

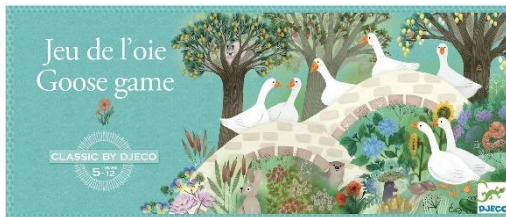
LV – Latviešu
DJ05232 Galda spēle - Zosu spēle

Ieteicamais vecums: 5-12 gadi

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4

Komplektā ietilpst: spēles pamatne, divi metamie kauliņi un 4 spēles kauliņi.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš nonāk uz lauciņa ar numuru 63.



Sagatavošanās spēlei: katrs spēlētājs izvēlas sev spēles kauliņu un novieto to spēles laukumā pirms lauciņa ar numuru 1. Spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Spēles noteikumi: Spēlētājs izdara gājienu – vienlaikus izmet abus metamos kauliņus un paiet ar savu spēles kauliņu tik lauciņus uz priekšu, cik norādīts uz abiem kauliņiem kopā.

Ja kauliņš uziet uz laukuma, uz kura atrodas jau cita spēlētāja kauliņš, šī cita spēlētāja kauliņam jādodas atpakaļ uz vietu, kur stāvēja spēlētāja kauliņš, kas tikko nonāca viņa vietā.

- Ja spēles sākumā spēlētājs uzmet 9 (uzmetot 6 un 3), spēlētājs uzreiz pārvietojas uz lauciņu ar numuru 26.
- Ja uzmet 9 ar kauliņiem 4 un 5, tad spēlētājs pārvietojas uz laukumu nr. 53.

Īpašie lauciņi



• **Lauciņš ar “zoss” attēlu (9, 18, 27, 36, 45 un 54)** – ja spēlētājs nonāk uz šī lauciņa, spēlētājs var pārvietoties vēlreiz uz priekšu par tik lauciņiem, cik tikko pagāja savā pēdējā gājienā. Piemēram, ja spēlētājs uzmet četri un paiet četrus lauciņus, apstājoties uz zoss attēla, spēlētājs var paiet vēl 4 lauciņus uz priekšu.



• **Lauciņš ar “tilta” attēlu (6.lauciņš)** ļauj spēlētājam pārlēkt uz otru tilta lauciņu (lauciņš nr.12). Šis lauciņš strādā tikai vienā virzienā un ļauj pārlēkt no 6. lauciņa uz 12.



• Ja spēlētājs nonāk uz **viesnīcas lauciņa (19. lauciņš)** ar zoss un ligdzas attēlu, spēlētājs izlaiž gājienu.

- Nonākot uz **lauciņa ar akas attēlu (31.lauciņš)** vai **cietumu (52.lauciņš)**, spēlētājam jāpaliek uz šī lauciņa līdz brīdim, kad kāds cits spēlētājs nonāk uz šī lauciņa. Kad akā vai cietumā iekrīt jauns spēlētājs, spēlētājs, kurš tajā atradās līdz šim, var tikt ārā un dodas uz lauciņu, kur pirms tam stāvēja spēlētājs, kas tagad iekrita akā vai cietumā.



Iespējams arī cits noteikums – spēlētājs, kas bija akā vai cietumā, izlaiž 2 gājienu.



• **Lauciņš ar “labirinta” attēlu (42.lauciņš)** – ja spēlētājs nonāk uz šī lauciņa, viņam jādodas atpakaļ uz 30.lauciņu.



• **Lauciņš ar “mirongalvas” attēlu (58.lauciņš)** – ja spēlētājs nonāk uz šī lauciņa, viņam jādodas atpakaļ uz 1.lauciņu.

Spēle ir uzvarēta, ja kādam no spēlētājiem izdodas nonākt uz lauciņa ar numuru “63” spēles centrā. Šis spēlētājs ir uzvarētājs.

