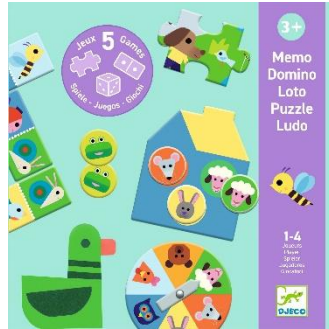


LV – Latviešu

## DJ08275 Izglītojošo spēļu komplekts - Fermā (5 spēles)

**Ieteicamais vecums:** no 3 gadu vecuma

**Komplektā ietilpst:** loto spēle (4 pamatnes, 1 rats, 12 žetoni), atmiņas spēle (22 žetoni), ludo spēle (pamatne, 4 spēlētāju kauliņi, metamais kauliņš), puzzle (12 gab.), domino kauliņi (28 gab.).



### 1. SPĒLE - LOTO

Spēle paredzēta 1 līdz 4 spēlētājiem.

**Spēles mērķis:** Pirmajam aizpildīt savu spēles pamatni.

**Sagatavošanās spēlei:** spēles uzsākšanai nepieciešamas 4 loto spēles pamatnes, laimes rats un 12 dzīvnieku žetoni.



Katrs spēlētājs izvēlas sev kādu no 4 pamatnēm un novieto to sev priekšā. Žetoni un laimes rats tiek novietoti galda vidū.

**Spēles norise:** Spēli sāk jaunākais dalībnieks, pagriežot laimes ratu. Žetonu, kas atbilst uzgrieztajam attēlam uz laimes rata, spēlētājs var paņemt no galda vidus un novietot to uz savas spēles pamatnes. Tad gājiens pāriet pie nākošā spēlētāja, kurš arī griež ratu un izvēlas atbilstošo žetonu.

Ja spēlētājs uzgriež simbolu, kuru viņš bija uzgriezis jau iepriekš, un atbilstošais žetons jau atrodas uz viņa spēles pamatnes, viņš izlaiž gājienu un spēli turpina nākošais spēlētājs.



**Spēli uzvar** dalībnieks, kuram pirmajam izdodas sakrāt 3 dažādus žetonus un savietot tos atbilstošajās vietās uz savas spēles pamatnes.

### 2. SPĒLE – ATMIŅAS SPĒLE

Spēle paredzēta 2 vai vairāk spēlētājiem.

**Spēles mērķis:** atrast un savienot visvairāk pāru.

**Sagatavošanās spēlei:** spēles uzsākšanai nepieciešami 22 dzīvnieku žetoni. Tos izvieto uz galda ar dzīvnieku attēliem uz leju.

**Spēles norise:** Pirmais spēlētājs atklāj divus žetonus pēc izvēles. Viņi tos apskata un parāda citiem spēlētājiem.

- Ja abu žetonu attēli sakrīt, spēlētājs ir atradis pāri. Spēlētājs paņem šos žetonus pie sevis un veic vēl vienu gājienu.



- Ja abu žetonu attēli nesakrīt, spēlētājs tos noliek atpakaļ ar attēlu uz leju, vietā, no kuras tie tika pacelti.

Gājiens pāriet nākošajam spēlētājam, kurš atklāj nākamās 2 žetonus, utt.

**Spēle beidzas**, kad uz galda vairs nav palicis neviens žetons.

**Spēli uzvar** dalībnieks, kurš atklājis visvairāk dzīvnieku pāru.

### 3. SPĒLE – LUDO

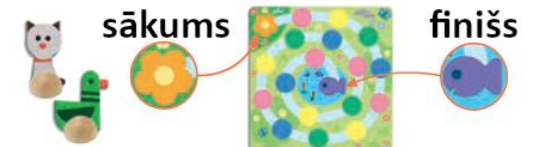
Spēle paredzēta 2 līdz 4 spēlētājiem.

**Spēles mērķis:** pirmajam sasniegt finiša lauciņu.

**Sagatavošanās spēlei:** spēles uzsākšanai nepieciešama spēles pamatne, 4 spēlētāju kauliņi dzīvnieku formās un metamais kauliņš.

