

LV – Latviešu

DJ02200 Ripu spēle un trāpīšana mērķī (divi vienā) - Dzīvnieki

Ieteicamais vecums: no 4 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1-2

Komplektā ietilpst: 1 liels divpusējs spēles laukums, 1 krūma šķērslis, 2 elastīgas auduma auklas, 10 koka ripas ar dzīvnieku attēliem, kokvilnas maisiņš detaļu uzglabāšanai.

PIRMĀ PUSE: Trāpīšana mērķī (treniņš vai sacensība)

- **Spēle vienatnē:** spēlētājs trenē trāpīšanu mērķī. Viņš nosaka mērķa punktu skaitu un cenšas to sasniegt, ar elastīgo auklu raidot savas ripas uz spēles laukuma punktu zonām.
- **Sacensības:** spēlētāji vienojas par spēles raundu skaitu. Katrā raundā katrs spēlētājs pēc kārtas izmanto vienādu skaitu ripu. Spēlētājs, kurš spēles beigās ir ieguvis visvairāk punktu, uzvar.



OTRĀ PUSE: Ripu spēle

- Šī spēle paredzēta 2 spēlētājiem.
- Pirms spēles sākuma spēlētāji vienojas par uzvaras nosacījumu:
 - uzvar pirmais spēlētājs, kurš pārslidina visas savas 5 ripas pretinieka laukuma pusē;
 - vai arī uzvar pirmais spēlētājs, kurš pārslidina visas 10 ripas pretinieka laukuma pusē.

Sagatavošanās spēlei:

Katrs spēlētājs novieto savas 5 vienas krāsas ripas savā spēles laukuma pusē, ievērojot attēlā parādīto izkārtojumu.

Spēles gaita:

- Spēle sākas ar atskaiti ("1, 2, 3"). Pie "trīs" abi spēlētāji vienlaikus sāk pēc iespējas ātrāk raidīt savas ripas caur atveri krūma šķērslī uz pretinieka laukuma pusi.

- **Uzmanību:** spēlētāji drīkst arī raidīt pretinieka ripas atpakaļ uz viņa laukuma pusi!



LT – Lietuvių*

DJ02200 Žetonų žaidimas ir pataikymas į taikinį (du viename) – Gyvūnai

Amžius: nuo 4 metų

Žaidėjų skaičius: 1-2

Žaidimo sudėtis: 1 didelė dvipusė žaidimo lenta, 1 krūmo formos kliūtis, 2 elastingės audinio virvelės, 10 medinių žetonų su gyvūnais, medvilninis maišelis detalių laikymui.

PIRMOJI PUSĖ: Taikymasis į taikinį (treniruotė arba varžybos)

- **Žaidimas vienam:** žaidėjas treniruojasi taikytis į taikinį. Jis nusistato tikslinį taškų skaičių ir stengiasi jį pasiekti, naudodamas elastingę virvelę ir stumdamas savo žetonus į žaidimo lentos taškų zonas.
- **Varžybos:** žaidėjai susitaria dėl raundų skaičiaus. Kiekviename raunde kiekvienas žaidėjas paeiliui naudoja vienodą žetonų skaičių. Žaidėjas, kuris žaidimo pabaigoje surenka daugiausia taškų, laimi.



Pasiruošimas žaidimui:

Kiekvienas žaidėjas savo žaidimo lentos pusėje išdėlioja 5 vienos spalvos žetonus, laikydamasis paveikslėlyje parodyto išdėstymo.

Žaidimo eiga:

- Žaidimas prasideda skaičiavimu („1, 2, 3“). Išgirdus „trys“, abu žaidėjai vienu metu pradeda kuo greičiau stumti savo žetonus per angą krūmo formos kliūtyje į varžovo žaidimo lentos pusę.

- **Dėmesio:** žaidėjai taip pat gali nustumti varžovo žetonus atgal į jo žaidimo lentos pusę!



* Vertimai parengti naudojant dirbtinį intelektą (ChatGPT).

