

LV – Latviešu
DJ05177 Kāršu spēle – Batanimo

Ieteicamais vecums: no 3 līdz 6 gadu vecumam.

Spēlētāju skaits: 2-4 spēlētāji.

Komplektā ietilpst: 36 kārtis.



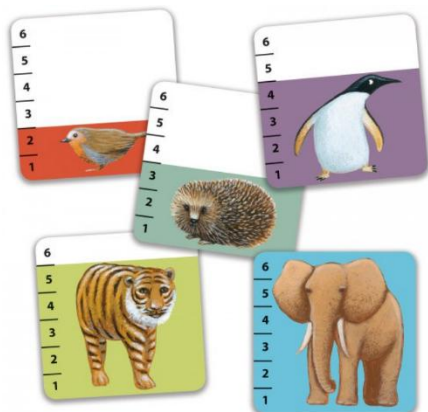
Spēles mērķis: iegūt visas kārtis.

Spēles noteikumi: spēlētājiem tiek izdalītas visas kārtis. Katrs spēlētājs novieto savu kāršu kaudzītī sev priekšā uz galda ar attēliem uz leju. Visi spēlētāji vienlaicīgi atklāj augšējo kārti no savas kaudzītes. Spēlētājs, kurš atver vislielāko dzīvnieku, iegūst visas atklātās kārtis.

Reizēm var gadīties tā, ka divi spēlētāji atklāj kārtis, uz kurām attēloti dzīvnieki vienādā izmērā. Šajā gadījumā šiem spēlētājiem jāsaka „Cīņa”. Tad katrs spēlētājs uzliek vēl vienu kārti ar attēlu uz leju, to neatklājot nevienam, tad atklāj vēl vienu kārti. Tas, kuram uz pēdējās atklātās kārts ir lielākais dzīvnieks, tas iegūst sev visas kārtis.

Bērni, kas vēl neprot skaitīt, var viegli atšķirt, kam pienākas kārtis, salīdzinot dzīvnieku izmērus.

Spēles beigas: kad kāds ir ieguvis visas kārtis, tas ir uzvarējis.



LT - Lietuvių
DJ05177 Kortų žaidimas: Batanimo

Amžius: tinka nuo 3 iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 36 kortos.

Žaidimo tikslas: Susirinkti visas žaidimo kortas.

Šis žaidimas sukurtas mažiems vaikams.



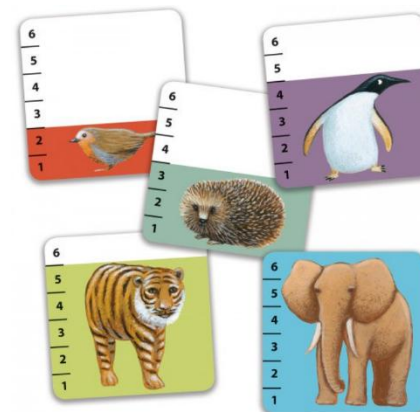
Žaidimo taisyklės: Po lygiai išdalinkite visiems žaidėjams kortas. Kiekvienas žaidėjas pasideda kortas į kaladę priešais save paveikslėliu į apačią.

Tuo pačiu metu abu žaidėjai paima ir atverčia pirmą savo kaladės kortą. Laimi tas, kuris padėjo kortą su didesniu gyvūnu. Laimėtojas pasiima kitų žaidėjų kortas ir pasideda jas savo kaladės apačią.

Kartais abu žaidėjai atverčia kortą su vienodo dydžio gyvūnais. Tokiu atveju žaidėjai turi pasakyti „mūšis“, ant savo atverstų kortų padėti po dar vieną užverstą kortą ir po to dar vieną atverstą. Ėjimą laimi tas, kas padeda paskutinę kortą su gyvūnu ir susirenka visas kortas.

Vaikai, kurie dar nemoka skaičiuoti, žaisti lygindami gyvūnų dydį paveikslėliuose.

Žaidimo pabaiga: laimi žaidėjas, kuris surenka visas žaidėjų kortas.



EE – Eesti

DJ05177 – Kaardimäng: Batanimo

Vanus alates: 3-6

Mängijate arv: 2 mängijat

Komplekti kuuluvad: 36 mängukaardi.

Eesmärk: Taastama kõik mängukaardid.



See mängulahing on mõeldud väikelaste jaoks.

Mängu reeglid: Jagage välja mängukaardid. Iga mängija moodustab oma kaartidest paki, mille ta asetab enda ette.

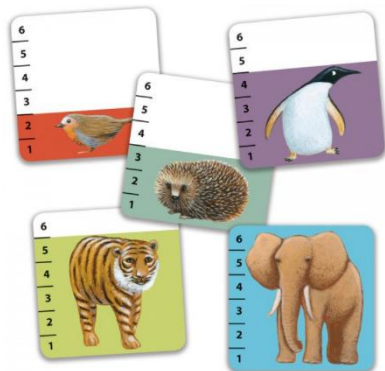
Samaaegselt pööravad mängijad koos ümber esimese kaardi oma pakist. See mängija, kelle kaardil on suurem loom, see võidab. Mõnikord keeravad mõlemad mängijad kaardid, millel on sama suurusega loomad. Sel juhul peavad nad ütleva "Batanimo!".

Iga mängija asetab kaardi teise peale, pilt pööratud allapoole. Siis teise kaardi pilt ülespoole. See, kes asetab viimase kaardi suurima loomaga võidab kõik kaardid.

Lapsed kes ei oska loendada saavad hästi aru, kui võrrelda loomte suurust.

Mängu lõpp: mängu võitja on see mängija, kellel on lõpuks kõik kaardid!

Sisaldab pisidetaile, mis on väikelastele ohtlikud.



BATANIMO



3 to 6 years



36 cards



2-4 players



Aim of the game: to win all the cards.

This battle game was designed for young children.



Rule of the game: Deal all the cards. Each player makes a deck with his cards, that he puts face down in front of him.

At the same time the players turn over the first card of their pack. The one who puts down the biggest animal wins the pile.

Sometimes players can put down two cards with animals of the same size. In this case, they must say "Battle". They each put another card on top of their card, this time face down. Then another card face up. The one who put down the last card with the biggest animal wins all the cards from the pile.

Children who don't know how to count can easily spot who wins the pile by comparing the sizes of the animals.

End of the game: the winner of the game is the player who ends up with all the cards!!



ВАТАНИМО



3–6 лет



36 карт



2–4 игрока



Цель игры: забрать все карты.

Эта боевая игра предназначена для самых маленьких.



Правила игры: : игрокам раздаются все карты. Каждый игрок складывает свои карты стопкой и кладет ее на стол перед собой, лицевой стороной вверх. Все игроки одновременно открывают верхнюю карту своей стопки. Игрок, открывший самого большого зверя, забирает себе все эти карты.

Иногда может случиться так, что два игрока открыли карты с животными одного и того же размера. В этом случае они должны сказать: «Бой!». После этого каждый из них кладет поверх своей карты еще одну карту, лицевой стороной вниз. А потом еще одну карту, на этот раз лицевой стороной вверх. Тот, у кого на этой последней карте окажется самый большой зверь, забирает себе все карты этой взятки.

Дети, не умеющие считать, могут легко определить, кому достанется взятка, сравнивая размеры животных.

Конец игры: если один из игроков забрал все карты, то он выиграл!!

