

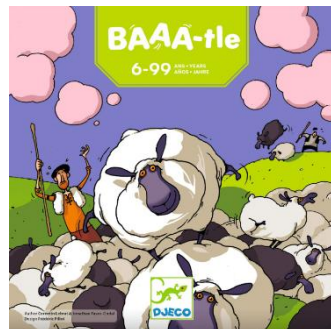
LV – Latviešu

DJ00835 Spēle – Aitiņu cīņas (Baaa-tle)

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2

Komplektā ietilpst: spēles laukums, 2 metamie kauliņi un 12 žetoni (6 balto aitu žetoni un 6 melno aitu žetoni).



Spēles mērķis: būt pirmajam spēlētājam, kurš aizved trīs savas aitas uz ziedošo pļavu.

Sagatavošanās spēlei:

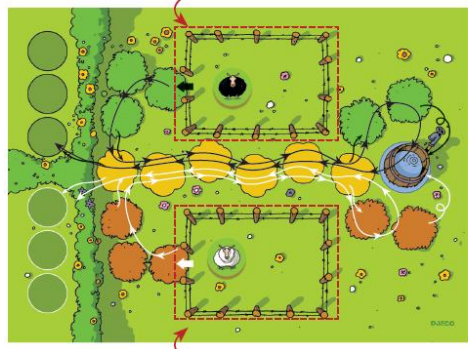
Novieto spēles laukumu galda vidū. Katrs spēlētājs izvēlas savu aitiņu krāsu un ieliek 6 atbilstošos žetonus savā aplokā ar galvas pusi uz augšu. Izvēlas vienu spēlētāju, kurš sāk pirmais, un viņš paņem 2 metamās kauliņus.



SPĒLES LAUKUMA APRAKSTS

Aitiņām jāiziet no sava aploka, jāiet pie dzirdinātavas un pēc tam uz ziedošo pļavu.

Melno aitiņu aploks



Balto aitiņu aploks

-  Zaļos krūmu lauciņus drīkst izmantot TIKAI melnās aitas.
-  Brūnos krūmu lauciņus drīkst izmantot TIKAI baltās aitas.
-  Dzeltēnos krūmu lauciņus drīkst izmantot gan baltās, gan melnās aitas!
-  Dzirdinātavu drīkst izmantot gan baltās, gan melnās aitas!
-  Apgrīziet aitiņas otrādi (ar mugurpusi uz augšu).

AITU CEĻŠ

Dodieties uz dzirdinātavu, šķērsojot 3 krūmu lauciņus (atkarībā no jūsu aitiņu krāsas – zaļos vai brūnos), tad 6 dzeltenos lauciņus un visbeidzot 2 krūmu lauciņus (atkarībā no jūsu aitiņu krāsas) tieši pirms dzirdinātavas.


Kad aitas sasniedz dzirdinātavas lauciņu, tās apgrīžas (ar mugurpusi attēlu uz augšu), lai sāktu atpakaļceļu uz ziedošo pļavu: 6 dzeltenie krūmu lauciņi un ziedošās pļavas lauciņš (galamērķis).

Spēles norise: Spēlētāji iet pēc kārtas. Aktīvais spēlētājs met abus metamkos kauliņus:

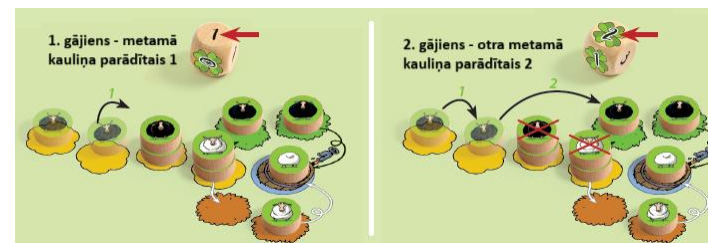
1/ Spēlētājam OBLIGĀTI jāpārvieto viena no savām aitiņām par tik lauciņiem, cik uzrāda viens no kauliņiem.

2/ Spēlētājam OBLIGĀTI jāpārvieto viena no savām aitiņām (tā var būt tā pati aitiņa, kas tikko pavirzījās vai kāda cita no spēlētāja aitiņu figūrām) par tik lauciņiem, cik uzrāda otrs metamais kauliņš.

