

LV – Latviešu

DJ05208 Galda spēle - Pingvīnu mājas

Ieteicamais vecums: no 5 līdz 10 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēles laiks: 10 min

Spēlē ietilpst: 4 pingvīnu figūriņas, 1 metamais kauliņš, 1 spēles laukums.



Spēle tiek spēlēta pulksteņa rādītāja virzienā. Spēli sāk jaunākais spēlētājs.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš nokļūst Pingvīnu mājās, lai pagatavotu un panaškotos ar ceptām sardīnēm.

Spēles gaita: katrs izvēlas vienu no pingvīniem un novieto to uz spēles laukuma. Gājiens tiek nodots nākošajam spēlētājam pulksteņa rādītāja virzienā. Spēli uzsāk jaunākais. Pirmais spēlētājs uzsāk spēli un met metamo kauliņu. Viņš pārbīda savu pingvīnu uz priekšu par tik lauciņiem, cik uzkrīta uz metamā kauliņa.

Īpašie lauciņi:



Pingvīni piedāvā trepes, lai tu ātrāk varētu nokļūt namiņā.



No šiem dzīvnieciņiem ir jāuzmanās, jo tie noķers tavu pingvīnu tīklā un nogādās vairākus lauciņus atpakaļ!

Spēles beigas: uzvar tas, kurš visātrāk nonāk pingvīnu namiņā, kas atrodas uz lielā aisberga.

Svarīgi! Ja esi ļoti tuvu namiņam, bet uz metamā kauliņa izkrīt lielāks cipars, tev jāaiziet līdz namiņam un atlikušie soļi jādodas atpakaļ.

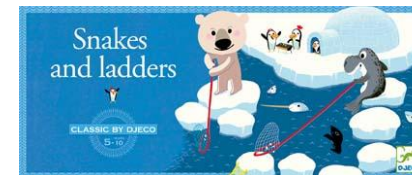
LT - Lietuvių

DJ05208 Žaidimas - Gyvatės ir kopėčios

Amžius: nuo 5 iki 10 metų

Žaidėjų skaičius: 2-4

Žaidimo sudėtis: 4 figūrėlės, 1 kauliukas, 1 lenta.



Žaidimas žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Pradedą jauniausias žaidėjas.

Žaidimo tikslas: Būkite pirmi, kurie prisijungs prie sardinių barbekiu!

Žaidimo eiga: Kiekvienas žaidėjas padeda savo figūrėlę ant esamo laivo. Pirmas žaidėjas išmeta kauliuką ir perkelia savo figūrėlę pagal rodomų taškų skaičių.

Specialūs kvadratai:



Pingvinai kviečia jus pakilti savo kopėčiomis, kad eitumėte greičiau.



Šie keisti gyvūnai gaudo figūrėles ir savo tinklu nuleidžia jas žemyn.

Kas laimi?

Pirmasis žaidėjas, kuris tiksliai pasiekia didelį ledą, laimi žaidimą ir turi teisę paragauti sardinių!

Jei darant ėjimą yra praleidžiamas paskutinis kvadratas, žaidėjas turi grįžti per tiek langelių - kiek išmetė mesdamas kauliuką.

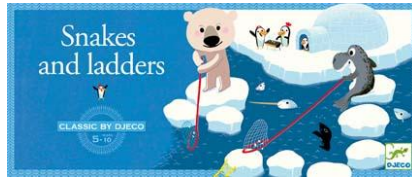
EE – Eesti

DJ05208 – Mäng - Täringumäng

Vanus alates: 5–10-aastastele

Mängijate arv: 2 – 4

Komplekti kuuluvad: 4 nuppu, 1 täring, 1 mängulaud.



Mängukord liigub edasi päripäeva. Alustab noorim mängija.

Mängu eesmärk: Jõuda esimesena pingviinide juurde kilusöömaajale!

Mängu käik: Iga mängija paneb oma nupu madalikule jooksnud paadile. Esimene mängija heidab täringut ja liigutab oma nuppu saadud silmade arvu võrra edasi.

Erilised ruudud:



Pingviinid pakuvad sulle võimalust ronida nende redelist üles, et kiiremini edasi liikuda.



Need veidrad loomad püüavad nupud oma võrku ja saadavad sind tagasi allapoole.

Kes võidab?

Mängu võidab esimene mängija, kes jõuab täpselt suure jääkamaka peale. Tal on õigus osaleda kilusöömaajal!

Kui põrkad lõpuruudult tagasi, pead tagasi astuma nii palju samme, kui täringusilmi üle jäi.



5 - 10 years



2 - 4



10 min

**Contents of the game:**

4 pawns, 1 dice, 1 board

The game is played in a clockwise direction. The youngest player starts.

Object of the game:

Be the first to join the penguins for a sardine barbecue!

Game procedure:

Each player puts his or her pawn on the boat that has run aground. The first player tosses the dice and advances their pawn by the number of points shown.

and ladders

Special squares:



The penguins invite you to climb on their ladder in order to go faster.



These odd animals catch the pawns with their net and put them lower.

Who wins?

The first player to precisely reach the large block of ice wins the game and the right to taste the sardines!

If they go past the end square, they go back the same number of squares that they have over-rolled.





5 - 10 лет



2 - 4



10 минут



Игровой комплект:

4 фишки, 1 игровой кубик, 1 игровое поле
Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке.
Игру начинает самый младший игрок.

Цель игры:

Быстрее всех добраться до пингвинов, чтобы приготовить жареные сардины!

Ход игры:

Каждый игрок ставит свою фишку на лодку, севшую на мель.
Первый игрок бросает кубик и продвигает свою фишку на выпавшее число пунктов.

and ladders

Особые пункты:



Пингвины предлагают лестницы, по которым можно добраться быстрее.



А эти забавные зверюшки ловят фишки своими сачками и перемещают их назад.

Кто выигрывает?

Игрок, который быстрее всех доберется до большой льдины, выигрывает партию и имеет право полакомиться сардинами! Если он проходит дальше конечного пункта, то он должен отступить назад на то же самое количество пунктов.

