

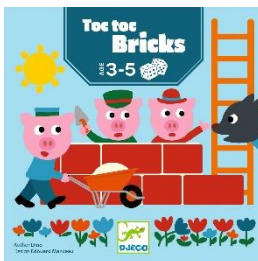
LV – Latviešu

DJ00839 Metamo kauliņu spēle - Tuk, tuk, ķieģeliši!

Ieteicamais vecums: no 3 - 5 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 - 4

Spēlē ietilpst: 1 metamais kauliņš, 32 ķieģeliši un 4 māju pamatnes.



Spēles mērķis: pirmajam pabeigt būvēt savu ķieģeļu namiņu.

Sagatavošanās spēlei:

Katrs spēlētājs izvēlas vienu mājas pamatni vēlamajā krāsā un novieto uz tās vienu sākuma ķieģelīti.

Spēlētājs var izvēlēties jebkuru ķieģelīti un novietot to jebkurā brīvajā vietā uz savas pamatnes.

Pārējos ķieģelīšus novieto galda vidū.



Spēles gaita

Spēle notiek pulkstenrādītāja virzienā. Spēli sāk jaunākais spēlētājs.

Sava gājiena laikā spēlētājs met metamo kauliņu un izpilda uzņemto darbību:



Sivēns – paņem 1 ķieģelīti no galda vidus.



Divi sivēni – paņem 2 ķieģelīšus no galda vidus.



Vilks – paņem 1 ķieģelīti no savas mājas pamatnes un iedod to spēlētājam, kuram ir vismazāk ķieģelīšu. Ja vairākiem spēlētājiem ir vienāds mazākais ķieģelīšu skaits, izvēlies vienu no viņiem pēc nejaušības principa.



Katls – noņem 1 ķieģelīti no savas mājas pamatnes un noliec to galda vidū.



Krusts – izlaid gājienu.



Iespēja! (Saule) – paņem 1 ķieģelīti un met kauliņu vēlreiz. Ja vēlreiz uzmet simbolu Iespēja!, paņem vēl 1 ķieģelīti, bet kauliņu atkārtoti vairs nemet.

Piezīme: ja spēlētājam jau ir 7 ķieģelīši un viņš uzmet simbolu **Iespēja!**, viņš paņem pēdējo, astoto ķieģelīti un uzvar spēlē. Kauliņš otrreiz nav jāmet.

Tiklīdz spēlētājs iegūst ķieģelīti, viņš to uzreiz novieto jebkurā brīvajā vietā uz savas mājas pamatnes. Tādējādi spēles laikā ir viegli redzams katra spēlētāja progress.

Spēles beigas

Tiklīdz kāds no spēlētājiem ir novietojis visus 8 ķieģelīšus uz savas mājas pamatnes, viņš uzvar un spēle beidzas.

LT – Lietuvių*

DJ00839 Metamųjų kauliukų žaidimas - Tuk, tuk, plytelės!

Amžius: nuo 3 iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: 1 kauliukas, 32 plytelės ir 4 namų pagrindai.

Žaidimo tikslas: pirmam baigti statyti savo plytinį namelį.

Pasiruošimas žaidimui:

Kiekvienas žaidėjas pasirenka norimos spalvos namo pagrindą ir padeda ant jo vieną pradinę plytelę.

Žaidėjas gali pasirinkti bet kurią plytelę ir padėti ją į bet kurią laisvą vietą savo namo pagrindo.

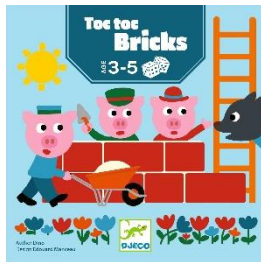
Likusias plyteles padėkite stalo viduryje.



Žaidimo eiga

Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

Savo ėjimo metu žaidėjas meta kauliuką ir atlieka iškritusį veiksmą:



Paršelis – paimk 1 plytelę nuo stalo vidurio.



Du paršeliai – paimk 2 plyteles nuo stalo vidurio.



Vilkas – paimk 1 plytelę nuo savo namo pagrindo ir atiduok ją žaidėjui, kuris turi mažiausiai plytelių. Jei keli žaidėjai turi vienodą mažiausią plytelių skaičių, atsitiktinai pasirink vieną iš jų.



Katilas – nuimk 1 plytelę nuo savo namo pagrindo ir padėk ją stalo viduryje.



Kryžius – praleisk ėjimą.



Galimybė! (Saulė) – paimk 1 plytelę ir mesk kauliuką dar kartą. Jei vėl iškrenta simbolis **Galimybė!**, paimk dar 1 plytelę, tačiau kauliuko daugiau nemesk.

Pastaba: jei žaidėjas jau turi 7 plyteles ir jam iškrenta simbolis **Galimybė!**, jis paima paskutinę, aštuntą plytelę ir laimi žaidimą. Kauliuko antrą kartą mesti nereikia

Kai tik žaidėjas gauna plytelę, jis iš karto padeda ją į bet kurią laisvą vietą savo namo pagrindo. Taip žaidimo metu lengva matyti kiekvieno žaidėjo progresą.