Spēles pamatni novieto galda vidū, katrs spēlētājs izvēlas sev kauliņu un noliek to uz starta lauciņa.



Spēle notiek pulksteņa rādītāja virzienā.



**Spēles norise:** Jaunākais spēlētājs met metamo kauliņu.

- **Ja uz metamā kauliņa izkrīt “krāsa”:** spēlētājs novieto savu dzīvnieciņu uz nākamā lauciņa attiecīgajā krāsā (ja šis lauciņš ir aizņemts, spēlētājs drīkst pārvietoties uz nākošo brīvo lauciņu attiecīgajā krāsā);



- **Ja uz metamā kauliņa izkrīt “taurenis”**  : spēlētājs pārvieto dzīvnieciņu uz nākamā lauciņa tādā pašā krāsā, uz kāda atradās pirms gājiena veikšanas;
- **Ja uz metamā kauliņa izkrīt “putns”**  : spēlētājs pārvieto dzīvnieciņu vienu lauciņu atpakaļ.

Tad gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

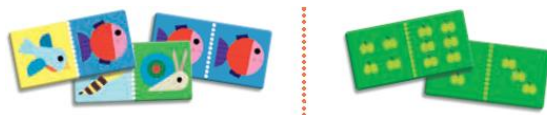
**Spēli uzvar** spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finiša lauciņu. (Neatkarīgi no tā, kāds bija pēdējais metiens ar kauliņu, uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais šķērso finiša lauciņu)

#### 4. SPĒLE - DOMINO

Spēle paredzēta 2 vai vairāk spēlētājiem.

**Sagatavošanās spēlei:** Spēles uzsākšanai nepieciešami 28 domino kauliņi ar dzīvnieku attēliem.

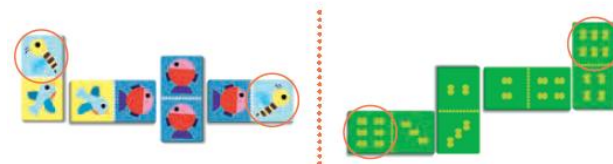
Spēles sākumā spēlētāji izlemj, ar kurām domino kauliņa pusēm spēlēs – ar tām, uz kurām ir dzīvnieku attēli, vai tām, uz kurām ir dažāds ābolu skaits.



Katrs spēlētājs saņem 6 domino kauliņus, kurus tie tur sev priekšā. Atlikušie domino kauliņi tiek novietoti kaudzītē ar attēliem uz leju.

Spēli uzsāk jaunākais spēlētājs, novietojot galda vidū jebkuru savu domino kauliņu pēc izvēles. Spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

**Spēles norise:** Spēlētāji viens pēc otra novieto kādu no saviem domino kauliņiem tā, lai tā attēls sakristu un atrastos blakus kāda cita kauliņa tādā pašam attēlam, piemēram, zivs jānovieto blakus zivij, utt. Tāpat spēle risinās, spēlējot ar ābolu pusēm, tikai šajā gadījumā kauliņi jānovieto tā, lai, piemēram, 4 būtu blakus 4, 5 būtu blakus 5 utt. Kauliņus drīkst novietot tikai celiņa galos.



Ja spēlētājam nav atbilstoša domino kauliņa, ko novietot uz galda, spēlētājam jāpaņem augšā papildus kauliņš no kaudzītes.

- **Ja no kaudzītes tiek pacelts kauliņš, kuru var novietot uz galda,** spēlētājs uzreiz to var izlikt un pievienot celiņam.
- **Ja kauliņš neatbilst vajadzīgajiem attēliem,** spēlētājs to novieto sev priekšā pie citiem saviem neizmantotajiem kauliņiem.

Pēc tam seko nākošā spēlētāja gājiens.

**Spēli uzvar** dalībnieks, kuram pirmajam izdodas izlikt visus savus domino kauliņus.

#### 5. SPĒLE – PUZLE

Puzle sastāv no 12 gabaliņiem, kurus saliekot kopā, izveidojas krāsains attēls ar dažādiem dzīvniekiem.

