

LV – Latviešu

DJ00827 Loģikas spēle – Detektīvs

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1

Komplektā ietilpst: 1 spēles pamatne (izmeklēšanas pamatne), 20 uzdevumu kartiņas (40 uzdevumi) un 2 palīdzības kārtis ar pavedieniem.

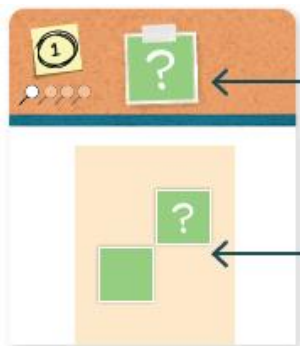


Spēles mērķis: Atrisini katru izmeklēšanu, noskaidrojot, kāds bija noziegums, kurš ir vainīgais un/vai kā viņš bija ģērbies.

Spēles norise:

Novieto izmeklēšanas pamatni sev priekšā uz galda. Izvēlies uzdevumu kartiņu sev vēlamajā grūtības pakāpē.

Spēlei ir pieaugošs grūtības līmenis no 1 līdz 4. Tas norādīts kartītes augšpusē ar palielināmā stikla simboliem.



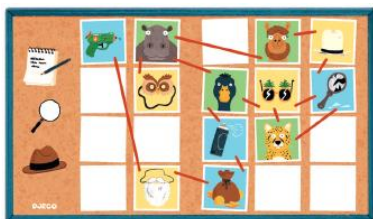
Šī ir loģiskās domāšanas spēle pēc izslēgšanas principa.

Skaties uz lietu (vai lietām), kas jāatrod, - tās norādītas kartītes augšpusē (vainīgais, noziegums un/vai pārgērbšanās jeb maskēšanās).

Apskati un ņem vērā norādes kartiņas centrā, lai atklātu precīzo vietu (vai vietas), kur atrast prasīto lietu (-as) uz izmeklēšanas pamatnes.

IZMEKLĒŠANA

Izmeklēšanas pamatne (dēlis)

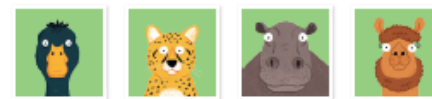


- Vainīgie
- Maskēšanās metode
- Noziegums

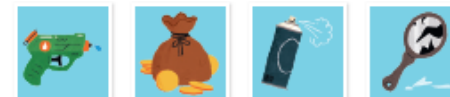
Izmeklēšanas process (uzdevumu kartiņas)



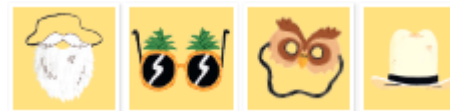
Šie lauciņi apzīmē vainīgos - lauciņi ar zaļo fonu.



Pastrādātajiem noziegumiem ir zils fons.



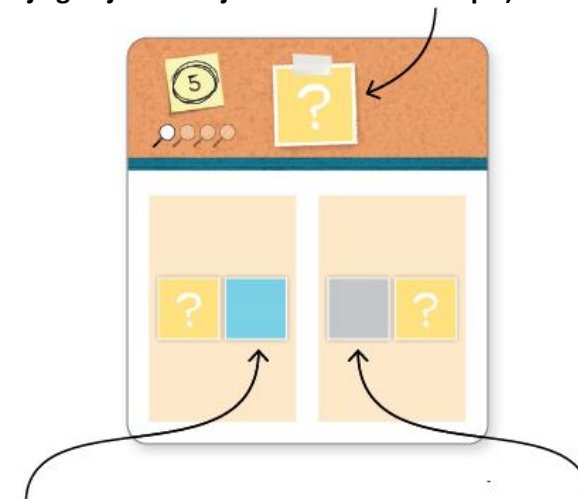
Pārgērbšanās jeb maskēšanās lauciņiem ir dzeltens fons.



Lieta vai lietas, kas jāatrod:

vainīgais (zaļš), noziegums (zils) un/vai maska (dzeltens).

Šajā gadījumā tev jāatrod maskēšanās paņēmieni.



Norādes jeb pavedieni par novietojumu uz izmeklēšanas pamatnes:

Blakus, pa labi no maskas, kuru tu meklē, atrodas kāds noziegums.

...un tieši pa kreisi no tās ir vai nu vainīgais, noziegums vai cita maska. Tas nozīmē, ka šis lauciņš nav tukšs. Tā kā lauciņš ir pelēks, tas nozīmē, ka pa kreisi esošās lietas kategorija nav zināma.