Uzmanību! Lai nokļūtu uz lauciņa “63”, ir jāuzmet precīzs skaitlis: ja skaitlis uz metamajiem kauliņiem ir lielāks par lauciņu skaitu, kas ved līdz skaitlim “63”, nonākot līdz “63”, atlikušais skaits jāskaita atpakaļ no lauciņa “63”.



LT – Lietuvių
DJ05232 Stalo žaidimas
"Žąsis"

Amžius: nuo 5 iki 12 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4
žaidėjų

Žaidimo trukmė: 15 min.

Žaidimo tikslas: pirmajam pasiekti 63 langelį.



Žaidimo eiga: Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidimas yra žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Kiekvienas žaidėjas sulaukęs savo eilės meta abu kauliukus ir pajuda per tiek langelių, kiek išrideno kauliukai. Jeigu žaidėjas atsistoja ant langelio, kuriame jau stovi kito žaidėjo figūrėlė, jis perstato kito žaidėjo figūrėlę ant langelio, kuriame pradėjo savo ėjimą.

- Jei žaidimo pradžioje žaidėjas išridena 9 su 6 arba 3, jis iš karto atsistoja ant 26 langelio.
- Jei išmeta 9 su 4 arba 5, tuomet iš karto atsistoja ant 53 langelio.

Ypatingi langeliai:



- **„Žąsis“ langeliai**, kurių numeriai yra 9, 18, 27, 45 ir 54, leidžia žaidėjui dar kartą paeiti į priekį per tiek langelių, koks skaičius buvo išridentas paskutinį kartą.



- **Pirmo tilto langelis** (6 langelis) leidžia žaidėjui peršokti ant antrojo tilto langelio (12 langelio).



- **Atsistojęs ant viešbučio langelio** (19 langelio), žaidėjas praleidžia savo sekantį ėjimą.



- **Šulinio (31 langelis) ar kalėjimo (52 langelis) langeliai** - žaidėjas turi sulaukti, kol kitas žaidėjas atsistos ant to langelio, kad galėtų pajudėti iš vietos. Kitam žaidėjui atsistojus ant šio langelio, žaidėjas turi grįžti į kito žaidėjo buvusį langelį. Arba jis gali praleisti 2 ėjimus.



- **Labirinto lengelis** (42 langelis) - žaidėjas turi grįžti į 30 langelį.



- **Kaukolės langelis** (58 langelis) - žaidėjas turi grįžti į 1 langelį.

Žaidimo pabaiga: Pirmasis ant 63 langelio atsistojęs žaidėjas laimi žaidimą.

!!! Įspėjimas: Kad pasiektų 63 langelį, žaidėjai turi kauliukais išridinti tinkamus skaičius. Jei išrideno daugiau, žaidėjai turi paeiti atgal tiek langelių, kokį skaičių išrideno kauliukais.



EE – Eesti*
DJ05232 – Klassikaline
lauamäng - Haned



Vanus: 5-12-aastastele

Mängijaid: 2 - 4

Komplekti kuulub: mängulaud, kaks täringut ja 4 mängunuppu.

Mängu kestus: 15 minutit.

Mängu eesmärk: Jõuda esimesena väljale number 63.

Kuidas mängida:

Noorim mängija alustab. Seejärel mängitakse päripäeva. Oma käigu ajal veeretab iga mängija mõlemat täringut ja liigutab oma nuppu vastava arvu välju edasi.

Kui mängija maandub väljale, kus juba on teine nupp, saadab ta selle nupu tagasi väljakule, kust ta ise oma käiku alustas.

Mängu alguses:

- Kui mängija veeretab 9 tulemusega 6 ja 3, liigub ta väljale 26.
- Kui mängija veeretab 9 tulemusega 4 ja 5, liigub ta väljale 53.