LT – Lietuvių\*

## DJ08275 Mokomųjų žaidimų rinkinys - Ūkije (5 žaidimai)

**Amžius:** nuo 3 metų

**Žaidimo sudėtis:** loto (4 kortelės, 1 suktukas, 12 žetonų), atminties (22 žetonai), ludo (1 žaidimo lenta, 4 žaidimo figūrėlės, 1 kauliukas), dėlionė (12 vnt.), domino (28 vnt.).



### 1. ŽAIDIMAS – LOTO

Žaidimas skirtas nuo 1 iki 4 žaidėjų.

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

**Pasiruošimas žaidimui:** žaidimui reikia 4 loto žaidimo lentelių, suktuko ir 12 gyvūnų žetonų.



Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną iš 4 lentelių ir padeda ją priešais save. Žetonai ir suktukas padedami stalo viduryje.

**Žaidimo eiga:** Žaidimą pradeda jauniausias dalyvis, pasukdamas suktuką. Žetoną, kuris atitinka ant suktuko išsuktą paveikslėlį, žaidėjas gali paimti nuo stalo vidurio ir padėti ant savo žaidimo lentelės. Tada ėjimas pereina kitam žaidėjui, kuris taip pat suka suktuką ir pasiima atitinkamą žetoną.

Jei žaidėjas išsuka simbolį, kurį jau buvo išsukęs anksčiau ir atitinkamas žetonas jau yra jo žaidimo lentelėje, jis praleidžia ėjimą, o žaidimą tęsia kitas žaidėjas.



**Žaidimą laimi tas dalyvis,** kuriam pirmam pavyksta surinkti 3 skirtingus žetonus ir sudėti juos į atitinkamas vietas ant savo žaidimo lentelės.

### 2. ŽAIDIMAS – ATMINTIES ŽAIDIMAS

Žaidimas skirtas 2 arba daugiau žaidėjų.

**Žaidimo tikslas:** surasti ir surinkti daugiausia porų.

**Pasiruošimas žaidimui:** žaidimui reikia 22 gyvūnų žetonų. Jie išdėliojami ant stalo paveikslėliais į apačią.

**Žaidimo eiga:** Pirmasis žaidėjas atveria du pasirinktus žetonus. Jis juos apžiūri ir parodo kitiems žaidėjams.

- Jei abiejų žetonų paveikslėliai sutampa, žaidėjas rado porą. Jis pasiima šiuos žetonus sau ir atlieka dar vieną ėjimą.



- Jei abiejų žetonų paveikslėliai nesutampa, žaidėjas juos padeda atgal paveikslėliais į apačią į tą pačią vietą, iš kurios buvo paimti.

Ėjimas pereina kitam žaidėjui, kuris atveria kitus 2 žetonus ir t. t.

**Žaidimas baigiasi,** kai ant stalo nelieka nė vieno žetono.

**Žaidimą laimi tas dalyvis,** kuris surinko daugiausia gyvūnų porų.

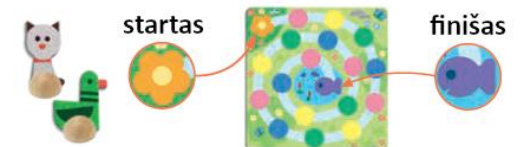
### 3. ŽAIDIMAS – LUDO

Žaidimas skirtas 2–4 žaidėjams.

**Žaidimo tikslas:** pirmam pasiekti finišo langelį.

**Pasiruošimas žaidimui:** žaidimui reikia žaidimo lentos, 4 žaidėjų figūrėlių gyvūnų formomis ir metamojo kauliuko.

Žaidimo lenta padedama stalo viduryje, kiekvienas žaidėjas pasirenka savo figūrėlę ir pastato ją ant starto langelio. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.



**Žaidimo eiga:** Jauniausias žaidėjas meta kauliuką.

- **Jei ant kauliuko iškrenta “spalva”** – žaidėjas perkelia savo gyvūnėlį ant kito tokios spalvos langelio (jei šis langelis užimtas, žaidėjas gali persikelti į kitą laisvą tos pačios spalvos langelį).