Nem vērā:

Elementi bez jautājuma zīmes , kas atrodas norāžu zonā, nav saistīti ar atrisinājumu.

Elementi ar jautājuma zīmi  noteikti ir saistīti ar atrisinājumu.

Norādes jeb pavedieni:



Blakus, tieši pa labi no pierādījuma (nozieguma), ko tu meklē, uz izmeklēšanas dēļa atrodas kāds no vainīgajiem.



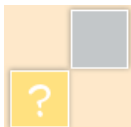
Blakus, tieši pa kreisi no pierādījuma (nozieguma), ko tu meklē, atrodas kāda nezināma lieta (vainīgais, noziegums vai maska).



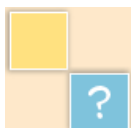
Lauciņā, kas atrodas pa labi no meklējamā lauciņa, atrodas noziegums (zils) vai maska (dzeltens).



Šis simbols norāda, ka pa labi no meklējamā lauciņa ir vai nu tukšs lauciņš, vai arī tas ir lauciņš ārpus dēļa – attiecīgi meklējamais lauciņš, iespējams, atrodas izmeklēšanas dēļa pašā malā.



Pierādījumam (maskai), ko tu meklē, pa diagonāli augšā pa labi atrodas kāda nezināma lieta (vainīgais, noziegums vai maska).



Pierādījumam (noziegumam), ko tu meklē, pa diagonāli augšā pa kreisi atrodas kāda no maskām.



Tev nav zināms, kāda veida pierādījums jāmeklē (Vainīgais? Noziegums? Maska?).

Papildu norādes:

Šis  simbols nozīmē, ka šie 2 lauciņi ir savienoti ar līniju – neatkarīgi no virziena vai attāluma starp tiem.

Šis  simbols nozīmē, ka no šī lauciņa iziet tieši 1 līnija. Skaitlis norāda, cik līniju ir savienotas ar šo lauciņu.



Neaizmirsti aplūkot norādes no dažādiem skatpunktiem!

!!! Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

Katra uzdevuma atrisinājumu varat atrast bukleta beigās. aizmugurē.

Spēles autori: Corentin Lebrat un Baptiste Laurent.

LT – Lietuvių*

DJ00827 Loginis žaidimas - Detektyvas

Amžius: tinka nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: 1 žaidėjas

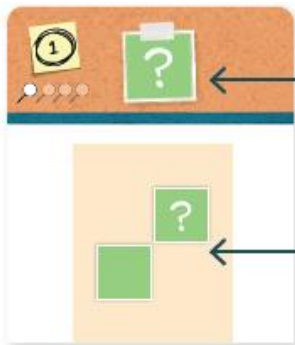
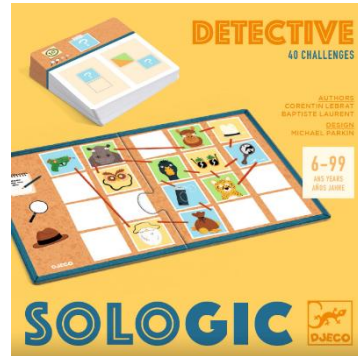
Sudėtis: 1 žaidimo lenta (tyrimo lenta), 20 užduočių kortelių (40 užduočių) ir 2 pagalbos kortelės.

Žaidimo tikslas: Išspręsk kiekvieną tyrimą, sužinodamas, koks buvo nusikaltimas, kas kaltas ir/arba kaip jis buvo persirengęs.

Žaidimo eiga: Padėk tyrimo lentą lygiai priešais save. Pasirink užduoties kortelę.

Žaidime yra keturi sunkumo lygiai – nuo 1 iki 4.

Sunkumo lygis nurodytas kortelės viršuje su padidinamojo stiklo simboliais.

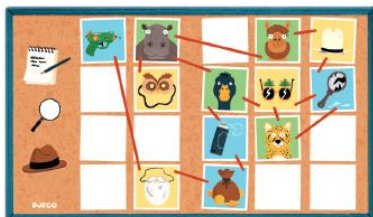


Pažvelk į tai, ką reikia surasti, kortelės viršuje (kaltininką, nusikaltimą ir/arba persirengimą). Pažiūrėk į kortelės vidurį, kad sužinotum, kur lentoje ieškoti šių dalykų.

Kiekvienas iššūkis turi tik vieną įmanomą sprendimą. Jūs galite rasti instrukcijos pabaigoje.

