

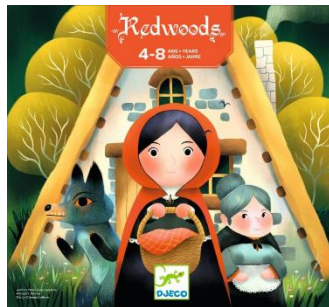
LV – Latviešu

DJ05269 Galda spēle – Sarkangalvīte mežā

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 8 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: spēles pamatne, 11 apaļie žetoni, Sarkanās Rudzcepurītes figūriņa, vilka figūriņa, 5 puķu formas žetoni, groziņš, 4 mednieka kārtis un kauliņš.



Reiz dzīvoja meitenīte vārdā Sarkangalvīte, kura devās mežā lasīt puķes. Bet uzmanieties – pa mežu kļīst lielais ļaunais Vilks! Apvienojiet spēkus, lai palīdzētu viņai salasīt puķes un droši nokļūt mājās, pirms vilks viņu noķer.

Spēles mērķis: kopīgiem spēkiem salasīt 5 puķu formas žetonus, pirms Vilks sasniedz mājiņu.

Sagatavošanās spēlei:

- spēles pamatni novieto galda vidū starp visiem spēlētājiem.
- samaisiet 11 apaļos žetonus un izlieciet tos ar attēliem uz leju uz koka celmiem.
- Sarkangalvītes figūriņu novieto uz žetona virs sarkanā celma.
- Vilka figūriņu novieto ceļa sākumā, kas ved uz Vecmāmiņas mājiņu.
- 5 puķu formas žetonus novieto laukuma augšējā kreisajā stūrī.
- groziņu novieto spēles laukuma vidū starp celmiem – uz laukuma, kas iekrāsots tādā pašā krāsā.
- 4 mednieka kārtis samaisa un noliek ar attēliem uz leju blakus laukuma malai.



Spēles gaita: spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Aktīvais spēlētājs savā gājienā met kauliņu un pārvieto Sarkangalvīti bultas norādītajā virzienā par tik lauciņiem, cik uzrāda metamais kauliņš.

Ja Sarkangalvīte apstājas uz apvērsta (paslēpta) žetona:

1 - Spēlētājam jāpasaka, kas, viņaprāt, slēpjas žetona otrā pusē: puķe, vilks vai mednieks.

Piezīme: Ja žetons vēl nav bijis atklāts, tas ir tikai minējums. Ja tas jau bija iepriekš atvērts spēles gaitā, tad jāatceras, kas uz tā bija attēlots.

2- Spēlētājs pagriež žetonu un atstāj to ar attēlu uz augšu.

Ja minējums ir bijis pareizs, spēlētājs izpilda atbilstošo darbību un žetons paliek ar attēlu uz augšu:

- **Puķe:** spēlētājs paņem puķes žetonu no plaviņas (spēles laukuma augšējais kreisais stūris) un ieliek groziņā.
- **Vilks:** nekas nenotiek.
- **Mednieks:** spēlētājs apgriež kādu no 4 mednieka kārtīm un izpilda tās darbību (skatīt skaidrojumu zemāk), pēc tam atliek to atpakaļ starp mednieka kārtīm un samaisa.

Ja minējums ir bijis kļūdains, vilks pavirzās uz priekšu par 1 lauciņu.

Tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

Ja Sarkangalvīte apstājas uz atklāta žetona:

Spēlētājam nekavējoties jāizpilda darbība atbilstoši žetona veidam:

- **Puķe:** paņem puķes žetonu no plaviņas un ieliek groziņā.
- **Vilks:** vilks pavirzās uz priekšu par 1 lauciņu.
- **Mednieks:** spēlētājs apgriež kādu no 4 mednieka kārtīm un izpilda tās darbību, pēc tam atliek to atpakaļ starp mednieka kārtīm un samaisa.

Tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

KAD SĒNES IENĀK SPĒLĒ!



Ja spēlētāja kauliņa metiena laikā Sarkangalvīte nonāk uz sēnes lauciņa, visi atklātie žetoni tiek apgriezti ar attēliem uz leju, ieskaitot to, uz kura atrodas Sarkangalvīte. Tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.



Ja vilks nonāk uz kāda no zilajiem sēņu lauciņiem, visi atklātie žetoni arī tiek apgriezti ar attēliem uz leju, ieskaitot to, uz kura atrodas Sarkangalvīte.