- **Jei ant kauliuko iškrenta “drugelis”** – žaidėjas perkelia gyvūnėlį ant kito tokios pačios spalvos langelio, ant kokio stovėjo prieš ėjimą.



- **Jei ant kauliuko iškrenta “paukštis”** – žaidėjas perkelia gyvūnėlį vienu langeliu atgal.



Tada ėjimas pereina kitam žaidėjui.

**Žaidimą laimi žaidėjas**, kuris pirmas pasiekia finišo langelį.

#### 4. ŽAIDIMAS – DOMINO

Žaidimas skirtas 2 arba daugiau žaidėjų.

**Pasiruošimas žaidimui:** žaidimui reikia 28 domino kortelių su gyvūnų paveikslėliais.

Žaidimo pradžioje žaidėjai susitaria, su kuriomis domino kortelių pusėmis žais – tomis, ant kurių yra gyvūnų paveikslėliai, ar tomis, ant kurių pavaizduotas skirtingas obuolių skaičius.



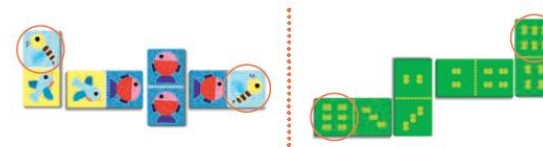
Kiekvienas žaidėjas gauna po 6 domino korteles ir laiko jas priešais save.

Likusios domino kortelės padedamos į krūvelę paveikslėliais į apačią.

Žaidimą pradeda jausias žaidėjas, padėdamas stalo viduryje bet kurią savo pasirinktą domino kortelę. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

**Žaidimo eiga:** Žaidėjai paeiliui deda vieną iš savo domino kortelių taip, kad jos paveikslėlis sutaptų ir atsidurtų šalia tokio pat paveikslėlio ant kitos kortelės, pavyzdžiui, žuvis turi būti padėta prie žuvis ir t. t.

Taip pat galima žaisti naudojant obuolių puses – tokiu atveju kortelės dedamos taip, kad, pavyzdžiui, 4 būtų šalia 4, 5 būtų šalia 5 ir t. t. Korteles leidžiama dėti tik takelio galuose.



Jei žaidėjas neturi tinkamos domino kortelės, kurią galėtų padėti ant stalo, jis turi paaimti papildomą kortelę iš krūvelės.

**Jeį paimta kortelė tinka**, žaidėjas gali ją iš karto padėti ant stalo ir prijungti prie takelio.

**Jeį kortelė netinka**, žaidėjas ją pasideda prie kitų savo turimų neišnaudotų kortelių.

Po to ėjimas pereina kitam žaidėjui.

**Žaidimą laimi tas dalyvis**, kuriam pirmam pavyksta padėti visas savo domino korteles.

#### 5. ŽAIDIMAS – DĒLIONĒ

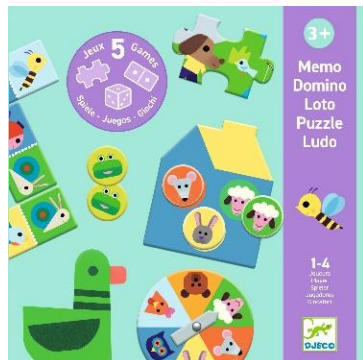
DĒlionę sudaro 12 detalių, kurias sudĒjus kartu susidaro spalvingas paveikslĒlis su įvairiais gyvūnais.

EE – Eesti\*

## DJ08275 - Õppemängude komplekt - Talus (5 mängu)

Vanus alates: 3+

**Komplekti kuuluvad:** loto mäng (4 lauda, 1 ratas, 12 žetooni), mälumäng (22 žetooni), ludo mäng (laud, 4 mängunuppu, täring), pusle (12 tükki), doominokivid (28 tk).



### 1. MÄNG – LOTO

Mäng 1 kuni 4 mängijale.

#### PILDI JA KEELE SEOSTAMISE MÄNG

**Mängu eesmärk:**

**Mängu ettevalmistus:** Iga mängija valib endale ühe laua ja asetab selle enda ette.



Mängitakse 12 valge raamiga žetooniga.