TYRIMAS

Tyrimo lenta

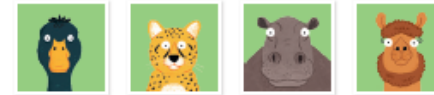


- Kaltininkai
- Persirengimai
- Nusikaltimai

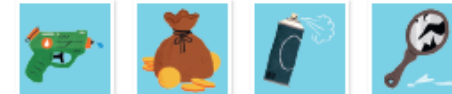
Tyrimai (užduočių kortelės)



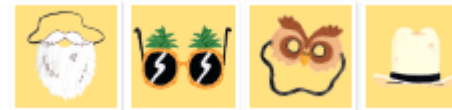
Šie langeliai reiškia kaltininkus – jų fonas yra žalias.



Nusikaltimų fonas yra mėlynas.



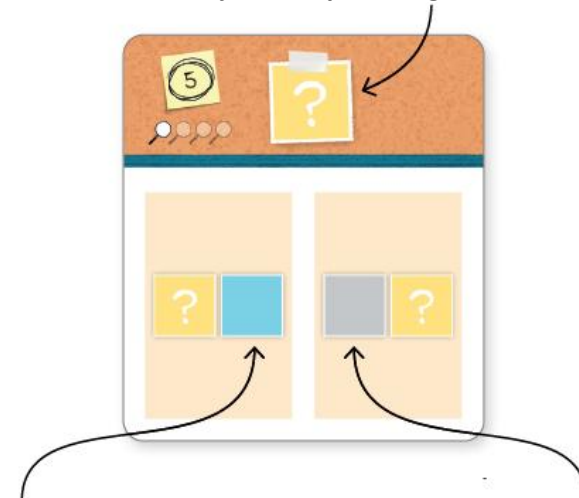
Persirengimų langeliai turi geltoną foną.



Ieškomas dalykas arba dalykai:

kaltininkas (žalia), nusikaltimas (mėlyna) ir/arba persirengimas (geltona).

Šiuo atveju ieškai persirengimo.



Padėties užuominos tyrimo lentoje:

Persirengimas, kurio ieškai, turi nusikaltimą iš karto dešinėje....

...o iš karto kairėje yra kaltininkas, nusikaltimas arba persirengimas. Vadinasi, šis langelis nėra tuščias. Kadangi langelis yra pilkas, kategorija, kas yra kairėje, nežinoma.

Svarbu žinoti:

Elementai be klaustuko ženklo , esantys užuominų zonoje, neturi ryšio su sprendimu.

Elementai su klaustuko ženklu  tikrai yra susiję su sprendimu.

Užuominos:



Įrodymas (nusikaltimas), kurio ieškai, turi kaltininką iš karto dešinėje tyrimo lentoje.



Įrodymo (nusikaltimo), kurio ieškai, kairėje yra nežinomas dalykas (kaltininkas, nusikaltimas arba persirengimas).



Langelis dešinėje nuo to, kurio ieškai, turi arba nusikaltimą (mėlyna), arba persirengimą (geltona).



Šis simbolis rodo, kad dešinėje yra tuščias langelis arba vieta už lentos ribų.



Įrodymas (persirengimas), kurio ieškai, turi nežinomą dalyką (kaltininkas, nusikaltimas arba persirengimas) įstrižai viršuje dešinėje.



Įrodymas (nusikaltimas), kurio ieškai, turi persirengimą įstrižai viršuje kairėje.



Tu nežinai, kokio tipo įrodymą reikia surasti (Kaltininką? Nusikaltimą? Persirengimą?).

Papildomos užuominos:

Simbolis  reiškia, kad šie 2 langeliai yra sujungti linija, nepriklausomai nuo krypties ar atstumo tarp jų.

Simbolis  reiškia, kad langelyje yra tik 1 linija. Skaičius rodo, kiek linijų yra.



Nepamiršk pažiūrėti į užuominas iš skirtingų kampų!

*Kiekvienas iššūkis turi tik vieną įmanomą sprendimą.
Juos galite rasti instrukcijos pabaigoje.*

Žaidimo autoriai: Corentin Lebrat ir Baptiste Laurent.

