

LV – Latviešu
DJ05270 Spēle – Kuģīši

Klasiskā kuģīšu spēle jaunākiem bērniem ar vienkāršotu kodēšanu (piem., “zils/valis” nevis “B3”).



Ieteicamais vecums: no 5 līdz 10 gadu vecumam. **Spēlētāju skaits:** 2.

Spēles ilgums: 10 minūtes. **Komplektā ietilpst:** 2 magnētiskas spēles pamatnes, 2 komplekti ar 5 kuģiem, 22 zilie žetoni, 18 sarkanie žetoni, 16 kartiņas ar kuģu izkārtojumu un 2 koka statīvi.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kas nogremdē pretinieka kuģus.

Spēles noteikumi: spēlētāji novieto sev priekšā magnētisko pamatni un kartiņu, kas norāda kuģu izvietojumu, kas pretiniekam ir jāuzmin. Kartiņu, kurā parādīts kuģu izvietojums, novieto koka statīvā tā, lai pretinieks to neredz. Sarkanie un zilie žetoni, kā arī kuģi paliek kastītē. Katrs spēlētājs savā gājienā uzdod pretiniekam jautājumus un, atbilstoši saņemtajām atbildēm, atzīmē spēles laukumā pārbaudītās vietas ar ziliem un sarkaniem aplīšiem. Ja trāpa pretinieka kuģim, to atzīmē ar sarkanu žetonu, ja netrāpa, - ar zilu. Lai veiktu šāvienu, ir jānosauca krāsa un kāds no jūras iemītniekiem, piemēram, sarkans aštonķājis. Spēli sāk jaunākais spēlētājs.

Piemēram, viens spēlētājs prasa otram: “zils valis”. Tad otrs spēlētājs aplūko savu kartiņu un atbild atbilstoši tam, vai tur atrodas viņu kuģis:

- **Garām** – tas nozīmē, ka attiecīgajā laukumā neatrodas neviens no viņa kuģiem. Spēlētājs, kurš uzdeva jautājumu, tad novieto uz attiecīgā laukumiņa zilo žetonu, lai arī turpmāk zinātu, ka šis laukums ir pārbaudīts.
- **Trāpīts** – tas nozīmē, ka uz tā lauciņa atrodas kuģis, taču tas vēl nav pilnībā uzminēts, pretiniekam jāuzmin arī pārējie lauciņi, uz kuriem vēl atrodas šis kuģis. Spēlētājs, kurš uzdeva jautājumu, uz uzminētā lauciņa novieto sarkano žetonu, un var jautāt vēlreiz.
- **Trāpīts un nogrima** – tas nozīmē, ka pretinieks ir uzminējis visus lauciņus, uz kura atrodas šis kuģis, un kuģis ir nogremdēts. Spēlētājs, kurš uzdeva jautājumu, novieto uz pamatnes atbilstošu kuģa figūru, atzīmējot, ka kuģis ir nogremdēts, un var uzdot nākošo jautājumu.

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais ir nogremdējis visus pretinieka kuģus.

LT – Lietuvių
DJ05270 Žaidimas - Laivų Mūšis

Supaprastintas jūrų mūšis jaunesniems vaikams (mėlyna/banginis vietoje B3)



Amžius: nuo 5 iki 10 metų

Žaidėjų skaičius: 2

Žaidimo trukmė: 10 min

Žaidimo sudėtis: 2 magnetinės lentelės, 2 rinkiniai po 5 laivus, 22 mėlyni žetonai, 18 raudoni žetonai, 16 pavyzdinių kortelių, 2 mediniai stoveliai.

Žaidimo tikslas: Pirmam nuskandinti visus priešininko laivus.

Žaidimo taisyklės: Žaidėjai pasideda priešais save magnetinę lentelę ir pasirenka po pavyzdinę kortelę su laivais, kuriuos priešininkas turės numušti. Mėlyni/raudoni žetonai ir laivai lieka dėžutėje.



Kiekvienas žaidėjas savo ėjimo metu klausia priešininko klausimų.

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Pavyzdžiui, žaidėjas A sako žaidėjui B: “mėlynas/banginis”, o žaidėjas B pasižiūri į savo lentelę ir atsako:

- **Vanduo, nepataikei...** Žaidėjas A pasideda mėlyną žetoną ant mėlyno/banginio langelio ir tuomet B žaidėjo eilė užduoti klausimą;
- **Pataikei...** Žaidėjas A padeda raudoną žetoną ant mėlyno/banginio, sekantį klausimą užduoda tas pats žaidėjas;
- **Pataikei ir nuskandina!** Žaidėjas A padeda laivo žetoną ant mėlyno/banginio, sekantį klausimą užduoda tas pats žaidėjas.