Žetoonid ja ratas asetatakse laua keskele, piltidega ülespoole.

**Mängu käik:** Noorim mängija alustab. Ta keerutab ratta noolt. Ta võtab ratta näidatud žetooni ja asetab selle oma lauale, samale loomale vastavale kohale. Seejärel on järgmise mängija kord ratas keerutada.

Käikude kaupa koguvad mängijad žetoone.



Kui mängija keerutab looma, mille ta on juba kogunud, ei saa ta käia ja kord läheb järgmisele mängijale.

**Võitja:** Esimene mängija, kes täidab oma laua 3 žetooniga, võidab mängu.

### 2. MÄNG – MÄLUMÄNG

Mäng 2 mängijale

#### MÄLU JA PILDI SEOSTAMISE MÄNG

**Mängu eesmärk:** Koguda kõige rohkem paare.

**Mängu ettevalmistus:** Žetoonid asetatakse laua keskele pildid allapoole.

**Mängu käik:** Esimene mängija pöörab ümber 2 enda valitud žetooni. Ta vaatab neid ja näitab ka teistele mängijatele.

- **Kui 2 žetooni on identsed, on moodustunud paar.** Mängija jätab paari endale ja mängib uuesti.



- **Kui 2 žetooni on erinevad, pannakse need tagasi samasse kohta pildid allapoole.** Seejärel on järgmise mängija kord.

Mäng jätkub samamoodi: järgmine mängija pöörab ümber 2 žetooni jne.

**Mängu lõpp:** Kui laual ei ole enam žetoone, võidab mängija, kellel on kõige rohkem paare.

### 3. MÄNG – LUDO

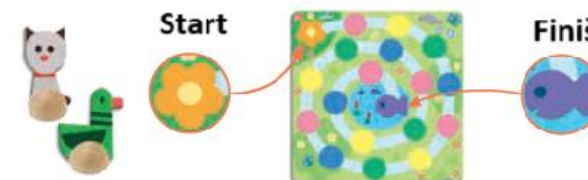
Mäng 2 kuni 4 mängijale

#### VÕIDUJOKSU MÄNG

**Mängu eesmärk:** Jõuda esimesena finišisse.

**Mängu ettevalmistus:** Aseta mängulaud laua keskele. Iga mängija valib ühe nuppu ja asetab selle stardiväljale.

Mäng kulgeb päripäeva.




**Mängu käik:** Noorim mängija veeretab täringut.

- **Täring näitab värvi.** Mängija liigutab oma nuppu järgmisele vastava värvi väljale.

Kui väli on juba teise nupu poolt hõivatud, liigub nupp järgmisele vaba sama värvi väljale.



- **Kui täringul tuleb "liblikas"**  : liigub mängija oma nupu järgmisele sama värvi väljale, kus ta juba oli.

- **Kui täringul tuleb "lind"**  : liigub mängija oma nupu ühe sammu tagasi.

Seejärel on järgmise mängija kord.

**Võitja:** ükskõik millise täringu tulemusega – esimene mängija, kes jõuab finišiväljale, võidab mängu.

#### 4. MÄNG – DOOMINO

Mäng 2 mängijale.

##### PILDITUNDMISE MÄNG

**Mängu eesmärk:** Jäada esimesena oma doomino-dest ilma.

**Mängu ettevalmistus:** Mängu alguses otsustavad mängijad, kas mängitakse loomapiltidega või tähtkujude piltidega.

Iga mängija saab juhuslikult 6 doominot, mida ta hoiab enda ees.

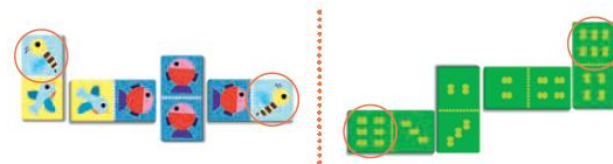


Ülejäänud doominod asetatakse pilt allapoole pakki, millest saab tõmbepakki.

Noorim mängija asetab ühe enda valitud doomino laua keskele. Mäng kulgeb päripäeva..