EE – Eesti*

DJ00827 Loogikamäng - Detektiiv

Vanus alates: 6 - 99-aastastele

Mängijaid: 1 mängija

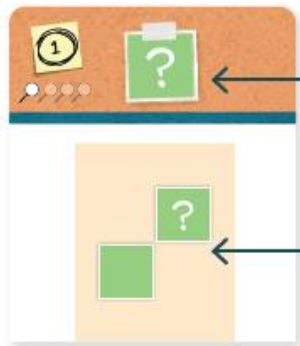
Komplekti kuulub: 1 mängulaud (uurimislaud), 20 ülesandekaarti (40 ülesannet) ja 2 abikaarti.

Mängu eesmärk: Lahenda iga uurimine, saades teada, mis kuritegu toimus, kes on süüdi ja/või kuidas ta oli maskeeritud.

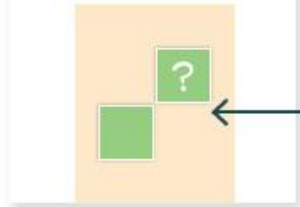
Mängu käik: Aseta uurimislaud enda ette, tasaselt lauale. Vali üks ülesandekaart.

Mängul on neli järjest raskenevat taset – alates 1 kuni

4. Raskusaste on näidatud kaardi ülaosas



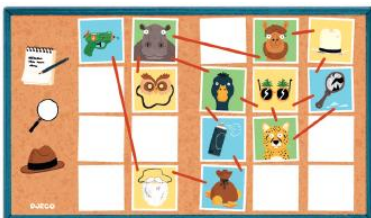
Vaata kaardi ülaossa, et näha, mida tuleb leida (süüdlane, kuritegu ja/või kostüüm).



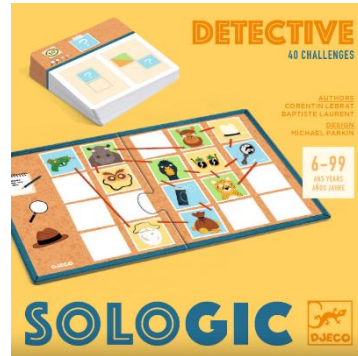
Vaata kaardi keskele, et teada saada, kus asuvad need asjad uurimislaual.

UURIMINE

Uurimislaud



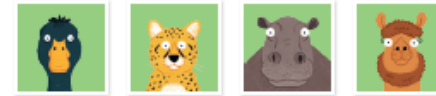
- Süüdlased
- Kostüümid
- Kuriteod



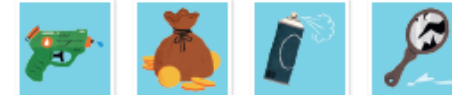
Uurimised (ülesandekaardid)



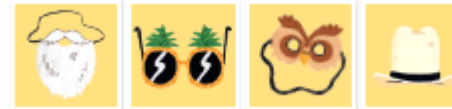
Need ruudud tähistavad süüdlasi – neil on roheline taust.



Kuritegudel on sinine taust.



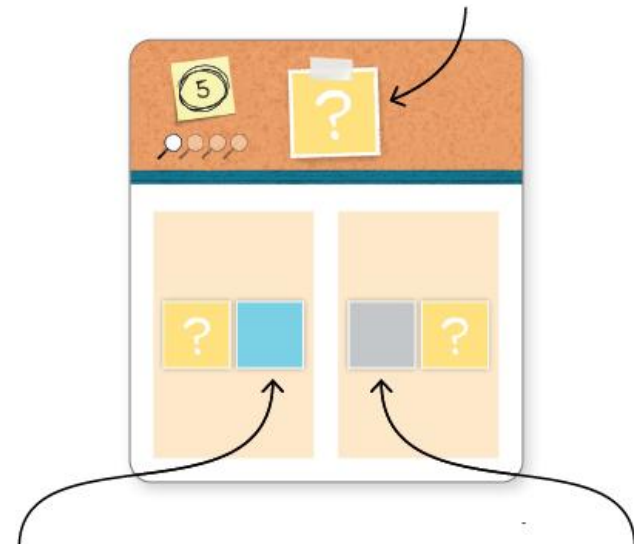
Kostüümide ruutudel on kollane taust.



Otsitav asi või asjad:

süüdlane (roheline), kuritegu (sinine) ja/või kostüüm (kollane).

Siin tuleb sul leida kostüüm.



Asukoha vihjed uurimislaual:

Kostüümi, mida otsid, paremal pool on kohe kuritegu...

...ja vasakul pool on kas süüdlane, kuritegu või kostüüm. See tähendab, et see ruut ei ole tühi. Kuna ruut on hall, siis vasakul oleva asja kategooria ei ole teada.

