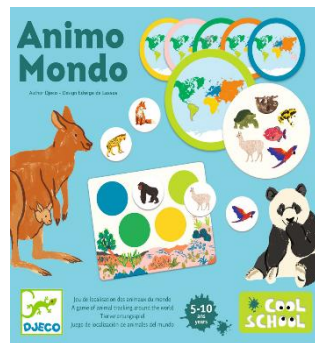


**LV – Latviešu  
DJ08198 Spēle – Dzīvnieku pasaule**

**Ieteicamais vecums:** no 5 līdz 10 gadu vecumam  
**Spēlētāju skaits:** 2 - 5 spēlētāji  
**Komplektā ietilpst:** 6 spēļu pamatnes, 6 kontinentu pamatnes, 36 žetoni ar dažādu dzīvnieku attēliem un auduma maisiņš.

**Spēles mērķis:** būt pirmajam, kurš aizpilda savu spēles pamatni ar vajadzīgajiem žetoniem.

**Sagatavošanās spēlei:** pārrunājiet, kāda krāsa atbilst katram no kontinentiem (dzeltēna – Āfrika, tumši zaļa – Ziemeļamerika, gaiši zaļa – Dienvidamerika, maigi rozā – Okeānija, zila – Eiropa, oranža – Āzija).



Pagrieziet otrādi katru no kontinentu pamatnēm, lai atklātu, kādi dzīvnieki tajā dzīvo.



Izpētiet un pārrunājiet redzamos krāsu laukus uz spēles pamatnēm. Katra krāsa atbilst vienam no kontinentiem.



Katrs spēlētājs izvēlas sev vienu no spēles pamatnēm un novieto to sev priekšā. Galda vidū novietojiet auduma maisiņu, kurā savietoti visi 36 dzīvnieku žetoni. Galda vidū novietojiet arī visas 6 kontinentu pamatnes (ar kontinentu attēlu uz augšu).

**Spēles norise:** spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēlētājs izvelk no maisiņa vienu no žetoniem. Pēc tam spēlētājs mēģina atrast, kurā kontinentā šis dzīvnieks dzīvo. Spēlētājs izvēlas, kuru no kontinentu pamatnēm apgriezt otrādi, lai pārbaudītu tajā esošos dzīvniekus. Spēlētājs drīkst pagriezt tikai vienu no kontinentu pamatnēm.



- Ja spēlētājs ir izvēlējis pareizo kontinenta pamatni un uz žetona redzamais dzīvnieks ir redzams arī uz atklātās kontinentu pamatnes, spēlētājs šo dzīvnieka žetonu var novietot uz savas spēles pamatnes, novietojot dzīvnieku uz atbilstošās krāsas lauciņa (vadoties pēc kontinentu krāsām).
- Ja uz spēlētāja pamatnes vajadzīgās krāsas lauciņš jau ir aizpildīts, tad tikko izvilktais žetons tiek atlikts atpakaļ maisiņā un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.
- Ja spēlētājs ir izvēlējis nepareizo kontinenta pamatni un uz tās nav redzams izvilktais dzīvnieks, dzīvnieka žetons tiek atlikts atpakaļ maisiņā un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

**Spēles beigas:** spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais aizpilda savu spēles pamatni ar pieciem atbilstošiem dzīvnieku žetoniem.

*Svarīgi, ka spēlē svarīga gan veiksmē (lai izvilktu vajadzīgo dzīvnieka žetonu), gan atmiņā (lai atcerētos, kuram kontinentam izvilktais dzīvnieks atbilst), jo uz pamatnes var izlikt tikai tos žetonus, kuriem esi norādījis pareizo kontinentu.*

*Vieglākā spēles versijā var spēlēt ar atklātām kontinentu pamatnēm, vadoties tikai pēc veiksmes un apgūstot dažādus pasaules dzīvniekus un uzzinot, kur tie dzīvo.*