Pārvietošanās nosacījumi:

- Aitiņas pārvietošanas precīzi tik lauciņus, cik uzrāda izvēlētais kauliņš, sekojot atzīmētajam ceļam.
- Pārvietojoties, lauciņi, uz kuriem atrodas 2 aitiņas viena uz otras, tiek pārlēkti.
- Ja lauciņā, uz kura nonāk spēlētāja kauliņš, jau ir cita aitiņa (neatkarīgi vai baltā vai melnā aitiņa), tās tiek sakrautas viena uz otras.
- Aitiņa, kas atrodas apakšā, nevar tikt pārvietota.
- Ja aitiņa ir augšpusē, tā pārvietojas viena, nepārvietojot sev līdzi aitiņu, kas atrodas apakšā (attiecīgi atbrīvojot aitiņām iespēju pārvietoties nākošajos gājienos).
- Aitiņas žetons, kas ir pagājis garām simbolam , OBLIGĀTI jāapgrīž ar mugurpusi uz augšu, lai parādītu, ka tā dodas atpakaļ (virzienā uz finiša lauciņiem ziedošajā pļavā).

Piemērs, kurā spēlētājs savā gājienā nolēmis izmantot savus kauliņus katru atsevišķi:






Divkāršo savus spēkus!

Ja abi kauliņi uzrāda vienādu skaitli, aktīvais spēlētājs var pārvietot vienu no savām aitiņām par vienu lauciņu uz priekšu pirms veic pārējos gājienus.

Piemērs: Spēlētājs uzmeta 2 uz abiem kauliņiem. Viņš var uzreiz izmantot 1 lauciņa bonusu jebkurai savai aitiņai. Tad viņš var pārvietot vienu vai divas aitas atbilstoši uzmeto kauliņu vērtībām.

Kā atbrīvot aitas

Ir divi veidi, kā atbloķēt aitas:

- Spēlētājs, kura aitiņa atradās augšpusē, pārvieto savu aitiņu uz citu lauciņu.
- Spēlētājs, kura aitiņa ir apakšā, savā gājienā uzmet 2  āboliņus.

Kad spēlētājs uzmet 2 āboliņus, viņš var mainīt abu “kaudzītē” esošo aitiņu pozīcijas pirms veic tālākoso gājienus, t.i., ja spēlētāja aitiņa atrodas apakšā un ir nobloķēta, viņš to var uzcelt augšpusē, savukārt pretinieka aitiņu palikt apakšā.



Šeit spēlētājs ar melnajām aitiņām uzmeta divus āboliņus. Viņš nolēma mainīt divu attēlā redzamo aitu pozīcijas, lai viņa aita atkal varētu kustēties.

Aitas izņemšana no spēles

Kad aitiņa sasniedz ziedošo pļavu, tā tiek izņemta no spēles. Jebkurš palikušais kauliņa vērtības skaits, kas tika izmantots šai aitai, tiek zaudēts.

Spēles beigas:

Spēlētāji uzvar tiklīdz viņi ielaiž 3 savas aitas ziedošajā pļavā.

Spēles beigu piemērs:

Spēlētājs ar baltajām aitiņām izmantoja skatli 3, kas uzmetts uz metamā kauliņa, lai aizvestu savu aitiņu uz ziedošo pļavu (pārvietota aitiņa, kas apgriezta ar mugurpusi uz augšu). Pietika ar 2 lauciņiem (trešais tika zaudēts, kā neizmantots).



Spēlētāja trešā baltā aitiņa sasniedza pļavu, tāpēc viņš uzvarēja spēli, tiklīdz pēdējā aitiņa bija nonākusi uz finiša lauciņiem.

Spēles autori: Corentin Lebrat un Jonathan Favre-Godal.

LT – Lietuvių*

DJ00835 Žaidimas – Avių mūšis (Baaa-tle)

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: 2

Žaidimo sudėtis: žaidimo lenta, 2 kauliukai ir 12 žetonų (6 baltų avių žetonai ir 6 juodų avių žetonai).



Žaidimo tikslas: Pirmam žaidėjui nuvesti tris savo avis į gėlių pievą.