MEDNIEKA KĀRTIS UN TO DARBĪBAS



Paņem 2 apaļos žetonus, kas ir ar attēlu uz leju, apskati tos un pēc tam apgriez atpakaļ ar attēlu uz leju.



Vilks pavirzās uz priekšu par 1 lauciņu.



Paņem puķu pušķa žetonu un ieliec to groziņā.



Vilks atkāpjas par 1 lauciņu atpakaļ.

Spēles beigas: spēlētāji visi kopā uzvar, kad visi 5 puķu formas žetoni ir ielikti groziņā.

Taču, ja vilks pirmais sasniedz mājiņu, visi spēlētāji zaudē.. un atliek vien mēģināt vēlreiz!

Spēles autori: Yohan Goh, Gary Kim un Hope S. Hwang.

LT – Lietuvių*

DJ05269 – Žaidimas - Raudonkepuraite miške

Amžius: nuo 4 iki 8 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

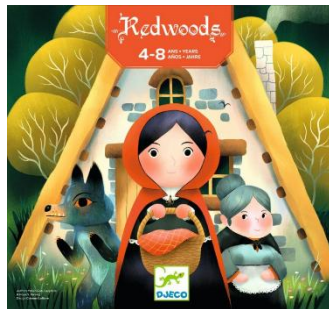
Žaidimą sudaro: žaidimo lenta, 11 apvalių žetonų, Raudonkepuraite figūrėlė, vilko figūrėlė, 5 gėlės formos žetonai, krepšelis, 4 medžiotojų kortos ir kauliukas.

Seniai seniai gyveno mergaitė, vardu Raudonkepuraite, kuri išėjo į mišką rinkti gėlių. Bet būkite atsargūs – Didysis Piktasis Vilkas slankioja aplinkui! Susivienykite, kad padėtumėte jai pririnkti gėlių ir grįžti namo sveikai, prieš vilkui ją pagavus.

Žaidimo tikslas: Surinkti visus 5 gėlės formos žetonus, kol Vilkas dar nepasiekė namo.

Žaidimo paruošimas:

- Padėkite lentą stalo centre.
- Sumaišykite 11 apvalių žetonų ir padėkite juos paveikslėliais žemyn ant medinių rąstų.
- Pastatykite Raudonkepuraite figūrėlę ant žetono virš raudono medinio rąsto.
- Pastatykite vilką trasos, vedančios į Senelės namus, pradžioje.
- Padėkite 5 gėlės formos žetonus viršutiniame kairiajame kampe.
- Padėkite krepšelį ant tokios pačios spalvos zonos, viduryje medinių rąstų.
- Sumaišykite ir padėkite 4 medžiotojų kortas užverstas šalia lentos.



Kaip žaisti: Jauniausias žaidėjas pradeda, o tada žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

Savo ėjimo metu žaidžiantis žaidėjas meta kauliuką ir perkelia Raudonkepuraite rodyklės kryptimi, tiek langelių, kiek parodė kauliukas.

Raudonkepuraite atsistoja ant užversto žetono

1 - Žaidėjas turi pasakyti, ką, jo manymu, ras po juo: gėlę, vilką ar medžiotoją. Pastaba: jei žetonas dar neapverstas, jis gali tik spėlioti. Jei jau buvo atverstas, reikia pabandyti prisiminti, kas tai yra.

2 - Žaidėjas apverčia žetoną ir palieka jį paveikslėliu į viršų.

Jei spėjimas teisingas, jis atlieka veiksmą pagal žetono tipą ir palieka jį atverstą:

- **Gėlė:** paimkite gėlės formos žetoną iš pievos viršutiniame kairiajame kampe ir padėkite į krepšelį.
- **Vilkas:** nieko nevyksta.
- **Medžiotojas:** atverskite pasirinktą medžiotojo kortą, atlikite veiksmą pagal kortą (paaiškinimai žemiau), tada vėl padėkite ją tarp kitų kortų ir sumaišykite.

Jei spėjimas neteisingas, Vilkas pajuda 1 langeliu į priekį taku.

Dabar eina kito žaidėjo eilė.

Raudonkepuraite atsistoja ant atversto žetono:

Žaidėjas turi nedelsdamas atlikti veiksmą pagal žetono tipą:

- **Gėlė:** paimkite gėlės formos žetoną iš pievos viršutiniame kairiajame kampe ir padėkite į krepšelį.
- **Vilkas:** vilkas pajuda 1 langeliu į priekį.
- **Medžiotojas:** atverskite pasirinktą medžiotojo kortą, atlikite veiksmą pagal kortą (paaiškinimai žemiau), tada padėkite ją atgal tarp kitų kortų ir sumaišykite.

