

LV – Latviešu

DJ01628 Galda spēle “Ludo Mežs”

(4 spēles vienā)

Ieteicamais vecums: no 2 gadu vecuma

Komplektā ietilpst: spēles pamatne, 16 kauliņi, 4 dzīvnieku figūriņas, 4 pamatnes bingo spēlei, makšķere un metamais kauliņš.



1.spēle – Makšķerēšana ar magnētiem

Spēlētāju skaits – 1 vai vairāki. Nepieciešama makšķere, 16 kauliņi ar dzīvnieku attēliem un spēles pamatne – kaste.

Sagatavošanās spēlei: novieto visus kauliņus kastē ar dzīvnieku attēliem uz augšu. Pēc tam spēlētāji cenšas pēc kārtas “izzvejot” dzīvnieciņus no kastes,

izmantojot magnētisko makšķeri.

2.spēle – Atmiņas spēle

Spēlētāju skaits – 1 vai vairāki. Nepieciešami 16 dzīvnieku kauliņi (8 dzīvnieku pāri).

Sagatavošanās spēlei: novieto visus kauliņus uz galda ar dzīvnieku attēliem uz leju. Pirmais spēlētājs izvēlas jebkurus divus kauliņus, kas atrodas uz galda:

- Ja abi attēli sakrīt (uz tiem ir viens un tas pats dzīvnieciņš un arī to fona krāsa sakrīt), spēlētājs šos kauliņus iegūst sev un novieto tos sev priekšā.
- Ja uz abiem paceltajiem kauliņiem ir atšķirīgi attēli (atšķirīgi dzīvnieciņi un/vai fons), spēlētājs parāda abus kauliņus pārējiem spēlētājiem un novieto atpakaļ vietā, no kurienes tos pacēla, novietojot ar dzīvnieka attēlu uz leju.

Pēc tam seko nākošā spēlētāja gājiens. Spēle beidzas, kad visi pāri ir atrasti un noņemti no spēles laukuma. Spēli uzvar dalībnieks, kurš atradis visvairāk dzīvnieku pāru.



3.spēle – Bingo

Spēlētāju skaits – 2 līdz 4. Nepieciešamas 4 mazās pamatnes, 16 dzīvnieku kauliņi un 4 dzīvnieku figūriņas.

Katrs spēlētājs izvēlas sev spēles pamatni un tai atbilstošo dzīvnieka figūriņu, ko ievieto spēles pamatnes augšpusē.

Savukārt 16 dzīvnieku kauliņus izvieto uz spēles galda ar dzīvnieku attēliem uz leju.

Spēli sāk jaunākais dalībnieks, paceļot kādu no kauliņiem, kas atrodas uz galda:

- Ja paceltā kauliņa attēls sakrīt ar kādu no attēliem spēlētāja pamatnē, viņš to paceļ un novieto uz savas spēles pamatnes attiecīgā attēla.
- Ja paceltā kauliņa attēls nesakrīt ar nevienu no spēlētāja pamatnes attēliem, viņš šo kauliņu novieto atpakaļ uz galda ar dzīvnieka attēlu uz leju.

Tad seko nākošā spēlētāja gājiens. Spēli uzvar dalībnieks, kuram pirmajam izdodas atrast visus 4 dzīvnieku attēlus, kas sakrīt ar viņa spēles pamatni.



4.spēle – Met un ej!

Spēlētāju skaits – 2 līdz 4. Nepieciešama spēles pamatne (kastes aizmugurē), metamais kauliņš, 4 dzīvnieku figūriņas.

Spēles noteikumi: Spēles pamatni novieto galda vidū – visiem spēlētājiem pieejamā attālumā. Katrs spēlētājs izvēlas dzīvnieka figūriņu un novieto to uz starta laukuma. Spēle norisinās pulksteņa rādītāja virzienā. Jaunākais spēlētājs met metamo kauliņu. Metamais kauliņš norāda krāsas - spēlētājs savu figūriņu pārvieto uz pirmo laukumu, kas atbilst norādītajai krāsai uz

metamā kauliņa. Ja šis laukums ir aizņemts, spēlētājs pārvieto savu figūru uz nākamo brīvo šīs krāsas laukumu. Pirmais spēlētājs, kas sasniedz finiša lauciņu, uzvar.



LT – Lietuvių

DJ01628 Žaidimų rinkinys - Ludo miškas

Amžius: nuo 2 metų

4 Skirtingi žaidimai: Memo, Loto, Ludo, Magnet

Žaidimų taisyklės:



1. Žvejyba su magnetukais

Skirta vienam žaidėjui ar daugiau – viena meškerė, 16 kortelių (16 skirtingų gyvūnų), žaidimo dėžė.

