

LV – Latviešu

DJ05246 Klasiskā spēle - Meklē un atrodi – Zivtiņas

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 - 4

Spēlē ietilpst: 4 savienojami spēles laukumi, 200 zivtiņu žetoni un auduma maisiņš.

Spēles mērķis: savākt visvairāk žetonu, pirmajam atrodot spēles laukumā uz izvilktā žetona attēloto zivtiņu.

Sagatavošanās spēlei: Salieciet kopā visus 4 spēles laukumus.

Auduma maisiņā ievietojiet nepieciešamo žetonu skaitu atkarībā no spēlētāju skaita:

- 1 spēlētājs: 18 žetoni
- 2 spēlētāji: 20 žetoni
- 3 spēlētāji: 25 žetoni
- 4 spēlētāji: 30 žetoni

Sakratiet maisiņu, lai apmaisītu žetonus.

Spēles gaita: Spēli sāk jaunākais spēlētājs.

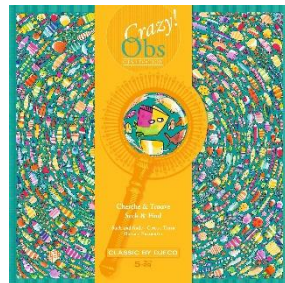
Spēlētājs izvelk vienu žetonu no maisiņa un parāda to visiem spēlētājiem.

Pēc tam visi spēlētāji vienlaikus cenšas pēc iespējas ātrāk atrast uz žetona attēloto zivtiņu spēles laukumā.

Kad kāds spēlētājs uzskata, ka ir atradis pareizo zivtiņu, viņš norāda uz to ar pirkstu.

Pārējie spēlētāji pārbauda rezultātu.

- **Ja norādīta pareizā zivtiņa**, spēlētājs iegūst žetonu un novieto to sev priekšā.
- **Ja zivtiņa nav pareiza**, visi spēlētāji turpina meklēšanu.



Pēc tam maisiņu nodod nākamajam spēlētājam, kurš izvelk jaunu žetonu.

Piezīme. Ja neviens spēlētājs nespēj atrast uz žetona attēloto zivtiņu, žetonu noliek malā un izvelk jaunu.

Spēles beigas: Spēle beidzas, kad no maisiņa ir izvilkti visi žetoni.

Uzvar spēlētājs, kurš savācis visvairāk žetonu.

Piezīme: Ja vairākiem spēlētājiem ir vienāds žetonu skaits, no atlikušajiem žetoniem izvelk vienu papildu žetonu. Tikai spēlētāji, kuriem ir neizšķirts rezultāts, sacenšas par šīs zivtiņas atrašanu. Kurš to atrod pirmais, tas uzvar spēli.

Sadarbības versija:

Spēlējiet kopā pret laiku!

Uzstādiet taimeri uz 5 minūtēm un mēģiniet līdz laika beigām iegūt vismaz 9 žetonus.

Viens spēlētājs izvelk žetonu no maisiņa un parāda to pārējiem. Pēc tam visa komanda kopīgi cenšas atrast uz žetona attēloto zivtiņu spēles laukumā.

Kad kāds no spēlētājiem uzskata, ka ir atradis pareizo zivtiņu, viņš norāda uz to ar pirkstu.

Pārējie spēlētāji pārbauda rezultātu.

- **Ja norādīts pareizais portrets**, komanda patur žetonu un izvelk nākamo.
- **Ja portrets nav pareizs**, visi turpina meklēšanu.

Kad laiks ir beidzies, saskaitiet iegūtos žetonus.

- **Ja esat savākuši 9 vai vairāk žetonus** – apsveicam! Nākamajā spēlē mēģiniet paaugstināt grūtības līmeni un piecu minūšu laikā atrast vēl vairāk zivtiņu.
- **Ja esat savākuši mazāk nekā 9 žetonus**, mēģiniet vēlreiz!

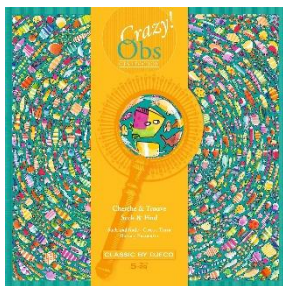
LT – Lietuvių*

DJ05246 Klasikinis žaidimas – Surask ir rask – Žuvytės

Amžius: nuo 5 metų

Žaidėjų skaičius: 1 - 4

Žaidimo sudėtis: 4 sujungiamos žaidimo lentos, 200 žuvyčių žetonų ir medžiaginis maišelis.