**LT – Lietuvių**  
**DJ08198 Žaidimas – Animo Mondo**

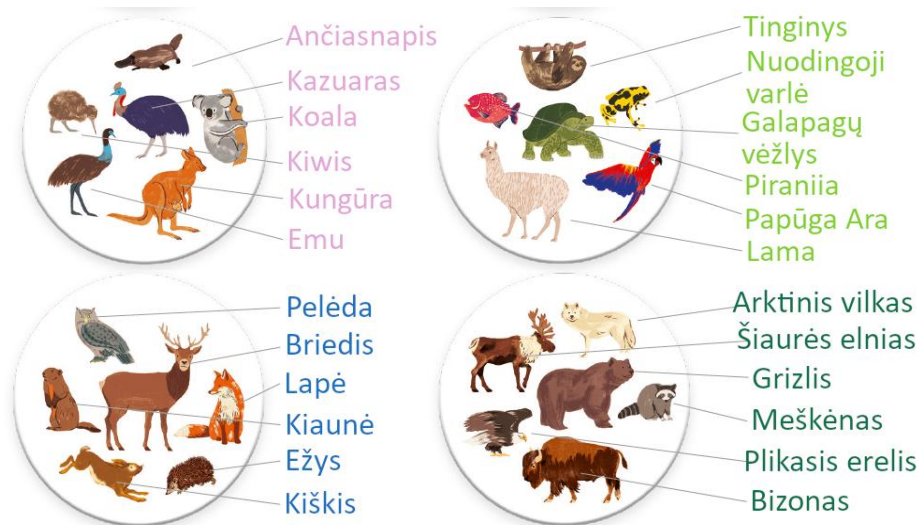
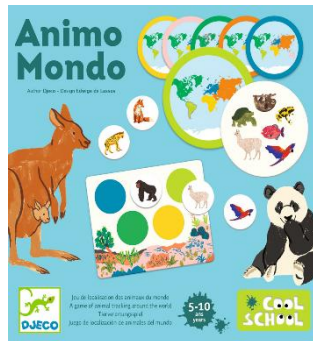
**Rekomenduojamas amžius:** nuo 5 iki 10 metų

**Žaidėjai:** 2 - 5

**Rinkinyje:** 6 loto lentelės, 36 gyvūnų žetonai, 6 žemyno kortelės ir 1 medžiaginis krepšys.

**Žaidimo tikslas:** pirmam užpildyti savo žaidimo lauką.

**Prieš pradėdant žaidimą:** Įsiminkite spalvas, atitinkančias žemynus kortelėse.



Žaidimų laukuose raskite 5 spalvotus apskritimus. Kiekviena spalva atitinka vieną žemyną.

Apverskite kiekvieno žemyno kortelę ir sužinokite, kokie gyvūnai joje gyvena.



Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną žaidimo lauką ir pastato jį priešais save. Stalo centre dedamas krepšys su 36 žetonais ir 6 kortelėmis su žemynais taip, kad galėtumėte pamatyti žemynų vaizdą.



**Žaidimo eiga:**

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

Iš maišelio jis paima žetoną su gyvūnu. O tada ieško žemyno, kuriame šis gyvūnas gyvena.

Tada žaidėjas pasirenka vieną kortą su žemynu ir ją apverčia.



- **Jeigu žaidėjas išsirinko teisingą kortelę**, antroje pusėje bus norimo gyvūno vaizdas. Tokiu atveju jis deda žetoną su gyvūnu ant atitinkamos spalvos apskritimo savo žaidimo lauke.
- **Jei jo žaidimo lauke nėra žemyno spalva nudažyto apskritimo**, ten, kur gyvena gūvūnas, tada žaidėjas savo žetoną su gyvūnu deda atgal į maišelį ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.
- **Jeigu žaidėjas išsirinko neteisingą kortelę**, kitoje jos pusėje nebus reikiamo gyvūno nuotraukos. Tokiu atveju žaidėjas savo žetoną su gyvūnu deda atgal į maišelį ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.

**Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis užpildo visus apskritimus savo žaidimo lauke.**

EE – Eesti

DJ08198 – Mäng – Animo Mondo

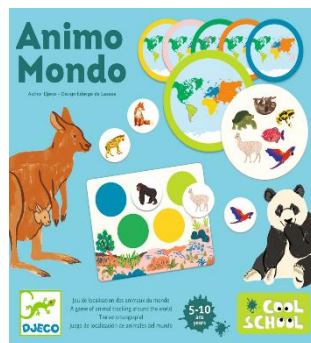
Vanus alates: 5–10-aastastele

Mängijaid: 2–6 mängijat

Komplekti kuuluvad: 6 lototahvlit, 36 looma žetooni, 6 kontinendi kaarti ja 1 riidest kott.