Eri väljad:



- **“Hane” väljad 9, 18, 27, 36, 45 ja 54** lubavad mängijal liikuda uuesti edasi sama arvu välju, mis viimase täringuviskega saadi.



- **Esimene sild (väli 6)** viib mängija otse teisele sillale (väli 12).



- **Hotell (väli 19):** mängija peab ühe käigu vahele jätma.



- **Kaev (väli 31) ja vangla (väli 52):** mängija peab jääma sinna, kuni teine mängija samasse lõksu langeb. Vabastatud mängija läheb tagasi väljale, kus viibis see mängija, kes äsja lõksu langes, oma käigu alguses.

Variatsioon: jäädakse vahele kaheks käiguks.



- **Labürint (väli 42):** viib sind tagasi väljale 30.



- **Kolp (väli 58):** saadab sind tagasi väljale 1.

Mängu lõpp:

Esimene mängija, kes jõuab väljale 63, võidab mängu.

Hoiatus: Mängija peab veeretama täpselt vajaliku arvu, et väljale 63 jõuda. Kui veeretatud arv on suurem kui jäänud väljade arv, liigub mängija kõigepealt 63. väljale ja seejärel liigub sama arvu üleliigseid samme tagasi.



Jeu de l'oie - Goose game

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект





Aim of the game: To be the first to get to square 63.

Playing the game:

The youngest player starts. The game is then played in a clockwise direction. When it is their turn, each player rolls both dice and moves their counter the right number of squares.

If the player lands on a square that is already occupied by another counter, they send that counter back to the square they started their move on.

At the start of the game, if a player rolls 9 with a 6 and a 3, they move to square 26. If they roll 9 with a 4 and a 5, they move to square 53.

Special squares:



- **"Goose" squares 9, 18, 27, 36, 45 and 54** allow players to move forward a second time. They can move the number of squares they got on the last roll of the dice.



- **The first bridge (square 6)** lets players move forward to the second bridge (square 12).



- **Players that land on the hotel (square 19)** must miss a turn.



- **Players must stay in the well (square 31) or the prison (square 52)** until another player falls in. The player that gets released must go back to the square that the player who has just fallen in was on at the start of their turn. Variation: miss 2 turns.



- **The maze (square 42)** takes you back to square 30.



- **The skull (square 58)** sends you back to square 1.

End of the game:

The first player to get to square 63 wins the game.

!!! Warning: Players must roll the exact number they need to land on square 63. If their roll is higher than the number of squares they still need to move, the player must move backwards the extra number of spaces that they roll.

Цель игры: первым дойти до клетки 63.

Ход партии:

Начинает самый младший игрок. Затем ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает оба кубика и перемещает фишку на количество клеток, равное сумме выпавших чисел.

Если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он отправляет ее на клетку, с которой пришел.

Если в самом начале партии игрок выбросил на кубиках числа 3 и 6 (9 в сумме), он сразу перемещается на клетку 26. Выбросив 4 и 5 (9 в сумме), он сразу перемещается на клетку 53.

Особые клетки:



- **Клетки «гусёк» (9, 18, 27, 36, 45 и 54)** позволяют игроку второй раз переместиться на количество клеток, выпавшее при последнем броске кубиков.



- **«Мост» (клетка 6):** игрок перемещается до второго моста (до клетки 12).



- **«Отель» (клетка 19):** игрок пропускает ход.



- **«Колодец» (клетка 31) и «Тюрьма» (клетка 52):** игрок остается на клетке до тех пор, пока на нее не попадет другой игрок. Освободившись, игрок возвращается на клетку, с которой пришел другой игрок. Вариант: игрок пропускает 2 хода.



- **«Лабиринт» (клетка 42):** возврат на клетку 30.



- **«Череп» (клетка 58):** возврат на клетку 1.

Конец партии:

В партии побеждает игрок, который первым дошел до клетки 63.

!!! Внимание! Ход должен закончиться точно на клетке 63.

Если выпавшая сумма чисел превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.