Žaidimo paruošimas:

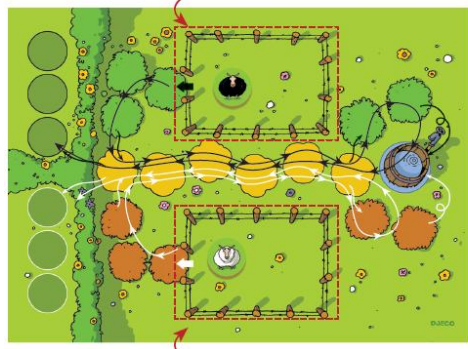
Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje. Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo avių spalvą ir į savo gardą sudeda 6 atitinkamus žetonus su galvos puse į viršų. Pasirenkamas vienas žaidėjas, kuris pradeda pirmas, ir jis pasiima 2 kauliukus.



ŽAIDIMO LENTOS APRAŠYMAS

Avys turi išeiti iš savo gardo, nueiti prie girdyklos, o tada į gėlių pievą.

Juodų avių gardas



Baltų avių gardas

- Žalius krūmų laukelius gali naudoti TIK juodos avys.
- Rudus krūmų laukelius gali naudoti TIK baltos avys.
- Geltonus krūmų laukelius gali naudoti ir baltos, ir juodos avys!
- Girdyklą gali naudoti ir baltos, ir juodos avys!
- Apverskite avis (nugarine puse į viršų).

AVIŲ KELIAS

Eikite prie girdyklos, pereidami 3 krūmų laukelius (priklausomai nuo jūsų avių spalvos - žalius arba rudus), tada 6 geltonus laukelius ir galiausiai 2 krūmų laukelius (priklausomai nuo jūsų avių spalvos) tiesiai prieš girdyklą.

Kai avys pasiekia girdyklos laukelį, jos apsisuka (su nugaros paveikslėliu viršuje) ir pradeda kelionę atgal į gėlių pievą: 6 geltoni krūmų laukeliai ir pievos laukelis (galutinis tikslas).

Žaidimo eiga: Žaidėjai žaidžia paeiliui. Veikiantis žaidėjas meta du kauliukus:

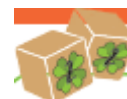
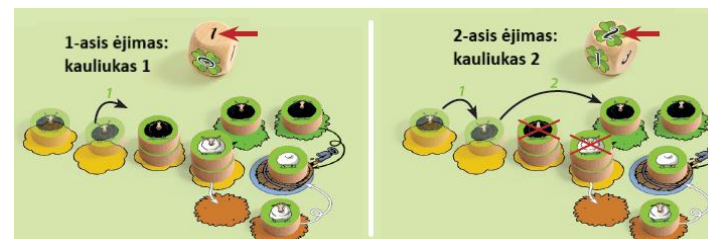
1/ Jis PRIVALO pajudinti vieną iš savo avių tiek laukelių, kiek rodo vienas kauliukas.

2/ Jis PRIVALO pajudinti vieną iš savo avių (gali būti ta pati avis) tiek laukelių, kiek rodo antras kauliukas.

Judesio taisyklės:

- Avys juda tik laukelių, kiek parodė pasirinktas kauliukas, sekdamas pažymėtu keliu.
- Judant, laukeliai su 2 sukrautomis avimis yra peršokami.
- Jei laukelyje, kuriame sustojama, jau yra avis (tos pačios spalvos ar kitos), jos sukraunamos viena ant kitos.
- Avys, kuri yra krūvelės apačioje, negali būti pajudinta.
- Jei judinama avis yra krūvelės viršuje, ji juda nepajudindama avių apačioje (palikdama jas vėlesniam ėjimui).
- Avių žetonas, kuris perėjo simbolį , PRIVALO būti apverstas nugarėle į viršų, kad parodytų, jog jis eina atgal (link finišo laukelių).

Žaidėjo ėjimo pavyzdys, kuris nusprendė naudoti savo kauliukus atskirai:



Dvigubink pastangas!

Je abu kauliukų vertės vienodos, aktyvus žaidėjas gali pajudinti vieną iš savo avių per vieną laukelį prieš atlikdamas kitus ėjimus.

Pavyzdys: Žaidėjas išmetė 2 abiejuose kauliukuose. Jis gali iš karto panaudoti 1 laukelio bonusą bet kuriai savo aviai. Tada jis gali pajudinti vieną ar dvi avis pagal kauliukų vertę.

Kaip atblokuoti avis

Yra du būdai, kaip atblokuoti avis:

- Žaidėjas, kurio avis yra viršuje, pajudina savo avį.
- Žaidėjas, kurio avis yra apačioje, savo ėjime išmeta 2 dobilus.