**Mängu käik:** Mängijad panevad kordamööda ühe oma doomino nii, et kaks identset pilti oleksid kõrvuti (kas 2 looma või 2 sama tähtkuju – vastavalt sellele, mis alguses otsustati).

Doominosid tohib lisada ainult rea otstesse.



Kui mängija ei saa ühtegi doominot ritta panna, peab ta võtma ühe doomino tõmbepakist.

- **Kui võetud doomino sobib,** asetatakse see kohe ritta. Seejärel on järgmise mängija kord.
- **Kui võetud doomino ei sobi,** jääb see mängija ette ja kord läheb järgmisele mängijale.

**Võitja:** esimene mängija, kes saab oma doomino-dest lahti, võidab mängu.

#### 5. MÄNG – PUSLE

Pusle koosneb 12 tükist, mis kokku pannes moodustavad värvilise pildi erinevate loomadega.

# 5 jeux à la ferme

Loto - Memo - Ludo - Domino - Puzzle

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

Loto



x4

x1

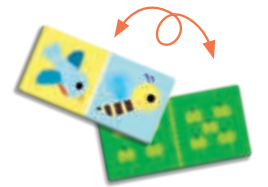
x12

Memo



x22

Domino



x28

Ludo



x1

x4

x1

Puzzle



12 pcs

## LOTO

1 to 4 players

### IMAGE AND LANGUAGE ASSOCIATION GAME

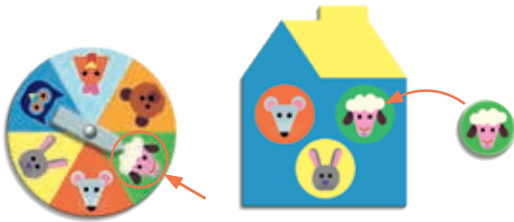
**Aim of the game:** Complete your board first.

**Game setup:** Each player chooses a board and places it in front of them. Play with the 12 tokens with a white border.



The tokens and the wheel are placed in the center of the table, face up.

**How to play:** The youngest player starts. They spin the wheel arrow. They take the token indicated by the wheel and place it on their board, matching the identical animal.



Then it's the next player's turn to spin the wheel.

Turn by turn, each player collects tokens.

- If a player lands on an animal they have already collected: the player cannot play, and it's the next player's turn.

**The first player to complete their board with the 3 tokens wins the game.**

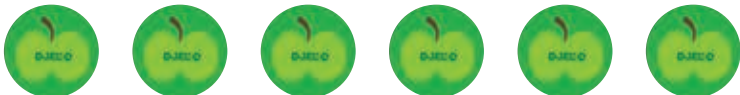
## MEMO

2 players

### MEMORY AND IMAGE ASSOCIATION GAME

**Aim of the game:** Form the most pairs.

**Game setup:** The tokens are placed face down in the center of the table.



**How to play:** The first player flips 2 tokens of their choice. They look at them and then show them to all players.

- If the 2 tokens are identical: the player has formed a pair. They keep this pair in front of them and play again.



- If the 2 tokens are different: they put them back face down in the same place. It's the next player's turn to play.

The next player then flips 2 tokens, and so on.

**When there are no more tokens on the table, the player with the most pairs wins.**

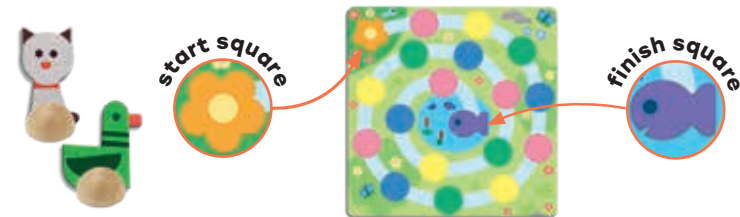
## LUDO

2 to 4 players

### RACE GAME

**Aim of the game:** Be the first to reach the finish.

**Game setup:** Place the board in the center of the table. Each player chooses a pawn and places it on the start square.



Start square Finish square Play in a clockwise direction.

