

LV – Latviešu

DJ00828 Atmiņas spēle - Sajauc un savieno

Ieteicamais vecums: no 4 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2

Spēlē ietilpst: 1 spēles pamatne un 28 divpusēji dzīvnieku žetoni.



Spēles mērķis: atrast katra dzīvnieka galvai atbilstošo ķermeni un pirmajam izveidot 4 dzīvniekus.

Sagatavošanās spēlei: Novietojiet spēles pamatni uz iepakojuma kastes un nolieciet to starp abiem spēlētājiem.

Salieciet dzīvnieku žetonus spēles pamatnē nejaušā secībā tā, lai būtu redzamas tikai dzīvnieku galvas.



SVARĪGI! Žetoni ir apdrukāti no abām pusēm, taču ilustrācijas katrā pusē ir atšķirīgas. Spēles gaitā katrs spēlētājs drīkst skatīties tikai uz to žetona pusi, kas pavērsta pret viņu. Žetonus nedrīkst grozīt vai apskatīt to otru pusi.

Spēles gaita: Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēlētājs izvelk žetonu un apskata kādas dzīvnieku daļas attēlotas viņa pusē. Tajā pašā laikā pretinieks var apskatīt šī paša žetona otru pusi.



Spēlētāja uzdevums ir atrast tikko izvilktā žetona dzīvnieka galvai atbilstošo ķermeni.

Lai to izdarītu, viņš izvelk vēl vienu žetonu.



- **Ja ir atrasts atbilstošais ķermenis,** tad spēlētājs iegūst abus žetonus un novieto tos sev blakus. Spēlētājs tad var spēlēt vēlreiz.

- **Ja ķermenis neatbilst,** tad abus žetonus ievieto atpakaļ pamatnē tajās pašās vietās, kur tie atradās iepriekš. Gājiens pāriet otram spēlētājam.

Spēles beigas: uzvar tas, kurš pirmais savāc 8 žetonus jeb izveido 4 pilnus dzīvniekus.



Alternatīvs spēles variants: Ja vēlaties, lai spēle būtu ilgāka, pirms spēles sākuma vienojieties par lielāku uzvarai nepieciešamo dzīvnieku (žetonu pāru) skaitu.

LT – Lietuvių*

DJ00828 Atminties žaidimas - Maišykite ir derinkite

Amžius: nuo 4 metų

Žaidėjų skaičius: 2

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo pagrindas ir 28 dvipusiai gyvūnų žetonai.



Žaidimo tikslas: pirmam surasti kiekvieno gyvūno galvai tinkančią kūno dalį ir sudaryti 4 gyvūnus.

Pasiruošimas žaidimui: Padėkite žaidimo pagrindą ant pakuotės dėžės ir pastatykite jį tarp abiejų žaidėjų. Sudėkite gyvūnų žetonus į žaidimo pagrindą atsitiktine tvarka taip, kad matytųsi tik gyvūnų galvos.



SVARBU! Žetonai yra atspausdinti iš abiejų pusių, tačiau kiekvienoje pusėje pavaizduotos skirtingos iliustracijos. Žaidimo metu kiekvienas žaidėjas gali žiūrėti tik į tą žetono pusę, kuri atsukta į jį. Žetonų negalima vartyti ar žiūrėti į kitą jų pusę.

Žaidimo eiga: Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą. Žaidėjas ištraukia vieną žetoną ir apžiūri, kokios gyvūno dalys pavaizduotos jo pusėje. Tuo pačiu metu priešininkas gali apžiūrėti kitą to paties žetono pusę.



Žaidėjo uždutis – surasti ką tik ištraukto žetono gyvūno galvai tinkančią kūno dalį. Tam jis traukia dar vieną žetoną.



- **Jeį randama tinkama kūno dalis,** žaidėjas pasiima abu žetonus ir pasideda juos šalia savęs. Tuomet jis gali žaisti dar kartą.
- **Jeį kūno dalis netinka,** abu žetonai grąžinami į tas pačias vietas žaidimo pagrinde, kuriose jie buvo prieš tai. Ėjimas pereina kitam žaidėjui.

Žaidimo pabaiga: Laimi žaidėjas, kuris pirmasis surenka 8 žetonus, t. y. sudaro 4 pilnus gyvūnus.



Alternatyvus žaidimo variantas: Jei norite, kad žaidimas truktų ilgiau, prieš pradėdami susitarkite dėl didesnio pergalei reikalingų gyvūnų (žetonų porų) skaičiaus.

EE – Eesti*

DJ00828 Mälumäng - Kombineeri ja sobita

Vanus alates: 4–99-aastastele

Mängijaid:

Komplekti kuuluvad: 1 mängualus ja 28 kahepoolset loomamärki.