Kai žaidėjas išmeta 2 dobilus, jis gali pakeisti dviejų sukrautų avių vietą prieš atlikdamas savo ėjimus.



Čia žaidėjas su juodomis avimis išmetė du dobilus. Jis nusprendė pakeisti dviejų aukščiau pavaizduotų avių vietą, kad jo avis vėl galėtų judėti.

Avies išėmimas iš žaidimo

Kai avis pasiekia gėlių pievą, ji išimama iš žaidimo. Bet kokia likusi kauliuko vertė, naudota šiai avei, prarandama.

Žaidimo pabaiga:

Žaidėjai laimi, kai tik nuveda 3 savo avis į gėlių pievą.

Žaidimo pabaigos pavyzdys:

Žaidėjas su baltomis avimis panaudojo 3 ant kauliuko, kad nuvestų savo apverstą avį (su nugarėle viršuje) į gėlių pievą. Užteko 2 laukelių (trečias buvo prarastas). Žaidėjo trečia balta avis pasiekė pievą, todėl jis iš karto laimėjo žaidimą.



Žaidimo autoriai: Corentin Lebrat ir Jonathan Favre-Godal.

EE – Eesti*

DJ00835 Mäng – Lammaste lahing (Baaa-tle)

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijate arv: 2

Mängu komplekt sisaldab: mängulaud, 2 täringut ja 12 nuppu (6 valgete lammaste nuppu ja 6 mustade lammaste nuppu).

Mängu eesmärk: Olla esimene mängija, kes juhhib kolm oma lammast lilledega põllule.

Mängu ettevalmistus:

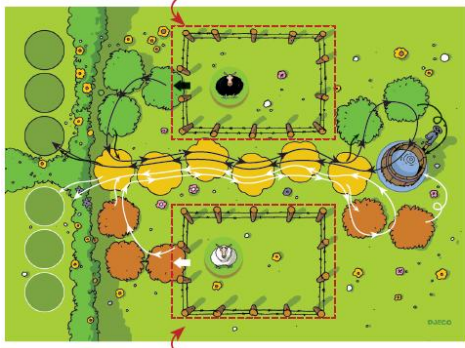
Aseta mängulaud laua keskele. Iga mängija valib oma lammaste värvi ja paneb 6 vastavat nuppu oma aedikusse, pea pool üleval. Valitakse üks mängija, kes alustab esimesena, ja tema võtab 2 täringut.

LAUA KIRJELDUS

Lambad peavad väljuma oma aedikust, minema jootmiskoha juurde ja siis lilledega põllule.



Mustade lammaste aedik



Valgete lammaste aedik

-  Rohelisi põõsaste välju võivad kasutada AINULT mustad lambad.
-  Pruune põõsaste välju võivad kasutada AINULT valged lambad.
-  Kollaseid põõsaste välju võivad kasutada nii valged kui ka mustad lambad!
-  Jootmiskohta võivad kasutada nii valged kui ka mustad lambad!
-  Pöörake lambad ümber (tagumine pool üles).

LAMMASTE TEE


Minge jootmiskoha juurde, läbides 3 põõsaste välja (sõltuvalt teie lammaste värvist - rohelised või pruunid), seejärel 6 kollast välja ja lõpuks 2 põõsaste välja (sõltuvalt teie lammaste värvist) vahetult enne jootmiskohta.

Kui lambad jõuavad jootmiskoha väljale, nad pööravad ringi (tagumise pildiga peal) ja alustavad tagasiteekonda lilledega põllule: 6 kollast põõsaste välja ja põllu väli (lõppsihtkoht).

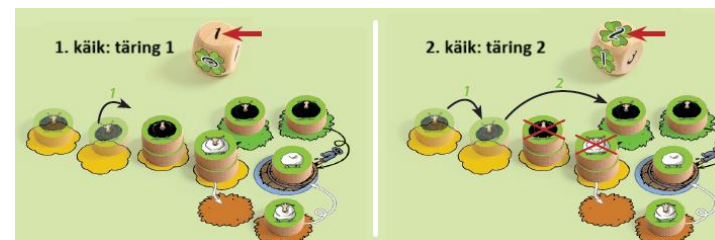
Mängu käik: Mängijad käivad kordamööda. Aktiivne mängija veeretab kahte täringut:

- 1/ Ta PEAB liigutama üht oma lammast nii mitu välja, kui näitab üks täring.
- 2/ Ta PEAB liigutama üht oma lammast (see võib olla seesama lammas) nii mitu välja, kui näitab teine täring.

