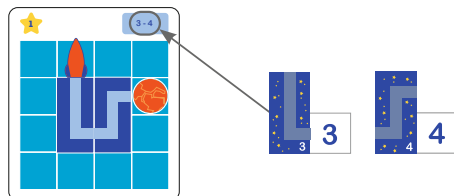
Master level:
Red challenges use a 5 x 5 square (white and green spaces).

The colour of the card indicates which board to play on:

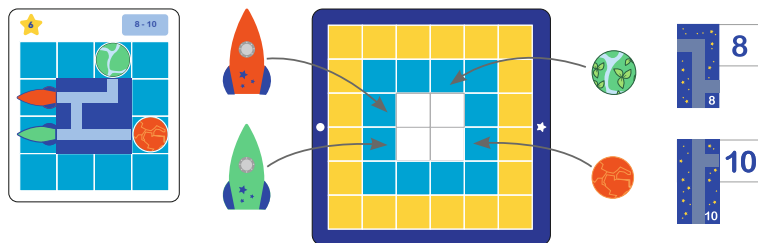
blue card = blue board



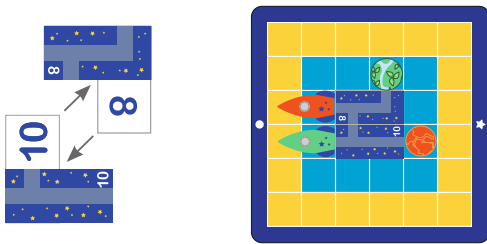
- Choose a challenge card.
- Take only the domino tiles shown on the card.



- Place the rockets and planets on the gameboard of the same colour as the card chosen, as indicated on the card.



- Fit together the domino tiles, placing them on the white grid to create the only path that leads each rocket to the planet of the same colour.



Please note

- All the paths must connect to each other: a path should never lead to an empty space.



- Once a path has been built, all the pieces must be on the same level: no extra layers are allowed!



The square tiles  are to be used in the red and green challenges.

The **?** sign on the challenge cards means that they are necessary to complete the challenge.

/!\ Respect the playing area indicated by the challenge card.

There is only one possible solution for each challenge!

Solutions can be found at the end of this booklet.

RU ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Пройдите лабиринт и найдите единственный путь, чтобы доставить ракеты на нужную планету.

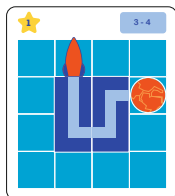
ХОД ИГРЫ



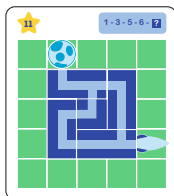
- Соберите игровое поле.

Карточки с заданием

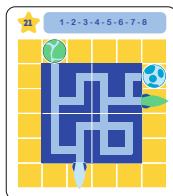
Задания разделены на уровни сложности по возрастанию.



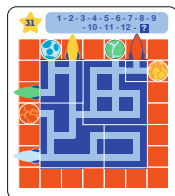
Начальный уровень:
в заданиях синего цвета используется квадратное поле 2 x 2 клетки (белая зона).



Средний уровень:
в заданиях зеленого цвета используется квадратное поле 3 x 3 клетки (белая зона).



Сложный уровень:
в заданиях желтого цвета используется квадратное поле 4 x 4 клетки (белое и синее пространство).



Продвинутый уровень:
в заданиях красного цвета используется квадратное поле 5 x 5 клеток (белое и зеленое пространство).

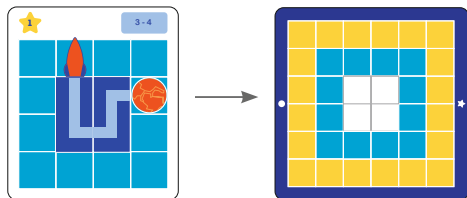
ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ



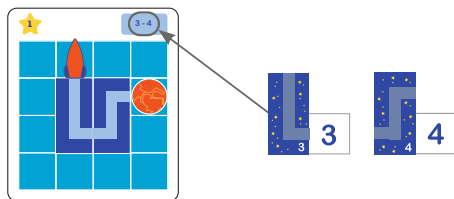
- 1 двухстороннее игровое поле
- 20 карточек с заданием
- 12 костяшек домино
- 2 квадратных таблички-указателя
- 4 таблички с планетами
- 4 ракеты