ANTROJI PUSĖ: Žetonų žaidimas

- Šis žaidimas skirtas 2 žaidėjams.
- Prieš pradedant žaidimą, žaidėjai susitaria dėl laimėjimo sąlygos:
 - laimi pirmasis žaidėjas, kuris nustumia visus savo 5 žetonus į varžovo žaidimo lentos pusę;
 - arba laimi pirmasis žaidėjas, kuris nustumia visus 10 žetonų į varžovo žaidimo lentos pusę.

EE – Eesti*

DJ02200 Mängunuppude mäng ja märki viskamine (kaks ühes) – Loomad

Vanus alates: 4. eluaastast

Mängijate arv: 1-2

Mängu komplekt sisaldab: 1 suurt kahepoolset mängulauda, 1 põõsakujulist takistust, 2 elastset kangasnööri, 10 puidust mängunuppu loomade piltidega, ning puuvillast hoiukotti detailide hoidmiseks.

ESIMENE POOL: Märki tabamine (treening või võistlus)

- **Üksikmäng:** mängija harjutab märki tabamist. Ta seab endale sihtpunktide arvu ja püüab selle saavutada, lastes elastse nõõri abil oma mängunuppe mängulaua punktissoonidesse.
- **Võistlus:** mängijad lepivad kokku mänguvoorude arvu. Igas voorus kasutab iga mängija kordamööda sama arvu mängunuppe. Mängija, kes kogub mängu lõpuks kõige rohkem punkte, võidab.



TEINE POOL: Mängunuppude mäng

- See mäng on mõeldud 2 mängijale.
- Enne mängu algust lepivad mängijad kokku võidutingimuses:
 - võidab esimene mängija, kes libistab kõik oma 5 mängunuppu vastase mängulaua poolele;
 - või võidab esimene mängija, kes libistab kõik 10 mängunuppu vastase mängulaua poolele.

Mängu ettevalmistus:

Iga mängija asetab oma mängulaua poolele 5 ühte värvi mängunuppu, järgides pildil näidatud paigutust.

Mängu käik:

- Mäng algab loendusega („1, 2, 3“). „Kolme“ peale hakkavad mõlemad mängijad samaaegselt võimalikult kiiresti libistama oma mängunuppe läbi põõsakujulise takistuse ava vastase mängulaua poolele.

- **Tähelepanu:** mängijad võivad ka vastase mängunuppe tagasi tema mängulaua poolele saata!

* Tõlked on koostatud tehisintellekti (ChatGPT) abil.



CONTENU :

- 2 × 5 palets illustrés.
- 1 plateau de jeu recto-verso (une face « Cible », une face « Pass Buisson »).
- 2 élastiques amovibles à installer sur la face de jeu choisie.

FACE 1 : Cible (jeu d'entraînement ou de compétition)

- **Mode solo :** le joueur s'entraîne à viser. Il se fixe un objectif de points à atteindre en propulsant ses palets à l'aide de l'élastique vers les zones du plateau rapportant des points.
- **Mode compétition :** les joueurs définissent à l'avance un nombre de manches. À chaque manche, chacun joue à tour de rôle avec le même nombre de palets. À la fin, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie.



FACE 2 : Pass Buisson (jeu de rapidité en compétition)

- Le jeu se joue à **2 joueurs**.
- Avant la partie, les joueurs décident d'un but du jeu :
 - Soit le premier joueur à envoyer **ses 5 palets** dans le camp adverse gagne la partie.
 - Soit la victoire revient au premier joueur à envoyer **tous les palets (10)** dans le camp adverse.

Mise en place :

Chaque joueur place ses 5 palets dans son camp selon la disposition indiquée sur le visuel.

Déroulement :

- La partie commence après un compte à rebours (« 1, 2, 3 »). Au signal « trois », chaque joueur tente de propulser le plus vite possible ses palets dans le camp adverse, en passant par l'ouverture du buisson.
- **Attention :** il est permis de renvoyer les palets adverses dans leur camp !