Liikumise reeglid:

- Lambad liiguvad täpselt nii palju välju, kui näitab valitud täring, järgides märgistatud rada.
- Liikumisel hüpatakse üle väljad, kus on 2 üksteise peale pandud lammast.
- Kui väljal, kuhu jõutakse, on lammas (sama värvi või mitte), siis nad pannakse üksteise peale.
- Lammas, mis on hunniku allosas, ei saa liikuda.
- Kui liigutatav lammas on hunniku ülaosas, liigub ta ilma alumisi lambaid kaasa liigutamata (vabastades need hilisemaks käiguks).
- Lamba žetoon, mis on läbinud sümboli , PEAB olema ümber pööratud tagumise poolega üles, et näidata, et ta on teel tagasi (finiši väljade poole).

Näide mängija käigust, kes otsustas kasutada oma täringuid eraldi:





Pane topelt jõudu!

Kui mõlemad täringud näitavad sama väärtust, võib aktiivne mängija liigutada üht oma lammast ühe välja võrra enne ülejäänud käikude tegemist.

Näide: Mängija veeretab mõlemal täringul 2. Ta võib kohe kasutada 1 välja boonust oma valitud lambal. Seejärel võib ta liigutada üht või kahte lammast vastavalt täringute väärtustele.

Kuidas vabastada lambad

On kaks viisi, kuidas vabastada lambad:

- Mängija, kelle lammas on hunniku peal, liigutab oma lammast.
- Mängija, kelle lammas on all, veeretab oma käigul 2 ristikeina.

Kui mängija veeretab 2 ristikeina, võib ta muuta kahe üksteise peale pandud lamba asukohta enne oma käikude tegemist.



Siin veeretab mustade lammast mängija kaks ristikeina. Ta otsustas muuta pildil olevate kahe lamba asukohta, et tema lammas saaks jälle liikuda.

Lamba eemaldamine mängust

Kui lammas jõuab lilledega põllule, on ta mängust väljas. Iga täringu järgi jäänud väärtus selle lamba liigutamiseks kaob.

Mängu lõpp:

Mängijad võidavad kohe, kui nad viivad 3 oma lammast lilledega põllule.

Mängu lõpu näide:

Valgete lammaste mängija kasutas täringu väärtust 3, et viia oma ümberpööratud lammas (tagumine pool peal) lilledega põllule. Piisas kahest väljapääsust (kolmas liikumine kadus). Mängija kolmas valge lammas jõudis põllule ja ta võitis kohe mängu.

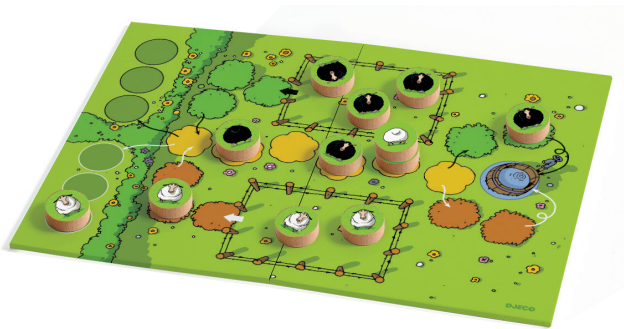


Mängu autorid: Corentin Lebrat ja Jonathan Favre-Godal.

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

BAAA-tle

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



x 1



x 2



x 6



x 6



6 - 99 years



2 players

Game rules

EN

Aim of the game: Be the first player to guide **three of their sheep** into a flowery field.

Game set-up:

Place the board in the centre of the table.

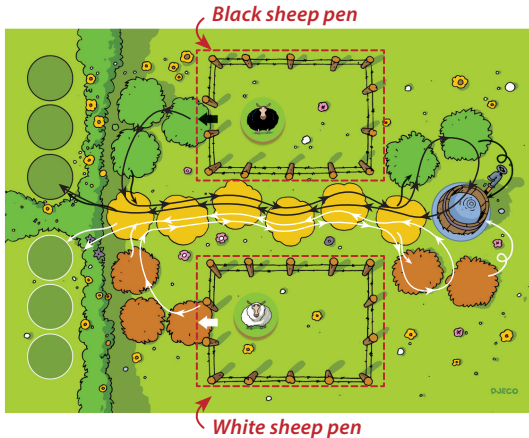
Each player chooses the colour of their sheep and then puts the 6 corresponding tokens in their pen, head side up.