Žaidimo pabaiga

Kai tik kuris nors žaidėjas padeda visas 8 plyteles ant savo namo pagrindo, jis laimi ir žaidimas baigiasi.

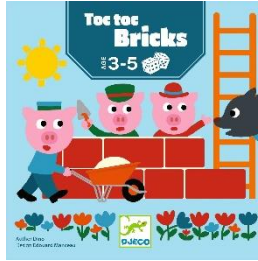
EE – Eesti*

DJ00839 Täringu mäng - Kop, kop, tellised!

Vanus alates: 3–5-aastastele

Mängijaid: 2 – 4

Komplekti kuuluvad: 1 täring, 32 telliskivi ja 4 majaalust.



Mängu eesmärk: lõpetada esimesena oma telliskivimaja ehitamine.

Mänguks valmistumine:

Iga mängija valib soovitud värvi majaaluse ja asetab sellele ühe alustuseks mõeldud telliskivi.

Mängija võib valida ükskõik millise telliskivi ja asetada selle oma majaaluse ükskõik millisele vabale kohale.

Ülejäänud telliskivid asetatakse laua keskele.



Mängu käik

Mäng kulgeb päripäeva. Mängu alustab noorim mängija.

Oma käigu ajal veeretab mängija täringut ja teeb vastavalt saadud sümbolile järgmise tegevuse:



Põrsas – võta laua keskelt 1 telliskivi.



Kaks põrsast – võta laua keskelt 2 telliskivi.



Hunt – võta oma majaaluselt 1 telliskivi ja anna see mängijale, kellel on kõige vähem telliskive. Kui mitmel mängijal on võrdselt kõige vähem telliskive, vali üks neist juhuslikult.



Katel – eemalda oma majaaluselt 1 telliskivi ja aseta see laua keskele.



Rist – jäta käik vahele.



Võimalus! (Päike) – võta 1 telliskivi ja veereta täringut veel kord. Kui saad uuesti sümboli **Võimalus!**, võta veel 1 telliskivi, kuid täringut enam uuesti ei veereta.

Märkus: kui mängijal on juba 7 telliskivi ja ta veeretab sümboli **Võimalus!**, võtab ta viimase, kaheksanda telliskivi ja võidab mängu. Täringut ei ole vaja teist korda veeretada.

Niipea kui mängija saab telliskivi, asetab ta selle kohe oma majaaluse ükskõik millisele vabale kohale. Nii on mängu ajal lihtne näha iga mängija edusamme.

Mängu lõpp

Niipea kui üks mängijatest on asetanud kõik 8 telliskivi oma majaalusele, võidab ta mängu ja mäng lõpeb.



Aim of the game: To be the first to build a brick house.

GAME SET-UP:

Each player takes a house board of their chosen colour and a 'brick' tile that they place on their house to start.

The other 'brick' tiles are placed in the middle of the table.



HOW TO PLAY:

The players take turns to play clockwise, starting with the youngest.

In turn, the players throw the die and perform the action on the side facing up.



A pig's head -> Take a brick from the middle of the table.



Two pigs' heads -> Take two bricks from the middle of the table.



The wolf blowing -> Give a brick to the player who has the least (if two players have the same, choose one at random).



The cauldron -> Put a brick from your board in the middle of the table.



The cross -> The player misses their turn.



Chance! -> The player takes a brick, then throws the die again. If they get 'Chance!' again, they just take another brick but do not throw the die again.

Please note: If a player already has 7 bricks and gets ☀ 'Chance!', they take the last brick and win immediately, without throwing the die again.

As soon as a player gets a brick, they place it on their house so they can see their progress easily.

End of the game: A player wins as soon as they have placed 8 bricks on their house.

A game by Dino



Цель игры: первым построить свой кирпичный домик.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок выбирает себе игровое поле «домик» одного из цветов, а также берет один «кирпич» и кладет его на свой домик, чтобы начать игру.

Остальные «кирпичи» помещаются в центр стола.



ХОД ИГРЫ:

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Первый ход делает самый младший участник.

Во время своего хода активный игрок бросает кубик и выполняет действие в соответствии с изображением на выпавшей грани.



Одна пороссячья мордочка -> Взять один кирпич в центре стола.



Две пороссячих мордочки -> Взять два кирпича в центре стола.



Дующий волк -> Дать один кирпич игроку, у которого их меньше всего (если у игроков одинаковое количество кирпичей, выбрать одного из них наугад).



Котелок -> Вернуть один кирпич со своего игрового поля обратно в центр стола.



Крест -> Игрок пропускает свой ход.



Удача! -> Игрок берет один кирпич, а затем бросает кубик снова. Если ему снова выпадает значение «Удача!», он берет еще один кирпич, но больше не может бросить кубик снова.

NB: если у игрока уже есть 7 кирпичей, и на кубике ему выпадает грань с изображением ☀ «Удача!», он берет последний кирпич и сразу же становится победителем, не бросая кубик повторно.

Как только игроку достается кирпич, он сразу же кладет его на свой домик, чтобы видеть, как продвигается строительство.

Конец игры: Как только игрок выложил 8 кирпичей на свой домик, он сразу же становится победителем.

Автор игры: Dino