Dabar eina kito žaidėjo eilė.

KAI GRYBAI IŠLŪSTA PAŽAISTI!



Jei žaidėjas, mesdamas kauliuką, atsistoja ant grybo, visi atversti žetonai apverčiami paveikslėliais žemyn, įskaitant tą, ant kurio stovi Raudonkepuraitė. Dabar eina kito žaidėjo eilė.



Jei vilkas atsistoja ant vieno iš mėlynų langelių, padengtų grybais, visi atversti žetonai taip pat apverčiami paveikslėliais žemyn, įskaitant tą, ant kurio stovi Raudonkepuraitė.

MEDŽIOTOJŲ KORTOS IR JŲ VEIKSMAI



Paimkite 2 apvalius žetonus, kurie yra užversti, pažiūrėkite į juos ir vėl užverskite.



Vilkas pajuda 1 langeliu į priekį.



Pasiimkite gėlių puokštę ir padėkite ją į krepšelį.



Vilkas pajuda 1 langeliu atgal.

Žaidimo pabaiga:

Jūs visi kartu laimite, kai 5 gėlės formos žetonai būna padėti į krepšelį.

Tačiau, jei vilkas pirmas pasiekia namą, jūs pralaimite... ir belieka tik pabandyti laimėti dar kartą!

Žaidimo autoriai: Yohan Goh & Gary Kim & Hope S. Hwang.

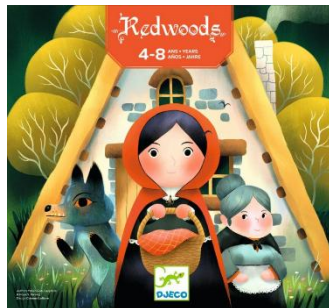
EE – Eesti*

DJ05269 – Mäng – Punamütsike metsas

Vanus alates: 4-8-aastastele

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: mängulaud, 11 ümmargust žetooni, Punamütsikese kuju, hundi kuju, 5 lillekujulist žetooni, korv, 4 jahimehekaarti ja 1 täring.



Elas kord väike tüdruk nimega Punamütsike, kes läks metsa lilli korjama. Aga ole ettevaatlik – suur kuri hunt luusib ringi! Tehke koostööd, et aidata tal lilled korjata ja turvaliselt koju jõuda enne, kui hunt temast ette jõuab.

Mängu eesmärk: Koguda kõik koos 5 lillekujulist žetooni enne, kui hunt jõuab majani.

Mängu ettevalmistamine:

- Asetage mängulaud laua keskele.
- Segage 11 ümmargust žetooni ja asetage need, pilt allapoole, palkidele.
- Pange Punamütsikese kuju žetoonile, mis asub punase palgi kohal.
- Asetage hunt raja algusesse, mis viib vanaema majani.
- Pange 5 lillekujulist žetooni vasakusse ülemisse nurka.
- Asetage korv sama värvi alale palkide keskel.
- Segage ja asetage 4 jahimehekaarti, pilt allapoole, mängulaua kõrvale.



Mängukäik:

Noorim mängija alustab, seejärel jätkub mäng päripäeva. Oma käigu ajal veeretab aktiivne mängija täringut ja liigutab Punamütsikest noole suunas, edasi nii mitu välja, kui täring näitab.

Kui Punamütsike maandub pildiga allapoole olevale žetoonile:

1 - Mängija peab välja ütlema, mida ta arvab, et seal on: lill, hunt või jahimees. Kui žetooni pole veel avatud, saab ainult arvata. Kui see on juba varem avatud, peab ta püüdma meelde jätta, mis seal oli.

2 - Seejärel keeratakse žetoon ümber ja jäetakse pildiga ülespoole.

Kui arvamus oli õige, sooritatakse vastav tegevus:

- **Lill:** võetakse lill vasakust ülanurgast ja pannakse korvi.
- **Hunt:** ei juhtu midagi.
- **Jahimees:** keeratakse ümber üks valitud jahimehekaart, täidetakse selle tegevus (selgitused allpool), pannakse kaart teiste hulka tagasi ja segatakse.

Kui mängija arvas valesti, liigub hunt raja peal ühe sammu edasi.

Käik läheb järgmisele mängijale.