Mängu eesmärk: leida iga looma peale sobiv keha ja moodustada esimesena 4 looma.

Mängu ettevalmistus: Asetage mängualus pakendikarbile ja pange see kahe mängija vahele. Paigutage loomamärgid mängualusele juhuslikus järjekorras nii, et nähtaval oleksid ainult loomade pead.



TÄHTIS! Märgid on trükitud mõlemale poole, kuid kummalgi poolel on erinev illustratsioon. Mängu ajal tohib iga mängija vaadata ainult seda märki poolt, mis on tema poole suunatud. Märke ei tohi pöörata ega vaadata nende teist poolt.

Mängu käik: Mängu alustab noorim mängija. Mängija võtab ühe märki ja vaatab, millised loomaosad on kujutatud tema poolel. Samal ajal võib vastasmängija vaadata sama märki teist poolt.



Mängija ülesanne on leida äsja tõmmatud märgil oleva loomapea juurde sobiv keha. Selleks tõmbab ta veel ühe märki.



- **Kui leitakse sobiv keha,** saab mängija mõlemad märgid endale ja asetab need enda kõrvale. Seejärel võib ta teha uue käigu.
- **Kui keha ei sobi,** pannakse mõlemad märgid tagasi täpselt samadesse kohtadesse mängualusel, kus need enne olid. Käik läheb üle järgmisele mängijale.

Mängu lõpp: Võidab mängija, kes kogub esimesena 8 märki ehk moodustab 4 terviklikku looma.



Alternatiivne mänguvariant: Kui soovite pikemat mängu, leppige enne mängu algust kokku suuremas võiduks vajalike loomade (märgipaaride) arvus.

FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Memo Mix&Match

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 28



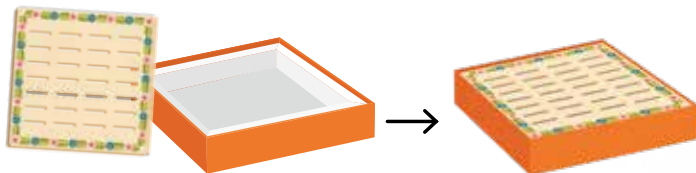
x 1



Aim of the game: Be the first to recreate 4 animals.

Game set-up:

- Place the wooden board between the 2 players.



- Fit the board onto the holder inside the box.
 - Place all of the tiles randomly into the slots.
- Only the animal heads should be visible.



How to play:

- The youngest player goes first. They draw a tile without turning it around: **they only look at the animal on their side.**

Their opponent can see the other side of the tile drawn.

During each turn, the players see the animal that's facing them, no matter whose turn it is to draw.



Players cannot turn their tile around.

- The active player looks for their animal's body: **they draw a second tile.**

- If the active player draws a tile with the right body: they win the 2 tiles.

They remove them from the board and place them to the side.

They can then play again.

- If the active player draws the "wrong" tile: the tiles are put back into the board (in the sar

It's then the other player's turn.

End of the game

The first player to win 8 tiles (4 complete animals) wins the game!



Variant: to make the game longer, increase the number of pairs to be found (5, 6 or 7 pairs). Decide on the number before beginning the game.



Цель игры: бортик внутри коробки 4 животных.

Подготовка к игре:

- Поместить деревянное поле между 2 игроками.
- Поместить поле на бортик внутри коробки.



- В произвольном порядке вставить фишки в прорези на поле таким образом, чтобы были видны только головы животных.

Ход игры:

- Первым ходит самый младший игрок. Он берет фишку, не переворачивая ее, и **смотрит только на животное, которое находится перед ним.**

Его соперник видит изображение на обратной стороне фишки.

Во время каждого хода игроки должны видеть только то животное, которое находится перед ними, независимо от того, кто из них берет фишку.

Переворачивать фишку другой стороной нельзя.



- Активный игрок должен найти туловище своего животного: **он берет вторую фишку.**

- Если активный игрок вытягивает фишку с нужным туловищем, то он выигрывает 2 фишки.

Он забирает их с игрового поля и помещает рядом с собой.
После этого он может продолжить игру.

- Если активный игрок вытягивает фишку с неподходящим туловищем, обе фишки возвращаются на игровое поле (на свои прежние места).

В этом случае ход переходит к следующему игроку.

Конец игры

Первый игрок, которому удалось выиграть 8 фишек (то есть собрать 4 животных), становится победителем!



Вариант: для более продолжительной игры можно увеличить количество животных, которых нужно собрать (5, 6 или 7 животных). Определите это число перед началом игры.