Цвет карточки также указывает на то, какое поле использует игрок:

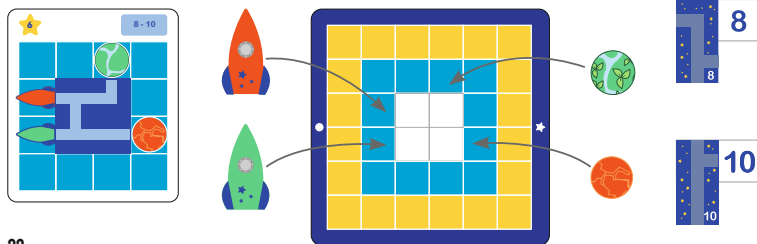
синяя карточка = синее поле



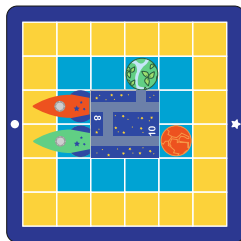
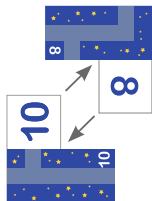
- Выберите карточку с заданием.
- Возьмите только те костяшки домино, которые понадобятся для выполнения задания.



- Разместите ракеты и планеты на игровом поле в соответствии с цветом выбранной карточки, как указано на ней.



- Сложите костяшки домино по две и поместите их на белую сетку, чтобы проложить единственный путь, который приведет каждую ракету к планете того же цвета.



Примечание:

- Все пути должны быть связаны между собой: путь не должен вести в пустое пространство.



- Все детали на найденном пути должны располагаться на одной высоте: ни одна деталь не должна находиться выше другой!



Квадратные фишки-указатели (среднего (зеленый цвет) и продвинутого (красный цвет) уровней сложности) используются в заданиях.



Символ **?** на карточках с заданием напоминает, что они необходимы для успешного выполнения задания.

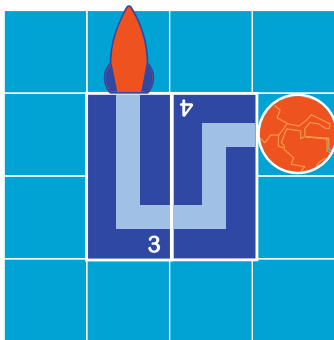
/!\ Используйте только игровую зону, указанную на карточке с заданием.

Каждое задание предполагает только одно решение.

Решения приведены в конце брошюры.