**How to play:** The youngest player rolls the die

- The die indicates a color. The player moves their pawn to the next square of the color shown by the die.



If the square is already occupied by a pawn, the pawn moves to the next unoccupied square of the same color.



- If the die shows the "butterfly" side: the player moves their pawn to the next square of the same color as the one they were on.



- If the die shows the "bird" side: the player moves their pawn back one square.



Then it's the next player's turn.

Whatever the result of the last roll of the dice, the player who crosses the finish square first wins the game.



## DOMINO

2 players

### IMAGE RECOGNITION GAME

**Aim of the game:** Get rid of all your dominos first.

**Game setup:** At the start of the game, players choose whether to play with the animal faces or the constellation faces. animal faces constellation faces



animal faces

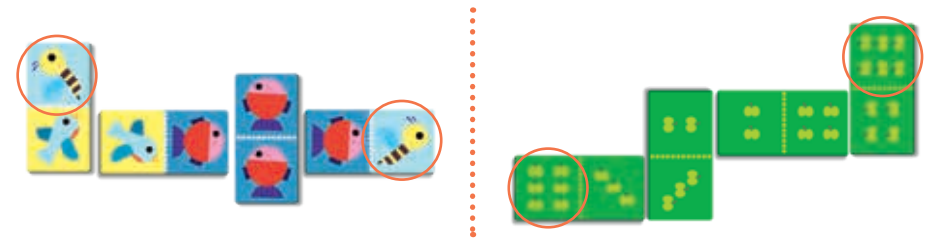


constellation faces

- Each player receives 6 dominos at random, which they keep in front of them. The remaining dominos are placed in a pile, face down, to form the draw pile.
- The youngest player places a domino of their choice in the center of the table. Play proceeds in a clockwise direction.

**How to play:** Each player takes turns placing one of their dominos so that two identical images are side by side (either 2 animals or 2 identical constellations, depending on what was decided at the start of the game).

Dominos are placed only at either end of the sequence.



When a player cannot place any of their dominos in the sequence, they draw a domino.

- **If they draw a matching domino:** they place it in the sequence. Then it's the next player's turn.
- **If the drawn domino does not match:** they keep the drawn domino in front of them. Then it's the next player's turn.

The first player to run out of dominos wins the game.

## ЛОТО

1 до 4 игроков

### ИГРА НА АССОЦИАЦИЮ ИЗОБРАЖЕНИЙ И СЛОВ

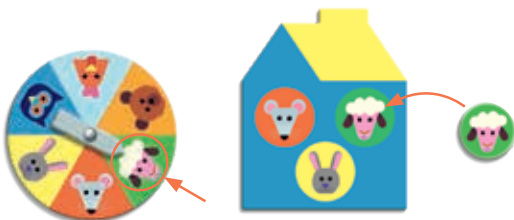
**Цель:** Завершить свой игровой планшет первым.

**Подготовка к игре:** Каждый игрок выбирает планшет и кладет его перед собой. Играйте с 12 фишками с белой окантовкой.



Фишки и колесо размещаются в центре стола лицевой стороной вверх.

**Игровой процесс:** Начинает самый младший игрок. Он вращает стрелку на колесе. Он берет фишку, указанную колесом, и кладет ее на свой планшет, соответствующий идентичному животному.



Затем очередь следующего игрока вращать колесо. Ход за ходом, каждый игрок собирает фишки.

- Если игрок попадает на животное, которое он уже собрал: игрок не может играть, и очередь следующего игрока.

**Первый игрок, который заполнит свой планшет 3 фишками, выигрывает игру.**

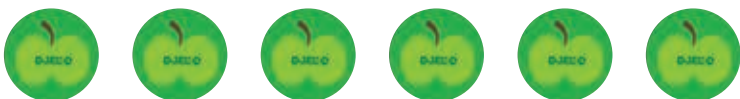
## МЕМО

2 игрока

### ИГРА НА ПАМЯТЬ И АССОЦИАЦИЮ ИЗОБРАЖЕНИЙ

**Цель:** Сформировать наибольшее количество пар.

**Подготовка к игре:** Фишки размещаются лицевой стороной вниз в центре стола.



**Игровой процесс:** Первый игрок переворачивает 2 фишки по своему выбору. Он смотрит на них, а затем показывает их всем игрокам.