A player is chosen to go first and they take the 2 dice.



DESCRIPTION OF THE BOARD

The sheep must leave their pen, go to the drinking trough, and then to the flowery field.



The green bush spaces can **ONLY** be used by black sheep.



The brown bush spaces can **ONLY** be used by white sheep.



The yellow bush spaces can be used by white **AND** black sheep!



The drinking trough can be used by white **AND** black sheep!



Turn the sheep over (back side up)

PATH FOLLOWED BY THE SHEEP

Make your way to the drinking trough by crossing the 3 bush spaces (depending on the colour of your sheep), then the 6 yellow spaces, and finally the 2 bush spaces (depending on the colour of your sheep) just before the drinking trough.

Once the sheep reaches the drinking trough, it turns around (back side up) to start its journey back to the flowery field: 6 yellow spaces and the field area (arrival).

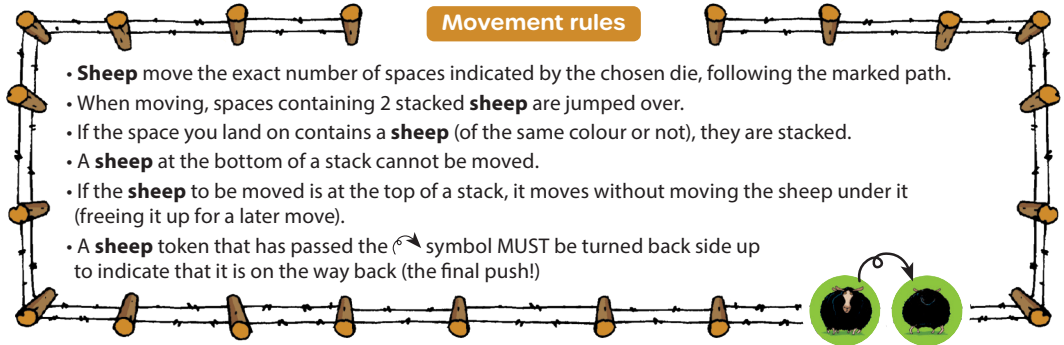
How to play:

Players take turns to play.

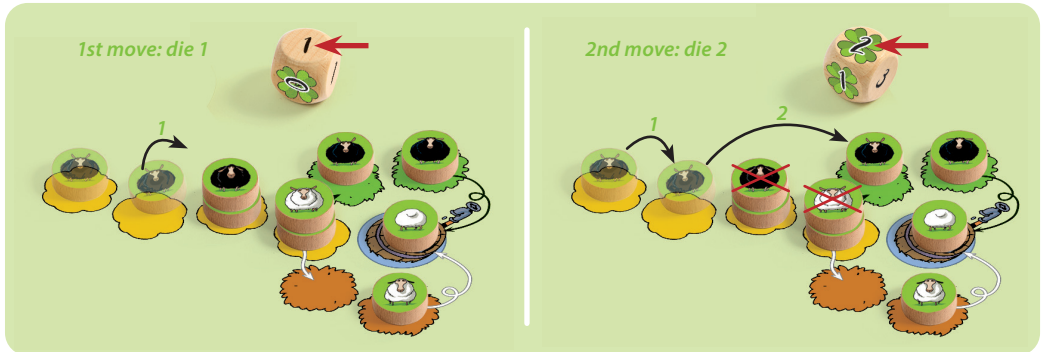
The active player rolls the two dice:

1/ They **MUST** move one of their sheep the number of spaces indicated by one of the dice.

2/ They **MUST** move one of their sheep (it can be the same one) the number of spaces indicated by the second die.



Example turn of a player who has decided to use their dice separately:





Redouble your efforts!

If **both dice have the same value**, the active player can **move either one of their sheep by one space** before making their moves.

Example: Jonathan has rolled a 2 on both of his dice. He can immediately use his 1-space bonus on the sheep of his choice. He can then move one or two of his sheep using the value of the dice.