Žaidimo tikslas: surinkti daugiausia žetonų pirmam surandant žaidimo lentoje ant ištraukto žetono pavaizduotą žuvytę.

Pasiruošimas žaidimui: Sujunkite visas 4 žaidimo lentos dalis. Į medžiaginį maišelį įdėkite reikiamą žetonų skaičių pagal žaidėjų skaičių:

- 1 žaidėjas: 18 žetonų
- 2 žaidėjai: 20 žetonų
- 3 žaidėjai: 25 žetonai
- 4 žaidėjai: 30 žetonų

Pakratykite maišelį, kad žetonai gerai susimaišytų.



Žaidimo eiga: Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidėjas ištraukia vieną žetoną iš maišelio ir parodo jį visiems žaidėjams.

Tuomet visi žaidėjai vienu metu stengiasi kuo greičiau surasti žaidimo lentoje ant žetono pavaizduotą žuvytę.



Kai kuris nors žaidėjas mano radęs teisingą žuvytę, jis parodo jį pirštu.

Kiti žaidėjai patikrina rezultatą.

- **Jei nurodytas teisinga žuvytė**, žaidėjas pasiima žetoną ir pasideda jį priešais save.
- **Jei žuvytė neteisinga**, visi žaidėjai toliau ieško.

Po to maišelis perduodamas kitam žaidėjui, kuris ištraukia naują žetoną.

Pastaba. Jei nė vienas žaidėjas neranda ant žetono pavaizduotos žuvytės, žetonas padedamas į šalį ir traukiamas naujas.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai iš maišelio ištraukiami visi žetonai. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia žetonų.

Pastaba: Jei keli žaidėjai surinko vienodą žetonų skaičių, iš likusių žetonų ištraukiamas vienas papildomas žetonas. Tik žaidėjai, surinkę vienodą rezultatą, varžosi, kas pirmas suras šią žuvytę. Kas jį suranda pirmas, tas laimi žaidimą.

Bendradarbiavimo versija:

Žaiskite kartu prieš laiką!

Nustatykite 5 minučių laikmatį ir stenkitės iki laiko pabaigos surinkti bent 9 žetonus.

Vienas žaidėjas ištraukia žetoną iš maišelio ir parodo jį kitiems. Tuomet visa komanda kartu stengiasi surasti žaidimo lentoje ant žetono pavaizduotą žuvytę.

Kai kuris nors žaidėjas mano radęs teisingą žuvytę, jis parodo jį pirštu.

Kiti žaidėjai patikrina rezultatą.

- **Jei nurodytas teisinga žuvytė**, komanda pasilieka žetoną ir traukia kitą.
- **Jei žuvytė neteisinga**, visi toliau ieško.

Pasibaigus laikui suskaičiuokite surinktus žetonus.

- **Jei surinkote 9 ar daugiau žetonų** – sveikiname! Kitame žaidime padidinkite sudėtingumo lygį ir pabandykite per 5 minutes surasti dar daugiau žuvyčių.
- **Jei surinkote mažiau nei 9 žetonus**, bandykite dar kartą.

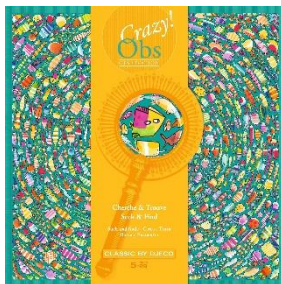
EE – Eesti*

DJ05245 Klassikaline mäng – Otsi ja leia – Kalakesed

Vanus alates: 5–99-aastastele

Mängijaid: 1 - 4

Komplekti kuuluvad: 4 omavahel ühendatavat mängulauda, 200 kalakestega märki ja riidest kotti.



Mängu eesmärk: koguda kõige rohkem märke, leides esimesena mängulaualt väljatõmmatud märgil kujutatud kalakese.