Kui Punamütsike maandub pildiga ülespoole olevale žetoonile:

Mängija peab kohe tegema vastava tegevuse:

- **Lill:** võtta lillekujuline žetoon vasakust ülanurgast ja panna see korvi.
- **Hunt:** hunt liigub ühe sammu edasi.
- **Jahimees:** keerata ümber üks jahimehekaart, sooritada selle tegevus, panna kaart tagasi ja segada.

Seejärel on järgmise mängija kord.

KUI SEENED MÄNGU TULEVAD!



Kui mängija käigu ajal täringuveeretuse tulemusena maandub Punamütsike seenele, keeratakse kõik pildiga ülespoole olevad žetoonid pildiga allapoole, sealhulgas see, millel Punamütsike seisab. Seejärel on järgmise mängija kord.

Kui hunt maandub ühele sinisele seenedega kaetud väljale, keeratakse samuti kõik pildiga ülespoole olevad žetoonid pildiga allapoole, sealhulgas see, millel Punamütsike seisab.

JAHIMEHEKAARDID JA NENDE TEGEVUSED



Võta 2 pildiga allapoole olevat ümmargust žetooni, vaata neid ja pane tagasi pildiga allapoole.



Hunt liigub 1 sammu edasi.



Korja lillekimp ja pane see korvi.



Hunt liigub 1 sammu tagasi.

Mängu lõpp

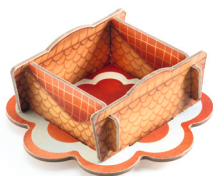
Te kõik võidate ühiselt, kui 5 lillekujulist žetooni on korvi asetatud.

Kui aga hunt jõuab enne majani, kaotate... ning teil ei jää muud üle, kui proovida õnne uuesti!

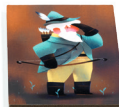
Redwoods

FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Игровой комплект



x1



x1



x1



x1



x11



x5

x1



x1



Once upon a time, there was a little girl called Little Red Riding Hood who went to pick flowers in the forest. But be careful, the Big Bad Wolf is on the prowl! Join forces to help her pick her flowers and return home safe and sound before the wolf catches her.

Aim of the game: Collect, all together, the 5 flower-shaped tokens before the Wolf arrives at the house.

Game set-up:

- Place the board in the centre of the table.
- Shuffle the 11 round tokens and place them, face down, on the wooden logs.
- Place the Little Red Riding Hood figurine on the token above the red wooden log.
- Place the wolf at the start of the path leading to Grandma's house.
- Place the 5 flower-shaped tokens in the top-left corner.
- Place the basket on the area of the same colour, in the middle of the wooden logs.
- Shuffle and place the 4 hunter cards face down beside the board.



How to play:

The youngest player starts, then the game continues in a clockwise direction.

During their turn, the active player rolls the die and moves Little Red Riding Hood in the direction of the arrow, advancing the number of spaces indicated by the die.

Little Red Riding Hood lands on a face-down token

1/ The player must announce what they think they will find underneath: a flower, a wolf or a hunter.

Please note: if the token has not been turned over yet, they can only have a guess. If it has already been revealed, they must try to remember what it is.

2/ The player turns the token over and leaves it face up.

If they guess correctly, they carry out the action corresponding to the type of token and leave the token face up:

Flower: pick a flower from the meadow in the top-left corner and place it in the basket.

Wolf: nothing happens.

Hunter: turn over a hunter card of your choice, carry out the action corresponding to the card (see explanations below), then put it back amongst the other hunter cards and shuffle them.

If they guess incorrectly, the wolf moves forward 1 space along the path.
It is now the next player's turn.

Little Red Riding Hood lands on a face-up token

The player must immediately carry out the action corresponding to the type of token:

Flower: pick a flower-shaped token from the meadow in the top-left corner and put it in the basket.

Wolf: move the wolf forward 1 space.

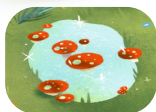
Hunter: turn over a hunter card of your choice, carry out the action corresponding to the card (see explanations below), then put it back amongst the other hunter cards and shuffle them.

It is now the next player's turn.



WHEN THE MUSHROOMS COME OUT TO PLAY!

If, during the player's throw of the die, they land on the mushroom, all the face-up tokens are turned face down, including the one Little Red Riding Hood is on.
It is now the next player's turn.

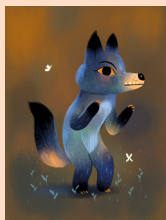


If the wolf lands on one of the blue spaces covered in mushrooms, all the face-up tokens are also turned face down, including the one Little Red Riding Hood is on.