How to unblock your sheep

There are two ways to unblock your sheep:

- The player whose sheep is **on top** moves their sheep.
- The player whose sheep is **at the bottom** rolls **2 clovers** during their turn.

When a player rolls **2 clovers**, they can **change the position of two stacked sheep** before making their moves.



Here, the player with the black sheep has rolled two clovers. They have decided to change the position of the two sheep pictured above so that their sheep is able to move again.



Moving a sheep out of the game

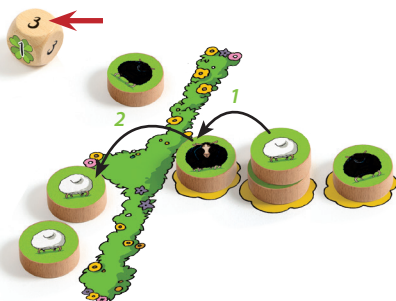
Once a **sheep** has reached the flowery field, it is out of the game. Any value left over on the die used to move the sheep is lost.

End of the game:

Players win as soon as they get 3 of their sheep into the flowery field.

Example of game end:

The player with the white sheep has used the 3 on their die to lead their back side up sheep towards the flowery field. Two spaces are enough (the third move is lost). The player's third white sheep has reached the field, so they have immediately won the game.



A game by Corentin Lebrat and Jonathan Favre-Godal

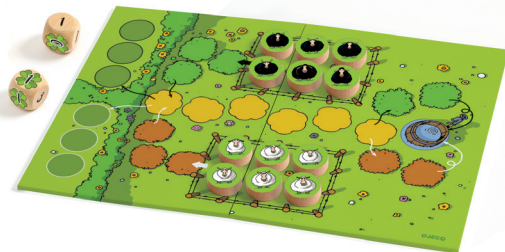
Цель игры: первым **привести 3-х барашков из своего стада на цветущий луг.**

Подготовка к игре:

Положите игровое поле в центр стола.

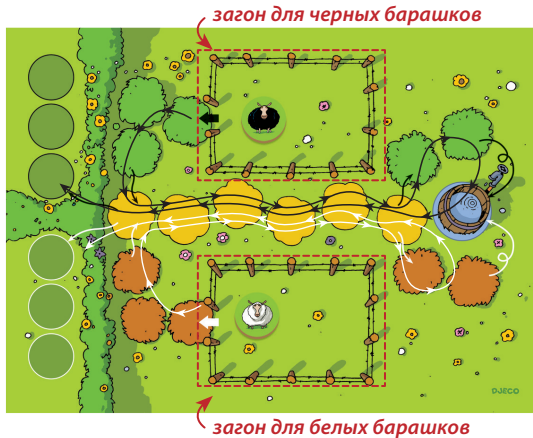
Каждый игрок выбирает цвет своих барашков, берет 6 соответствующих фишек и выкладывает их лицевой стороной (головой) вверх в своем загоне.

Затем назначается первый игрок, который берет 2 кубика.



ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Барашки должны выйти из своего загона, направиться к поилке и прийти на цветущий луг.



-  Ячейки с зелеными кустами могут использоваться **ТОЛЬКО** черными барашками.
-  Ячейки с коричневыми кустами могут использоваться **ТОЛЬКО** белыми барашками.
-  Ячейки с желтыми кустами могут использоваться белыми **И** черными барашками!
-  Ячейка с поилкой может использоваться белыми **И** черными барашками.
-   Поверните вашего барашка обратной стороной (спиной вверх).

ДОРОГА, ПО КОТОРОЙ СЛЕДУЮТ БАРАШКИ

Дорога к поилке лежит через 3 ячейки с кустами (соответствующие цвету барашков), затем через 6 ячеек с желтыми кустами, и наконец, через 2 ячейки с кустами (соответствующие цвету барашков), которые находятся непосредственно перед поилкой.

Когда барашек оказывается на ячейке с поилкой, то фишка переворачивается на обратную сторону (спиной вверх), и барашек отправляется по дороге назад к цветущему лугу: 6 ячеек с желтыми кустами и цветущий луг (прибытие).

Ход игры:

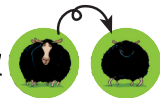
Игроки играют поочередно.

Активный игрок бросает оба кубика:

- 1/ он **ДОЛЖЕН** переместить одного из своих барашков на число ячеек, выпавшее на одном из кубиков,
- 2/ он **ДОЛЖЕН** переместить одного из своих барашков (это может быть тот же барашек) на число ячеек, выпавшее на втором кубике.