CONTENTS :

- 2 × 5 illustrated pucks.
- 1 double-sided game board (one side "Target", one side "Pass Buisson").
- 2 removable elastic bands to attach on the chosen game side.

SIDE 1: Target (training or competition game)

- **Solo mode:** the player practices aiming. They set a target score and try to reach it by flicking their pucks with the elastic band towards the scoring zones on the board.
- **Competition mode:** players agree on a number of rounds. In each round, every player takes their turn with the same number of pucks. The player with the highest total score at the end wins the game.



SIDE 2: Pass Buisson (speed game in duel)

- This mode is played with **2 players**.
- Before starting, players decide the winning condition:
 - Either the first player to send **all of their 5 pucks** into the opponent's side wins.
 - Or the first player to send **all 10 pucks** into the opponent's side wins.

Setup:

Each player places their 5 pucks of the same colour on their side of the board, following the layout shown in the image.

Gameplay:

- The game begins with a countdown ("1, 2, 3"). On "three", both players start flicking their pucks as fast as possible through the opening in the bush into the opponent's side.
- **Beware:** players are also allowed to send the opponent's pucks back to their side!



INDHOLD:

- 2 × 5 illustrerede brikker.
- 1 dobbeltsidet spilleplade (den ene side "Målskive", den anden side "Pass Buisson").
- 2 aftagelige elastikker til den valgte spillerside.

SIDE 1: Målskive (træning eller konkurrence)

- **Solo-tilstand:** spilleren træner sig i at sigte. Han fastsætter et pointmål og forsøger at nå det ved at skyde brikkerne med elastikken mod pointzonerne.
- **Konkurrence-tilstand:** spillerne aftaler et antal runder. I hver runde spiller alle med samme antal brikker. Vinderen er den med flest point i alt.



SIDE 2: Pass Buisson (hurtighedsspil i duel)

- Dette spilles med **2 spillere**.
- Før spillet bestemmer spillerne sejrsvilkårene:
 - Enten vinder den første, der sender **sine 5 brikker** ind på modstanderens banehalvdel.
 - Eller den første, der sender **alle 10 brikker** ind på modstanderens banehalvdel.

Opsætning:

Hver spiller placerer sine 5 brikker på sin banehalvdel, som vist på billedet.

Spilforløb:

- Spillet starter efter en nedtælling ("1, 2, 3"). På "3" forsøger begge spillere at skyde deres brikker så hurtigt som muligt gennem åbningen i busken til modstanderen.
- **Bemærk:** det er tilladt at sende modstanderens brikker tilbage!



СОДЕРЖИМОЕ:

- 2 × 5 иллюстрированных шайб.
- 1 двустороннее игровое поле (одна сторона «Мишень», другая — «Pass Buisson»).
- 2 съёмные резинки, которые крепятся на выбранную сторону поля.

СТОРОНА 1: Мишень (тренировка или соревнование)

- **Соло-режим:** игрок тренирует меткость. Он устанавливает цель по очкам и пытается её достичь, запуская шайбы резинкой в зоны с очками.
- **Соревновательный режим:** игроки договариваются о количестве раундов. В каждом раунде все играют одинаковым числом шайб. Побеждает тот, кто набрал больше всего очков.



СТОРОНА 2: Pass Buisson (игра на скорость в дуэли)

- Играют **2 игрока**.
- Перед началом определяют условие победы:
 - Побеждает первый, кто отправит **все свои 5 шайб** на сторону соперника.
 - Либо тот, кто первым отправит **все 10 шайб** на сторону соперника.

Подготовка:

Каждый игрок размещает свои 5 шайб на своей половине поля, согласно расположению, показанному на изображении.

Ход игры:

- Игра начинается после обратного отсчёта («1, 2, 3»). На счёт «3» оба игрока начинают как можно быстрее запускать шайбы через отверстие в кусте на сторону соперника.
- **Внимание:** разрешается возвращать шайбы соперника обратно!