Kas laimi?

Laimi žaidėjas, kuris pirmasis nuskandina visus penkis priešininko laivus.

EE – Eesti

DJ05270 – Mäng - Laevade pommitamine

Väikelastele mõeldud merelahing, milles on kastutatud lihtsustatud koode (nt B3 asemel „sinine/vaal“).



Vanus: alates 5. eluaastast

Mängijate arv: 2

Kestus: 10 minutit

Komplekti osad: 2 magnettahtvli, 2 laevakomplekti (2 x 5 laeva), 22 sinist nuppu, 18 punast nuppu, 16 kaarti ja 2 puidust alust.



Mängu eesmärk: Lasta esimesena põhja vastase laevad.

Mängu reeglid: Mängijad panevad enda ette magnettahtvli ja kaardi, millel on kujutatud, kus asuvad nende laevad, mille vastane peab üles leidma. Nii punased ja sinised nupud kui ka laevad jäävad karpi. Kumbki mängija esitab oma käigu ajal küsimusi. Alustab noorem mängija.

Mängija A küsib mängijalt B: “Sinine/vaal.” Mängija B vaatab oma kaarti ja vastab:

- **“Mööda!”** Mängija A paneb ruudule „sinine/vaal“ sinise nupu ja nüüd on mängija B kord küsida;
- **“Pihtas!”** Mängija A paneb ruudule „sinine/vaal“ punase nupu ja küsib järgmise kombinatsiooni;
- **“Pihtas, põhjas!”** Mängija A paneb äsja uputatud ühest või mitmest ruudust koosneva laeva ruudule „sinine/vaal“ ja küsib järgmise kombinatsiooni.

Kes võidab?

Võidab mängija, kes laseb esimesena põhja vastase viis laeva.

Naviplouf

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • содержание



X 16



X 2



X 2



X 22



X 18



X 2



Naviplouf

A naval battle for young children with simplified coding (blue/whale instead of B3).

Age : from 5 years
Number of players : 2
Duration : 10 minutes



Game contents:

2 magnetic boards, 2 sets of 5 boats, 22 blue pawns, 18 red pawns, 16 model cards and 2 wooden stands.

Object of the game

Be the first to sink your opponent's boats.

Rules of the game

Players put a magnetic board and a model card that shows the location of the boats that their opponent has to find in front of them.

The red and blue pawns as well as the boats remain in the box. Each player at their turn asks questions.

The youngest player starts.

Player A asks «blue/whale» of player B, player B looks at their card and answers:

- **To the water...** Player A puts a blue pawn in the blue/whale square and its up to player B to ask a question,
- **hit...** Player A puts a red pawn in the blue/whale square and asks again for a combination,
- **hit, sunk...** Player A puts the boat of one or several squares that have just been sunk on the blue/whale square and asks again a combination.



Who wins?

The first player to sink their opponents 5 boats.

RUS Правило игры **Naviplouf**

Морской бой для самых маленьких с упрощенной кодировкой, (кит/голубой вместо ВЗ).

Возраст : старше 5 лет

Количество игроков : 2

Продолжительность : 10 минут



Игра состоит из:

2 магнитных дощечек, 2 наборов по 5 кораблей, 22 синих фишек, 18 красных фишек, 16 карточек-образцов и 2 деревянных подставки.

Цель игры :

первым потопить корабли противника

Правила игры:

Игрок кладет перед собой магнитную дощечку и карточку-образец, на которой показано расположение кораблей, которые его противник должен найти. Синие, красные фишки и корабли остаются в коробке.

Каждый по очереди задает вопросы. Начинает самый младший игрок.

Игрок А спрашивает «кит/голубой» («baleine / bleu») у игрока В, игрок В смотрит в свою карточку и отвечает:

- **Мимо ...** Игрок А ставит синюю фишку на клетку «baleine/bleu» и теперь очередь игрока В задавать вопросы,
- **ранен ...** Игрок А ставит красную фишку на клетку «baleine/bleu» и переспрашивает комбинацию,
- **ранен, убит ...** Игрок А ставит одноклеточный или многоклеточный корабль на клетку «baleine/bleu», который только что потопили и переспрашивает комбинацию.



Кто выигрывает?

Игрок, который первым потопит 5 кораблей своего противника.