Mängu ettevalmistus: Pange kõik 4 mängulaua osa kokku. Asetage riidest kotti vajalik arv märke vastavalt mängijate arvule:

- 1 mängija: 18 märki
- 2 mängijat: 20 märki
- 3 mängijat: 25 märki
- 4 mängijat: 30 märki

Raputage kotti, et mähgid omavahel seguneksid.

Mängu käik: Mängu alustab noorim mängija.

Mängija tõmbab kotist ühe märgi ja näitab seda kõigile mängijatele.

Seejärel püüavad kõik mängijad korraga võimalikult kiiresti leida mängulaualt märgil kujutatud kalakese.

Kui mõni mängija arvab, et on õige kalakese leidnud, osutab ta sellele sõrmega.

Teised mängijad kontrollivad tulemust.

- **Kui osutatud kalake on õige**, saab mängija märgi endale ja asetab selle enda ette.
- **Kui kalake ei ole õige**, jätkavad kõik mängijad otsimist.

Seejärel antakse kott järgmisele mängijale, kes tõmbab uue märgi.



Märkus. Kui ükski mängija ei leia märgil kujutatud kalakest, pannakse märk kõrvale ja tõmmatakse uus.

Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui kotist on välja tõmmatud kõik mähgid. Võidab mängija, kes on kogunud kõige rohkem mähke.

Märkus: Kui mitmel mängijal on sama arv mähke, tõmmatakse allesjäänud märkide hulgast üks lisamärk. Ainult viigis olevad mängijad võistlevad selle kalakese leidmises. Võidab see, kes leiab kalakese esimesena.

Koostöömängu variant:

Mähgige koos aja vastu!

Seadistage taimer 5 minutile ja pühkde selle aja jooksul koguda vähemalt 9 märki.

Üks mängija tõmbab kotist märgi ja näitab seda teistele. Seejärel pühab kogu meeskond koos leida mängulaualt märgil kujutatud kalakese.

Kui mõni mängija arvab, et on õige kalakese leidnud, osutab ta sellele sõrmega.

Teised mängijad kontrollivad tulemust.

- **Kui osutatud kalake on õige**, jätab meeskond märgi endale ja tõmbab järgmise.
- **Kui kalake ei ole õige**, jätkavad kõik otsimist.

Kui aeg saab läbi, lugege kokku kogutud mähgid.

- **Kui kogusite 9 või rohkem märki** – tubli töö! Järgmises mängus suurendage raskusastet ja proovige 5 minuti jooksul leida veel rohkem kalakesi.
- **Kui kogusite vähem kui 9 märki**, proovige uuesti.



CONTENTS

- 4 boards to put together to make up a big illustration
- 200 'items to find' tokens
- 1 cloth bag

AIM OF THE GAME

Win the most tokens by being the fastest to spot the images to be found on the game board.

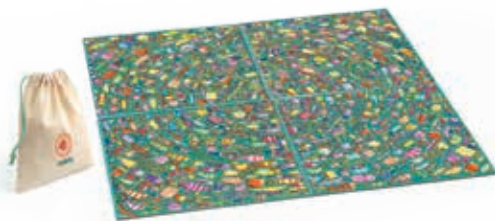
SET-UP

Put the 4 boards together in the centre of the table to form the complete illustration.

Put the following amounts of 'items to find' tokens into the cloth bag:

- 1 player: 18 tokens
- 2 players: 20 tokens
- 3 players: 25 tokens
- 4 players: 30 tokens

Shake the bag well to mix the tokens.



HOW TO PLAY

The youngest player goes first.

They draw a token from the bag and show it to the other players.

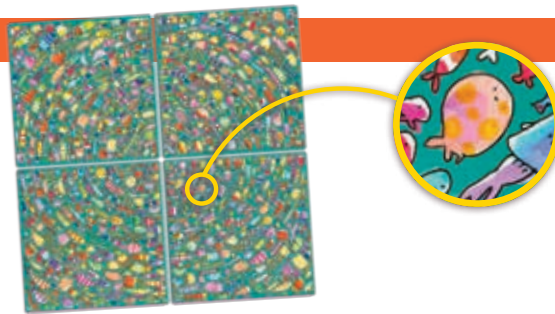
The race to find the item on the game boards now begins.

When a player thinks they've found the item, they point it out with their finger.

The players then check:

- if it's correct, the player wins the token and places it in front of themselves;
- if it's not, all the players keep looking.