Mängu eesmärk: täita esimesena oma tahvel.

Mänguks valmistumine. • Vaadake järele, mis värvi on iga kontinendi kaart:



Aafrika



Põhja-Ameerika



Lõuna-Ameerika



Okeaania

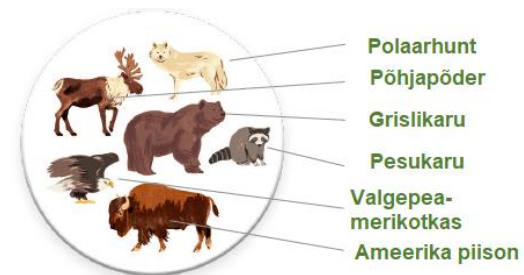
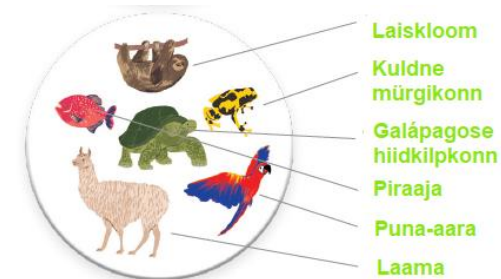
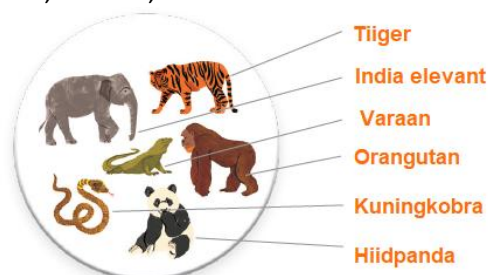


Euroopa



Aasia

• Pöörake kõik kontinendi kaardid ümber, et näha, mis loomad seal elavad:



Vaadake järele, mis värvi on lototahvlitel olevad viis ringi. Iga värv vastab ühele kontinendile.

Mänguks valmistumine

- Iga mängija valib endale lototahvli ja paneb selle enda ette.
- Pange laua keskele looma žetoonidega (36) riidest kott ja ka 6 kontinendi kaarti, nii et maakaardi pilt jääb ülespoole.



Mängu käik

- Alustab noorim mängija, kes võtab riidest kotist välja ühe žetooni.
- Mängija püüab üles leida kontinendi, millel saadud loom elab.
- Mängija valib ühe kontinendi kaardi välja ja pöörab ainult selle kaardi ümber.



- **Kui kaardi tagaküljel on saadud looma pilt, on mängija valinud õigesti.** Seejärel paneb mängija looma žetooni oma tahvlile vastavat värvi kohale.
- **Kui mängija tahvilil ei ole looma kodukontinendiga sama värvi ringi, paneb ta looma žetooni kotti tagasi.** Nüüd on järgmise mängija kord mängida.
- **Kui kaardi tagaküljel ei ole saadud looma pilti, on mängija valinud valesti.** Mängija paneb looma žetooni kotti tagasi.

Ja on järgmise mängija kord mängida.