Pane tähele:

Elemendid ilma küsimärgita , mis asuvad vihjete alas, ei ole seotud lahendusega.

Elemendid küsimärgiga  on kindlasti seotud lahendusega.

*Iga ülesande jaoks on olemas ainult üks õige lahendus.
Lahendused leiad voldiku lõpust.*

Vihjed:



Tõend (kuritegu), mida sa otsid, on uurimislaua süüdlasega otse paremal.



Tõendi (kuriteo), mida sa otsid, vasakul on tundmatu asi (süüdlane, kuritegu või kostüüm).



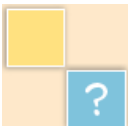
Ruut paremal pool sellest, mida sa otsid, sisaldab kas kuritegu (sinine) või kostüümi (kollane).



See sümbol näitab, et paremal pool ruudust on kas tühi ruut või see on väljaspool lauda.



Tõendil (kostüüm), mida sa otsid, on tundmatu asi diagonaalselt üleval paremal.



Tõendil (kuritegu), mida sa otsid, on kostüüm diagonaalselt üleval vasakul.



Sa ei tea, millist tüüpi tõendit tuleb otsida (Süüdlane? Kuritegu? Kostüüm?).

Lisavihjedad:

Sümbol  tähendab, et need kaks ruutu on omavahel ühendatud joonega – suunast ja kaugusest sõltumata.

Sümbol  tähendab, et selles ruudus on täpselt 1 joon. Arv näitab, mitu joont seal on.



Ära unusta vaadata vihjeid erinevatest nurkadest!

Mängu autorid: Corentin Lebrat ja Baptiste Laurent.

EN A GAME OF DEDUCTION



AIM OF THE GAME

Solve each investigation by finding out what the crime is, who is guilty and/or how they were disguised.

GAME CONTENTS



- 1 investigation board
- 20 challenge cards
- 2 help cards

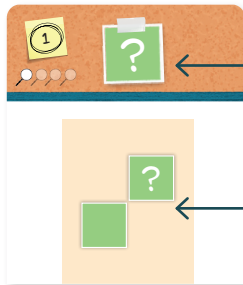
HOW TO PLAY



- Place the investigation board, lying flat, in front of yourself
- Choose a challenge card.

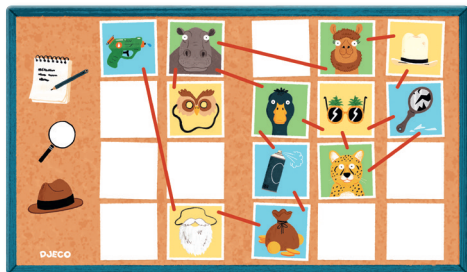
The game features increasing levels of difficulty from 1 to 4.

Indicated here →



- Look at the thing (or things) you need to find at the top of the card (a guilty party, a crime and/or a disguise).
- Look at the centre of the card to find the position (or positions) of the thing(s) you need to find on the investigation board.

Investigation board



Guilty parties



Disguises



Crimes

Investigations (challenge cards)



These squares stand for guilty parties, they have a green background:



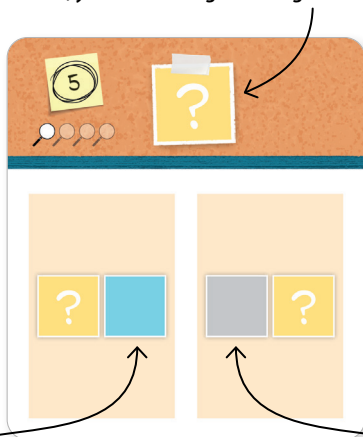
Crimes have a blue background:



And disguises have a yellow background:



The thing or things to be found:
 the guilty party (green), the crime (blue) and/or the disguise (yellow).
Here, you are looking for a disguise.



Position clues on the investigation board:

The disguise you're looking for has a crime directly on its right...

...and directly on its left, there is either a guilty party, a crime or a disguise. This square is therefore not empty. Because the square is grey, it means the category of the thing on the left is unknown.

Please note

The things without a ? present in the clue area are not part of the solution.

The things with a ? are part of the solution.

Clues



The evidence (a crime) you are looking for has a guilty party directly on its right on the investigation board.



The evidence (a crime) you are looking for has an unknown thing (guilty party, crime or disguise) directly on its left on the investigation board.