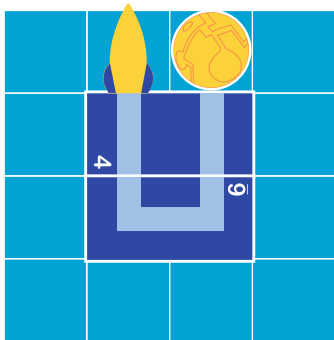
1

3 - 4



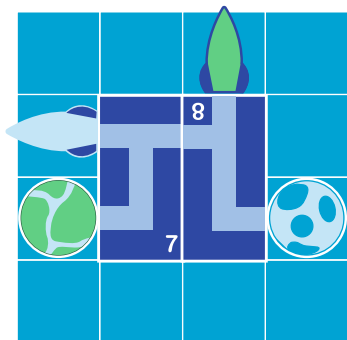
2

4 - 6



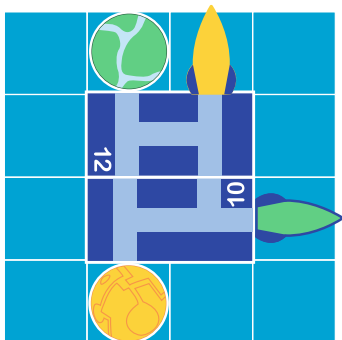
3

7 - 8



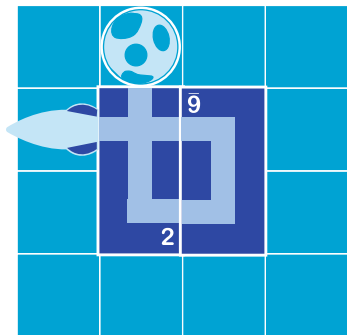
4

10 - 12



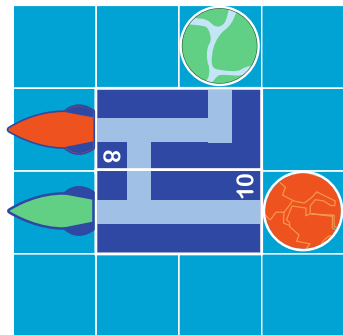
5

2 - 6



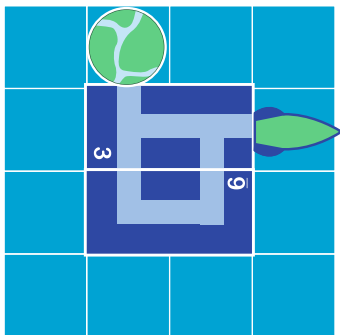
6

8 - 10



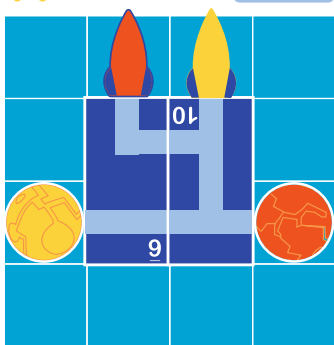
7

3 - 6



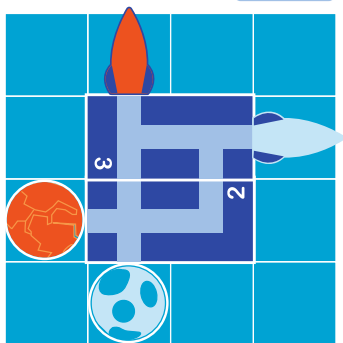
8

9 - 10



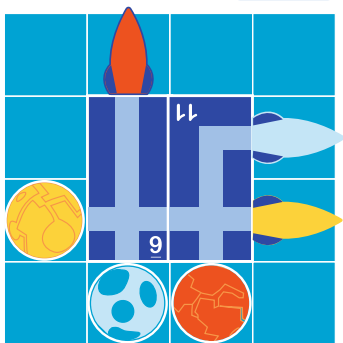
9

2 - 3



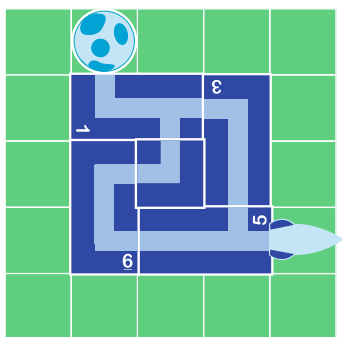
10

9 - 11



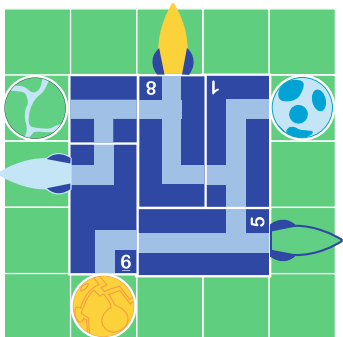
11

1 - 3 - 5 - 6 - ?



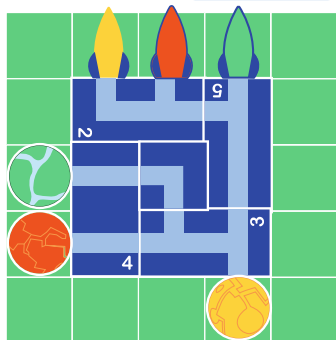
12

1 - 5 - 6 - 8 - ?



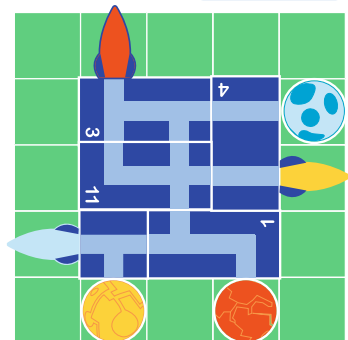
13

2-3-4-5-?