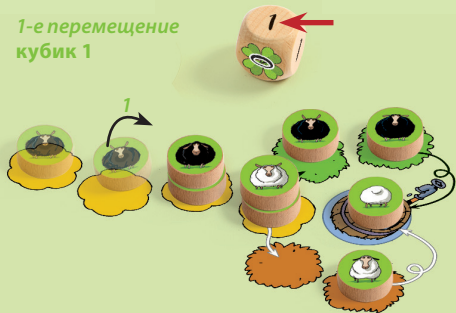
Правила перемещений

- **Барашек** перемещается на число ячеек, выпавшее на выбранном кубике, согласно указанному пути.
- Во время перемещения ячейки с 2 **барашками**, выложенными в столбик, пропускаются.
- Если на ячейке назначения находится **барашек** любого цвета, то фишка ложится поверх него в столбик.
- **Барашек**, находящийся внизу, не может быть перемещен.
- Если **барашек**, который должен перемещаться, находится на верху столбика, то он двигается, не перемещая нижнего барашка (который становится свободным и может перемещаться в дальнейшем ходе игры).
- Фишка с **барашком**, проходящая мимо этого символа ↶, **ДОЛЖНА** быть повернута обратной стороной (спиной вверх) — это означает, что барашек находится на обратном пути (и на финишной прямой!)

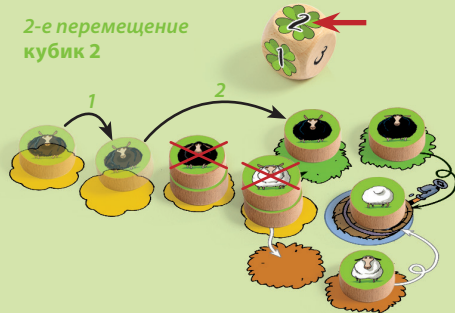


Пример хода игрока, который решил использовать свои кубики отдельно:

1-е перемещение
кубик 1



2-е перемещение
кубик 2





Удвойте ваши результаты!

Если на кубиках **выпало одно и то же число**, то активный игрок может, перед тем как перемещать фишки, **переместить любого из своих барашков на одну ячейку вперед**.

Пример: На обоих кубиках Джонатана выпало число 2. Он может сразу же использовать возможность переместить на 1 ячейку вперед любого из своих барашков. Затем он совершает перемещения одного или двух барашков согласно числу, выпавшему на кубиках.



Как освободить своего барашка?

Есть два способа освобождения своего барашка:

- Владелец барашка **вверху столбика** перемещает своего барашка.
- Владельцу барашка **внизу столбика** выпадает **2 клевера** на кубиках во время его хода.

Игрок, которому выпали **2 клевера** в ходе броска кубиков, может, прежде чем совершить перемещения, **поменять местами две фишки с барашками в столбике**.



Так, в этом примере игроку, владеющему черными барашками, выпали два клевера во время броска кубиков. Он решает поменять местами двух барашков в столбике, и таким образом его барашек становится свободным для возможного перемещения.



Выход барашка

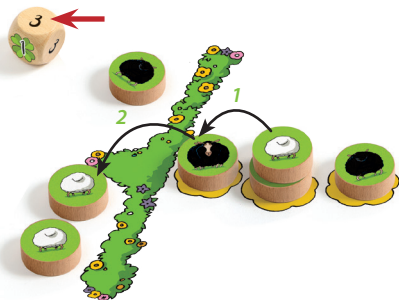
Как только **барашек** достигает цветущего луга, он выходит из игры. Если не все перемещения согласно числу, выпавшему на кубике, были выполнены, то они считаются потерянными.

Конец игры:

Победителем становится игрок, который первым приведет 3 своих барашков на цветущий луг.

Пример конца игры:

Игрок, владеющий белыми барашками, использует кубик, на котором выпало число 3, чтобы переместить своего барашка обратной стороной в направлении цветущего луга. Для этого достаточно двух перемещений (3-е перемещение считается потерянном). Как только 3-й барашек игрока с белыми барашками оказывается на цветущем лугу, то такой игрок объявляется победителем



Авторы игры: Корантен Лёбра и Джонатан Фавр-Годаль