The bag is then passed to the player on the left, who draws a token.



Please note: if nobody can find the item, the token is left aside and the game continues.

END OF THE GAME

The game ends once all of the tokens have been drawn. The player with the most tokens wins the game.

Please note: in the case of a draw, the players draw a token from the reserve. Only the two players with the same score look for the item to decide the winner. The fastest to find it wins the game.

COOPERATIVE VERSION

Play together against the clock!

Set a timer for 5 minutes and try to win at least 9 tokens before time runs out.

A player draws a token from the bag and shows it to the others. The team look for the item together on the different game boards.

When a player thinks they've found the item, they point it out with their finger.

The players check:

- if it's correct, the players keep the token and draw a new one;
- if it's not, all the players keep looking.

When time is up, count the number of tokens won:

- If you've managed to get 9 or more: well done! You can now increase the difficulty by trying to win even more tokens in 5 minutes.
- If you've found fewer than 9 items: try again!

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

- 4 игровых поля для создания одной большой иллюстрации
- 200 жетонов с элементами для поиска
- 1 мешочек из ткани

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выиграть наибольшее количество жетонов, обнаружив быстрее других игроков разыскиваемые элементы на игровом поле.

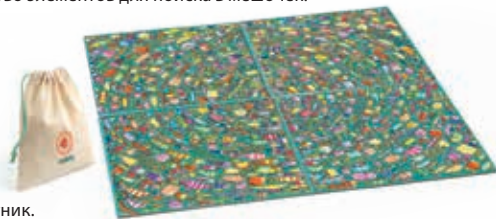
ПОДГОТОВКА

Поместите 4 поля в центре стола так, чтобы получить целую иллюстрацию.

Поместите следующее количество элементов для поиска в мешочек:

- 1 игрок: 18 жетонов
- 2 игрока: 20 жетонов
- 3 игрока: 25 жетонов
- 4 игрока: 30 жетонов

Хорошо встряхните мешочек, чтобы перемешать жетоны.



ХОД ИГРЫ

Начинает самый младший участник.

Он вынимает жетон из мешочка и показывает его другим игрокам. Все участники начинают поиск изображенного на нем элемента на игровых полях.

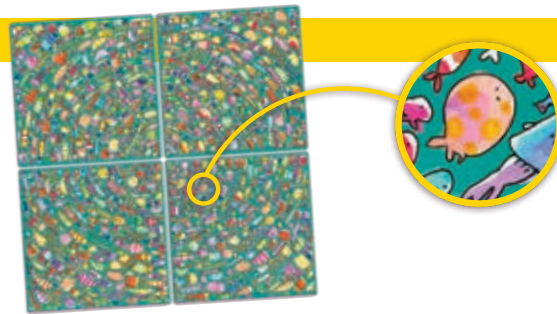
Как только один из игроков считает, что нашел этот элемент, он указывает на него пальцем.

Начинается проверка:

- если элемент найден правильно, то игрок выигрывает жетон и кладет его перед собой;
- в противном случае все игроки продолжают поиск.

Затем мешочек передается игроку слева, который вынимает новый жетон.

NB: если никто не находит искомый элемент, жетон откладывается в сторону, и игра продолжается.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все жетоны были вытянуты игроками. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество жетонов.

NB: в случае ничьей берется жетон из резерва. Только два игрока, набравших одинаковое количество жетонов, ищут элемент, который поможет определить победителя. Тот, кто найдет его первым, становится победителем.

ВАРИАНТ ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ - Играйте все вместе на время!

Установите таймер на 5 минут и попытайтесь выиграть как минимум 9 жетонов до истечения этого времени. Один из игроков вынимает жетон из мешочка и показывает его остальным.

Все члены команды вместе ищут элемент на разных игровых полях.

Как только один из игроков считает, что нашел этот элемент, он указывает на него пальцем.

Начинается проверка:

- если элемент найден правильно, команда сохраняет жетон и вытягивает новый жетон;
- в противном случае игроки продолжают поиск.

По истечении назначенного времени игроки подсчитывают количество выигранных жетонов:

- Если их 9 или больше: молодцы! Теперь вы можете увеличить сложность игры и попытаться выиграть еще больше жетонов за 5 минут.
- Если их меньше 9: попробуйте еще раз!