The square to the right of the square you are looking for contains either a crime (blue) or a disguise (yellow).



This symbol indicates that there is an empty square, or a position outside of the board, located to the right of the square you are looking for.



The evidence (a disguise) you are looking for has an unknown thing diagonally above it to the right on the investigation board.



The evidence (a crime) you are looking for has a disguise diagonally above it to the left on the investigation board.



You don't know what type of evidence to look for (A guilty party? A crime? A disguise?).

Extra clues

The  symbol means that these 2 squares are joined with a line, regardless of the direction or distance between them.

The  symbol means that this square contains exactly 1 line. The number indicates how many lines.



Don't forget to look at the clues from different angles!

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

RU ДЕДУКТИВНАЯ ИГРА



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Раскройте каждое дело, выяснив характер преступления, личность преступника и/или как он был замаскирован.

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ



- 1 доска для ведения расследования
- 20 карточек с заданием
- 2 карточки-подсказки

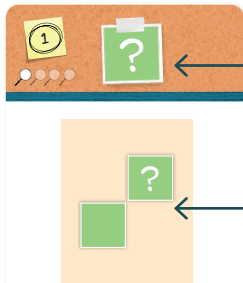
ХОД ИГРЫ



- Поместите доску для расследования перед собой.
- Выберите карточку с заданием.

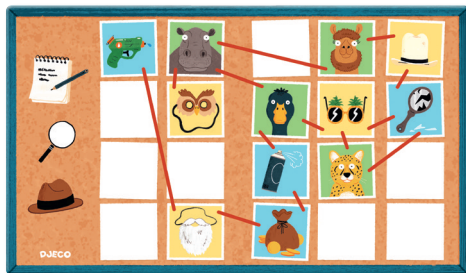
В игре предусмотрено 4 уровня сложности.

Уровень сложности указан здесь →



- В верхней части карточки с заданием найдите указание на элемент(ы), который(ые) вам нужно обнаружить в ходе игры (преступник, преступление и/или маскировка).
- В центре карточки указано место(а), где находится нужный элемент на доске для расследования.

Доска для расследования



Преступники



Маскировки



Преступления

Расследования (карточки с заданием)



Эти квадраты символизируют преступников; они изображены на зеленом фоне:



Преступления представлены на квадратах с голубым фоном:



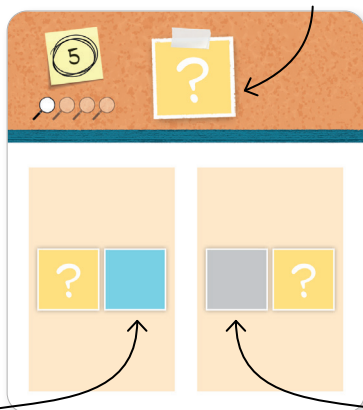
А используемые маскировки изображены на квадратах с желтым фоном:



Элемент(ы) поиска:

*преступник (зеленый квадрат), преступление (голубой квадрат)
и/или маскировка (желтый квадрат).*

В этом задании нужно найти маскировку.



Подсказки для поиска элементов на доске для расследования:

Справа от маскировки находится преступление...

...а слева от маскировки может находиться преступник, преступление или еще одна маскировка. То есть эта ячейка не пустая.

Она окрашена в серый цвет, а значит неизвестно, к какой категории относится элемент слева.

Примечание

Элементы без знака **?**, расположенные в зоне для подсказок, не имеют отношения к разгадке.

Элементы со знаком **?** точно имеют отношение к разгадке.

Подсказки



Справа от искомого доказательства (преступления) на доске для расследования находится преступник.



Слева от искомого доказательства (преступления) на доске для расследования может находиться любой элемент (преступник, преступление или маскировка).



В квадрате справа от искомого элемента находится либо преступление (голубой цвет), либо маскировка (желтый цвет).



Этот символ означает, что справа от искомого элемента находится либо пустая ячейка, либо пространство вне игрового поля.



По диагонали сверху справа от искомого доказательства (маскировки) может находиться любой элемент.



По диагонали сверху слева от искомого доказательства (преступления) находится маскировка.



Неизвестно, какое доказательство искать (преступника, преступление или маскировку).

Дополнительные подсказки

Значок  означает, что между этими 2 квадратами есть связь, независимо от направления и от расстояния между ними.

Значок  указывает, что этот квадрат связан только с 1 квадратом. Цифра указывает на количество связей.



Проявите смекалку и рассмотрите подсказки с разных сторон!

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