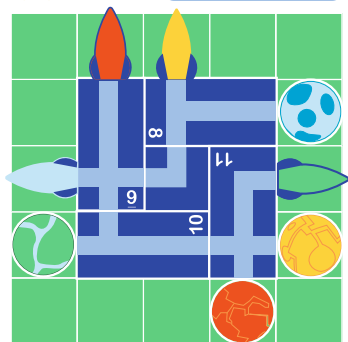
14

1-3-4-11-?



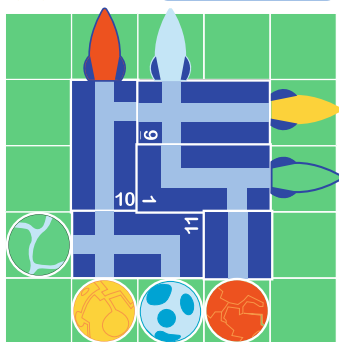
15

8-9-10-11-?



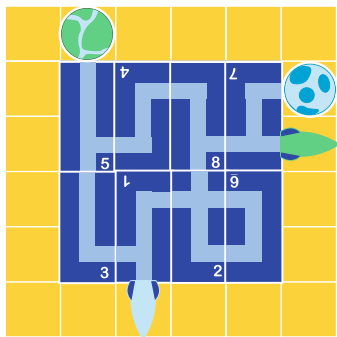
16

1-9-10-11-?