**Mängu võidab see, kes saab esimesena täis kõik oma tahvli ringid.**



## GB Game rules



5 to 10 years



2 to 6 players



15 min

**Contents:** 6 lotto boards, 36 animal tokens, 6 continent cards and 1 cloth bag.

**Aim of the game:** To be the first to complete your lotto board.

**Set up:** • Identify the colour of each continent card:

Africa



North America



South America



Oceania



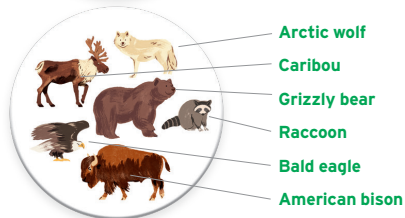
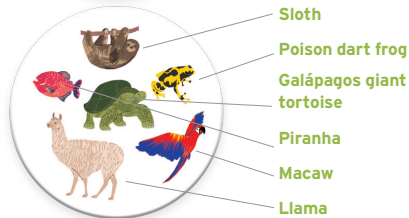
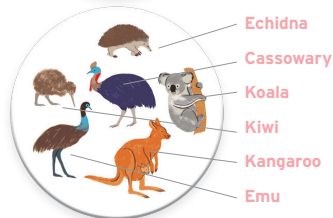
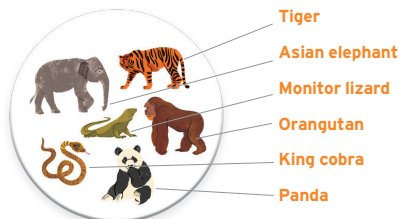
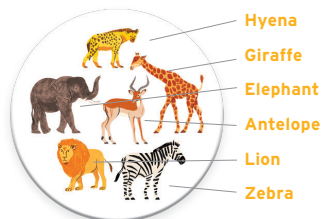
Europe



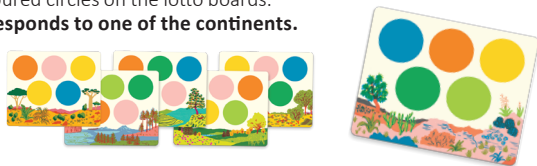
Asia



- Turn over each continent card to find out which animals live there:



- Identify the 5 coloured circles on the lotto boards.  
**Each colour corresponds to one of the continents.**

**Game set-up:**

- Each player chooses a lotto board and places it in front of them.
- Place the cloth bag containing the 36 animal tokens, as well as the 6 continent cards, continent-side up, in the centre of the table.



### How to play:

- The youngest player goes first and picks an animal token out of the cloth bag.
- The player tries to find the continent that the animal they have picked lives on.



- The player picks a continent card and turns over that card only.
- **If the player has picked correctly**, the animal will be on the back of the card. The player then places the animal token on their board in the space in the corresponding colour.
- **If there are no circles on the board in the same colour as the continent where the animal lives**, the player puts the animal token back in the bag. It is the next player's turn to play.
- **If the player has picked incorrectly**, the animal will not be on the back of the chosen card. The player puts the animal token back in the bag. And it is the next player's turn to play.

**The first player to complete their board wins the game.**



**Игровой комплект:** 6 игровых полей, 36 фишек с животными, 6 карточек с континентами и 1 мешочек.

**Цель игры:** первым заполнить свое игровое поле.

**Перед началом игры:** • Запомните цвета, соответствующие карточкам континентов:

Африка



Северная Америка



Южная Америка



Океания

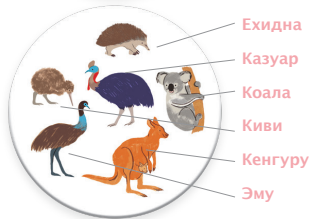


Европа



Азия

• Переверните карточку каждого континента и изучите, какие животные на нем обитают:



- Найдите 5 цветных кругов на игровых полях.  
**Каждый цвет соответствует какому-то одному континенту.**



### Подготовка к игре:

- Каждый игрок выбирает одно игровое поле и кладет его перед собой.
- В центр стола кладется мешочек с 36 фишками и 6 карточек с континентами так, чтобы видеть изображение континентов.



### Ход игры:

- Первый ходит самый младший игрок. Он достает из мешочка фишку с животным.
- Затем он ищет континент, на котором обитает это животное.



- Далее игрок выбирает одну карточку с континентом и переворачивает ее.
- **Если игрок выбрал правильную карточку**, на ее обратной стороне будет картинка нужного животного. В таком случае он помещает фишку с животным на круг соответствующего цвета на своем игровом поле.
- **Если на его игровом поле нет круга**, окрашенного в цвет континента, где обитает животное, то игрок кладет фишку с животным обратно в мешочек, и ход переходит к следующему игроку.
- **Если игрок выбрал неправильную карточку**, на ее обратной стороне не будет картинки нужного животного. В этом случае игрок кладет фишку с животным обратно в мешочек, и ход переходит к следующему игроку.

**Побеждает тот игрок, который первым заполнит все круги на своем игровом поле.**