- Если 2 фишки идентичны: игрок сформировал пару. Он оставляет эту пару перед собой и играет снова.



- Если 2 фишки различны: он кладет их обратно лицевой стороной вниз на то же место. Очередь следующего игрока играть.

Следующий игрок переворачивает 2 фишки, и так далее.

**Когда на столе не останется фишек, игрок с наибольшим количеством пар выигрывает.**

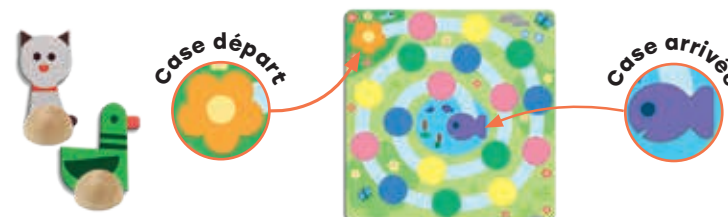
## ЛУДО

2 до 4 игроков

### ГОНОЧНАЯ ИГРА

**Цель:** Быть первым, кто достигнет финиша.

**Подготовка к игре:** Поставьте игровую доску в центре стола. Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее на стартовую клетку.



Стартовая клетка Финишная клетка Играйте по часовой стрелке.

**Игровой процесс:** Самый младший игрок бросает кубик.

- Кубик показывает цвет. Игрок перемещает свою фишку на следующую клетку соответствующего цвета.



Если клетка уже занята фишкой, фишка перемещается на следующую свободную клетку того же цвета.



- Если на кубике выпадает "бабочка": игрок перемещает свою фишку на следующую клетку того же цвета, на котором он стоял.



- Если на кубике выпадает "птица": игрок перемещает свою фишку на одну клетку назад.



Затем очередь следующего игрока.

**Независимо от последнего броска костей, игрок, который первым достигнет финишной клетки, выигрывает игру.**



## ДОМИНО

2 игроков

### ИГРА НА РАСПОЗНАВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

**Цель:** Избавиться от всех своих домино первым.

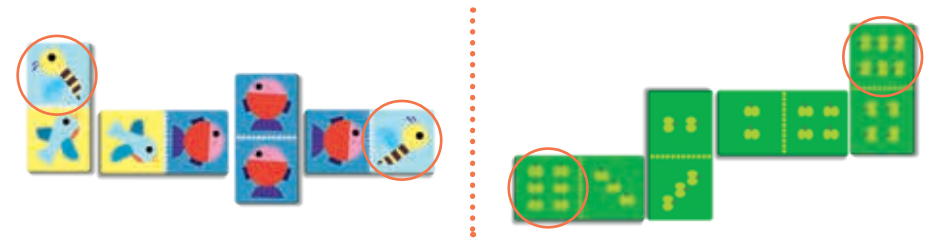
**Подготовка к игре:** В начале игры игроки выбирают, хотят ли они играть с изображениями животных или созвездий. изображения животных изображения созвездий



- Каждый игрок получает случайным образом 6 домино, которые он держит перед собой. Оставшиеся домино кладут в стопку лицевой стороной вниз, чтобы сформировать колоду для вытягивания.
- Самый младший игрок кладет домино по своему выбору в центр стола. Игра идет по часовой стрелке.

**Игровой процесс:** Каждый игрок по очереди кладет одно из своих домино так, чтобы два идентичных изображения были рядом (либо 2 животных, либо 2 идентичных созвездия, в зависимости от того, что было решено в начале игры).

Домино кладут только на одном из концов цепочки.



Когда игрок не может положить ни одно из своих домино в цепочку, он тянет домино.

- **Если он тянет подходящее домино:** он кладет его в цепочку. Затем очередь следующего игрока.
- **Если вытянутое домино не подходит:** он оставляет вытянутое домино перед собой. Затем очередь следующего игрока.

**Первый игрок, у которого не останется домино, выигрывает игру.**