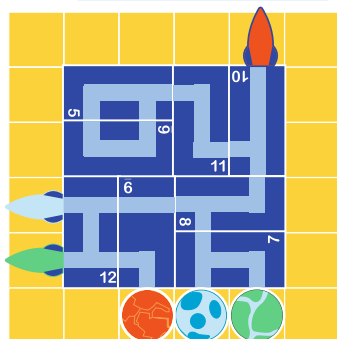
21

1-2-3-4-5-6-7-8



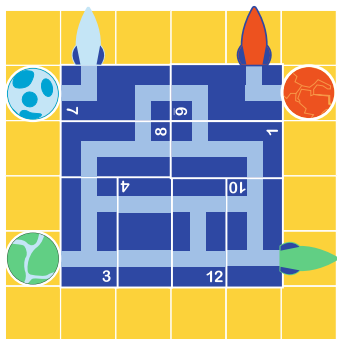
22

5-6-7-8-9-10-11-12



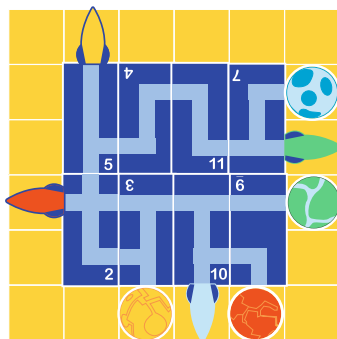
23

1-3-4-6-7-8-10-12



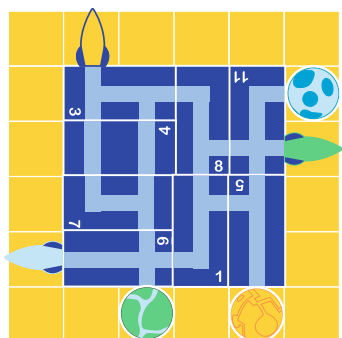
24

2-3-4-5-7-9-10-11



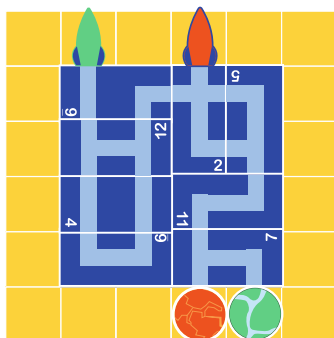
25

1-3-4-5-7-8-9-11



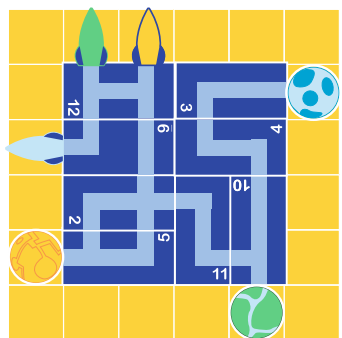
26

2-4-5-6-7-9-11-12



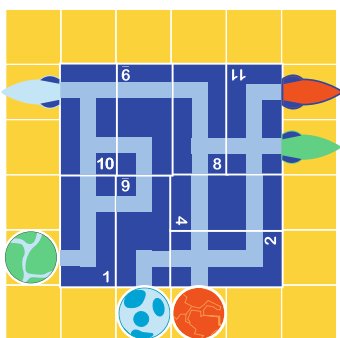
27

2-3-4-5-9-10-11-12



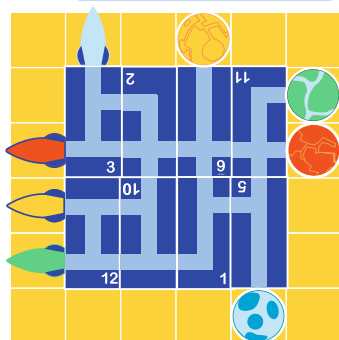
28

1-2-4-6-8-9-10-11



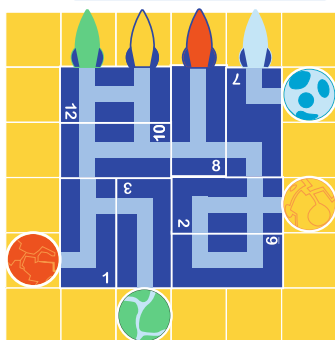
29

1-2-3-5-9-10-11-12

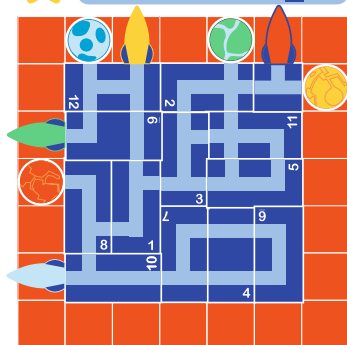


30

1-2-3-6-7-8-10-12



31

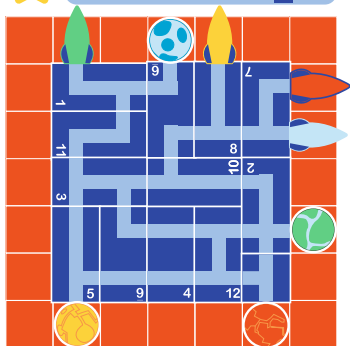
1-2-3-4-5-6-7-8-9
-10-11-12-?

32

1-2-3-4-5-6-7-8-9
-10-11-12-?

33

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9
- 10 - 11 - 12 - ?



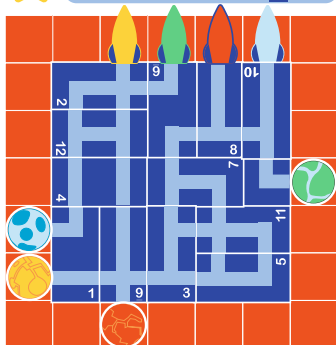
34

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9
- 10 - 11 - 12 - ?



35

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9
- 10 - 11 - 12 - ?



36

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9
- 10 - 11 - 12 - ?



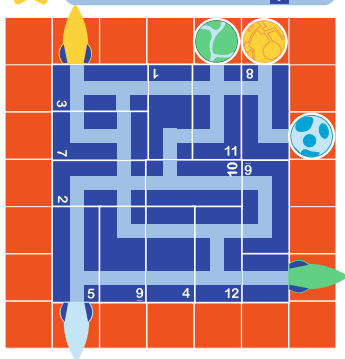
37

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9
- 10 - 11 - 12 - ?



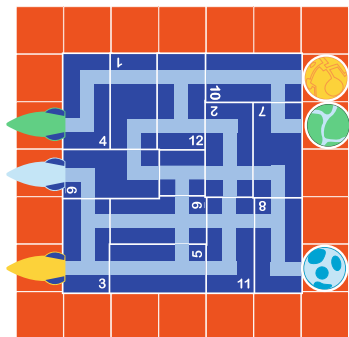
38

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9
- 10 - 11 - 12 - ?



39

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9
- 10 - 11 - 12 - ?



40

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9
- 10 - 11 - 12 - ?