Įdėkite visas korteles į dėžutę gyvūno piešinėliu į viršų. Kiekvienas žaidėjas paeiliui

magnetine meškere bando „sužvejoti“ gyvūną.

2. Memo (Atminties žaidimas)

Skirta vienam žaidėjui ar daugiau – 16 kortelių (kiekvieno gyvūno po 2 korteles).

Padėkite visas korteles užverstas („baliono“ puse į viršų) stalo viduryje.

Pirmasis žaidėjas atverčia 2 pasirinktas korteles:

- Jei ant dviejų atverstų kortelių pavaizduotas tas pats gyvūnas ir fonas yra tos pačios spalvos: žaidėjas jas laimi. Tuomet žaidėjas pasideda abi korteles priešais save ir žaidžia toliau.
- Jei dviejose atverstose kortelėse pavaizduoti skirtingi gyvūnai: žaidėjas parodo abi korteles kitiems žaidėjams ir padeda jas atgal į tą pačią vietą stalo viduryje „balionu“ į viršų. Tuomet seka kito žaidėjo eilė.

Suradus visas poras, laimi tas, kuris surinko daugiausiai porų.



3. Bingo



Nuo 2 iki 4 žaidėjų – 4 žaidimų lentos, 16 kortelių ir 4 gyvūnų figūrėlės.

Kiekvienas žaidėjas išsirenka žaidimo lentą, pasideda ją priešais save ir įsistato atitinkamo gyvūno figūrėlę. 16 kortelių padedamos užverstos stalo viduryje.

Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą ir atverčia vieną kortelę:

- Jei atverstos kortelės paveikslėlis sutampa su vienu iš paveikslėlių jo žaidimo lentoje, žaidėjas uždengia ta kortele paveikslėlį.
- Jei jis nesutampa su jokių žaidėjo lentoje esančiu paveikslėliu, jis grąžina užverstą kortelę į stalo vidurį. Tada seka kito žaidėjo eilė.

Laimi žaidėjas, kuris pirmasis suranda visus savo žaidimo lentos paveikslėlius.



4. Ridenimo ir judėjimo žaidimas

Nuo 2 iki 4 žaidėjų – viena žaidimo lenta (dėžutės nugarinė pusė), vienas kauliukas ir 4 gyvūnų figūrėlės.

Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje. Kiekvienas žaidėjas pasirenka gyvūną ir pastato jį ant žaidimo pradžios langelio. Ėjimai atliekami pagal laikrodžio rodyklę. Jauniausias žaidėjas meta kauliuką. Kauliukas parodo spalvą: žaidėjas juda su savo gyvūnu į priekį ir sustoja pirmame langelyje, kurio spalva atitinka išridento kauliuko spalvą. Jei langelis jau užimtas, žaidėjas toliau juda į toliau esantį laisvą tos pačios spalvos langelį. Jei žaidėjas sustoja ant varlės ar grybo langelio, tada jis turi pajudėti pirmyn arba atgal į kitą to paties objekto langelį. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis pasiekęs finišo langelį.

EE – Eesti

DJ01628 – Mäng – Ludo Mets (Memo, Magnet, Täring, Loto)

Vanus alates: 2+

Mängijate arv: 4



MAGNETITEGA KALAPÜÜK

1 mängija või rohkem – 1 õngeritv, 16 tükki (16 eri looma), mängukarp.

Asetage kõik kaardid karp, looma pilt ülespoole. Mängijad proovivad magnetõngega kordamööda ühe looma välja püüda.

MEMO

1 mängija või rohkem – 16 tükki (igat looma kaks tükki).

Asetage kõik kaardid tagurpidi (õhupalli pool ülespoole) laua keskele.

Esimene mängija pöörab ümber kaks vabalt valitud tükki.

- Kui mõlemal tükil on sama loom ja sama värvi taust, saab ta tüki endale. Seejärel paneb ta tüki enda ette ja proovib uuesti.
- Kui tükkidel on erinevad loomad, näitab ta neid kõigile ja paneb need samasse kohta tagasi, õhupalli pool ülespoole.

Seejärel on järgmise mängija kord.

Kui kõik loomad on leitud, võidab see, kellel on kõige rohkem paare.



BINGO



2–4 mängijat – 4 mängulauda, 16 tükki, 4 looma nuppu.

Iga mängija valib endale mängulauda, asetab selle enda ette ja paneb sellele vastava looma nupu. 16 tükki asetatakse laua keskele, nagu allapoole.

Alustab noorim mängija, kes pöörab ühe tüki ümber.

- Kui tükil olev pilt on olemas ka tema mängulaual, paneb ta tüki selle pildi peale.
- Kui see ei vasta ühelegi tema mängulaual olevale pildile, paneb ta selle tagasi, nagu allapoole.