ZOOM ON THE HUNTER CARDS



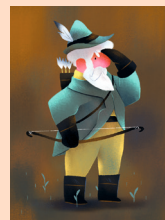
Take 2 round tokens that are face down, look at them then turn them back over.



The wolf moves forward 1 space.



Pick a bouquet of flowers and place it in the basket.



The wolf moves back 1 space.

End of the game

You all collectively win when the 5 flower-shaped tokens have been placed in the basket. However, if the wolf reaches the house first, you lose... and all you have to do is try your luck again!



Жила-была девочка по имени Красная Шапочка. Однажды она пошла в лес собирать цветы, а злой волк уже тут как тут! Вместе с другими игроками помогите ей набрать в корзинку цветов, чтобы она могла вернуться домой здоровой и невредимой, пока ее не поймал волк.

Цель игры: всем вместе собрать 5 цветков, пока волк не добежит до дома бабушки.

Подготовка к игре:

- Поместите игровое поле в центр стола.
- Перемешайте 11 круглых фишек и положите их на пеньки лицевой стороной вниз.
- Поставьте фигурку Красной Шапочки на фишку, расположенную на пеньке красного цвета.
- Разместите фигурку волка в начале пути, ведущего к дому бабушки.
- Вверху слева от игрового поля положите 5 фишек в форме цветка.
- Поставьте корзину на клетку соответствующего цвета, расположенную в центре поля, среди пеньков.
- Перемешайте 4 охотничьи карточки и положите их лицевой стороной вниз за пределами игрового поля.



Ход игры:

Начинает самый младший игрок, затем участники ходят по часовой стрелке.

Активный игрок бросает кубик и перемещает Красную Шапочку в направлении стрелки на количество клеток, указанное кубиком.

Красная Шапочка оказывается на фишке со скрытым изображением

1/ Игрок должен назвать, что изображено на фишке: цветок, волк или охотник.

NB: Если фишку уже переворачивали, ему нужно вспомнить, что было изображено на фишке. В противном случае он называет изображение наугад.

2/ Игрок переворачивает фишку и кладет ее лицевой стороной вверх.

Если фишка угадана правильно, игрок оставляет ее открытой и выполняет нужное действие (в зависимости от фишки):

Цветок: положить в корзину луговой цветок, который находится вверху слева.

Волк: ничего делать не нужно.

Охотник: перевернуть любую охотничью карточку, выполнить нужное действие (см. указания ниже), а затем

положить ее обратно к другим охотничьим карточкам, предварительно перемешав их.

Если игрок ошибся, волк перемещается на одну клетку вперед по дорожке.

После этого ходит следующий игрок.

Красная Шапочка оказывается на фишке с видимым изображением

Игрок должен сразу же выполнить одно из требуемых действий:

Цветок: взять фишку в форме цветка с луга в левом верхнем углу и положить ее в корзину.

Волк: переместить волка на одну клетку вперед.

Охотник: перевернуть любую охотничью карточку, выполнить нужное действие (см. указания ниже), а затем положить ее обратно к другим охотничьим карточкам, предварительно перемешав их.

После этого ходит следующий игрок.

ГРИБЫ АТАКУЮТ!



Если после броска кубика игроку выпадает сторона с грибом, необходимо перевернуть все фишки на поле лицевой стороной вниз, в том числе ту, на которой стоит Красная Шапочка. После этого ходит следующий игрок.

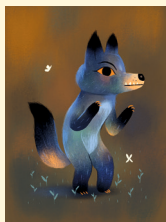


Если волк попадает на одну из голубых клеток с грибами, необходимо перевернуть все фишки на поле лицевой стороной вниз, в том числе ту, на которой стоит Красная Шапочка.

ОХОТНИЧЬИ КАРТОЧКИ



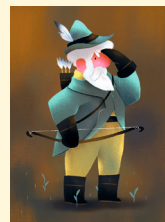
Возьмите две круглые фишки, лежащие лицевой стороной вниз, посмотрите на них и верните на место.



Переместите волка на одну клетку вперед.



Соберите букет и положите его в корзинку.



Переместите волка на одну клетку назад.

Конец игры

Когда в корзине оказывается 5 фишек в форме цветка, игра заканчивается и победа присуждается всем игрокам. Если волк доберется до дома первым, партия считается проигранной. Чтобы победить, игроки должны еще раз попробовать опередить волка!