Seejärel on järgmise mängija kord. Võidab see, kes leiab esimesena üles kõik oma mängulauda pildid.

VEERETAMISE JA LIIKUMISE MÄNG

2–4 mängijat – 1 mängulaud (karbi tagakülg), 1 täring, 4 looma nuppu.

Asetage mängulaud mängijate keskele. Iga mängija valib endale looma nupu ja paneb selle stardiruudule. Mängukord liigub edasi päripäeva. Noorim mängija viskab täringut. Täring näitab värvi: mängija kõnnib oma loomaga edasi esimese sama värvi ruuduni.

Kui ruudul on juba keegi, kõnnib ta edasi, kuni jõuab järgmise sama värvi vaba ruuduni.

Kui mängija peatub muti või rebase ruudul, liigub ta edasi või tagasi sama looma teisele ruudule.

Mängu võidab mängija, kes jõuab esimesena finišisse.



MAGNETIC FISHING

**1 player or more - 1 fishing rod, 16 pieces
(16 different animals), game box.**

Place all the cards in the box with the animal sides up.
Each player takes turns to try to “fish” out an animal
using the magnetic fishing rod.



MEMO

1 player or more - 16 pieces (each animal x2 pieces).

Place all the cards face down (“balloon” side up) in the
center of the table.

The first player turns over 2 pieces of their choice:

- If the two pieces have the same animal and the background of the same color: they win. They then place the pieces in front of them and play again.

- If the two pieces have different animals: they show them

to everyone and they then put them back with the “balloon” side up in the same place.

Then, it's the next player's turn.

When all the pairs have been found, the winner is the one who has the most.



BINGO

From 2 to 4 players - 4 game boards, 16 pieces, 4 animal pieces.

Each player chooses a game board that they place in front of them and inserts the corresponding animal piece. The 16 pieces are placed face down in the center of the table.

The youngest player begins and turns a card over:

- If the picture on the chosen piece matches one of the images on their game board, they cover the image with the card,
- If it does not match any of the images on their game board, they put it back face down.

Then, it's the next player's turn. The winner is the one who has found all the images of their game board first.



ROLL-AND-MOVE GAME

From 2 to 4 players - 1 game board (back of the box), 1 die, 4 animal pieces.

Place the game board in the middle of the players. Each player chooses an animal and puts it on the start square. Turns are taken in a clockwise direction. The youngest player throws the die. The die indicates a color: the player moves their animal forward and puts it on the 1st square of the color shown on the die.

If the square is already taken, they continue to move forward to the next square of the same color which is free.

If they land on a frog or mushroom square, they move forward or backward to the other square of the same object.

The first player to reach the finish square wins the game.



МАГНИТНАЯ РЫБАЛКА

От 1 игрока — 1 удочка, 16 жетонов (16 разных животных), коробка игрового комплекта.

Положите все жетоны в коробку стороной «животное» вверх.

Игроки по очереди стараются поймать на магнитную удочку одно из животных.



МЕМО

От 1 игрока — 16 жетона (по 2 жетона каждого животного).

Все карточки выложите лицевой стороной вниз (стороной «мяч» вверх) в центре стола. Первый игрок переворачивает два любых жетона на выбор:

- Если на этих двух жетонах изображено одинаковое животное на фоне одного цвета, игрок забирает их себе, кладет перед собой и делает повторный ход.
- В противном случае он показывает жетоны всем игрокам и кладет их на место лицевой стороной вниз.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Партия заканчивается, когда все пары были найдены.

Побеждает игрок, набравший больше всех жетонов.



ЛОТО

2–4 игрока — 4 карточки, 16 жетонов, 4 фишки «животное».

Каждый игрок выбирает карточку, кладет ее перед собой и устанавливает на нее соответствующую фишку «животное». Положите 16 жетонов в центре стола лицевой стороной вниз. Игру начинает самый младший игрок. Он открывает любой жетон:

- Если рисунок жетона совпадает с одним из рисунков на его карточке, он кладет жетон на этот рисунок.
- В противном случае он кладет жетон обратной лицевой стороной вниз.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Побеждает игрок, который нашел все жетоны, указанные на своей карточке.



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

2–4 игрока – 1 игровое поле (нижняя сторона коробки), 1 кубик, 4 фишки «животное».

Положите игровое поле в центре между игроками. Каждый игрок выбирает животное и ставит его на клетку «старт». Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок бросает кубик. На кубике выпадает определенный цвет: игрок перемещает свое животное на ближайшую клетку этого цвета. Если эта клетка уже занята, он ставит свое животное на следующую свободную клетку этого цвета. Попав на клетку лягушка или гриб, игрок перемещает свою фишку вперед или назад до другой клетки с этим тематическим элементом. В партии побеждает игрок, который первым дошел до конца игровой дорожки.

