

LV – Latviešu

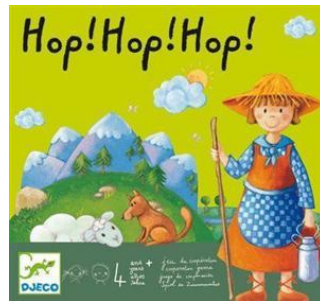
DJ08408 Sadarbības spēle: Hop! Hop! Hop!

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 8 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 -6

Spēles ilgums: 15 minūtes

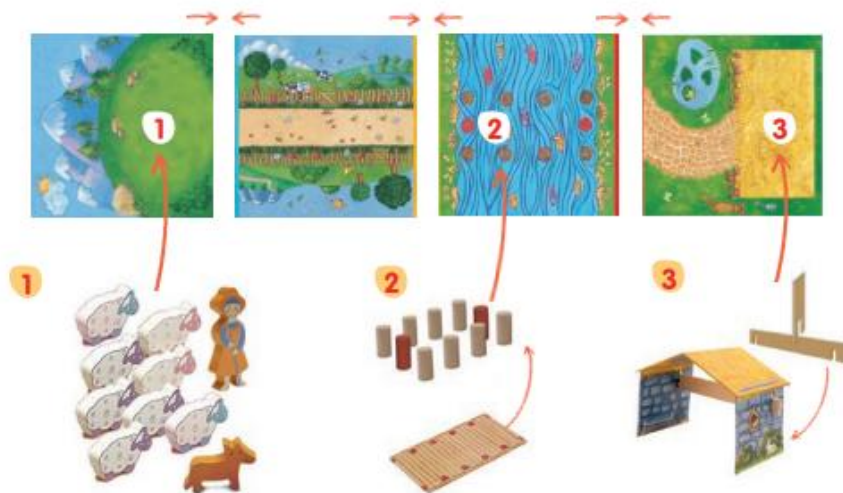
Spēlē ietilpst: 4 spēles laukumi, aitu namiņš, aitu gane un viņas stiba, 1 tilts, 10 tilta balsti, 9 aitiņas, suns un metamais kauliņš.









SADARBĪBAS SPĒLE. Visu spēlētāju pretinieks ir “Vējš”. Ganu meitene, viņas aitas un suns ir jānogādā mājās pirms vētra aiznes tiltu. Vai spēlētāji spēs sadarboties, lai visi droši nokļūtu atpakaļ aitu kūtī?

Spēles mērķis: paspēt pārvietot ganu meiteni, viņas aitas un suni uz kūti pirms vējš paspēj nojaukt tiltu.

Sagatavošanās spēlei:



Spēles gaita: spēle norit pulksteņa rādītāja virzienā, spēli iesāk jaunākais spēlētājs, metot kauliņu. Tālāk spēlētājs seko norādēm, vadoties pēc tā, kāds attēls ir uzmetts:

-  “Zieds”: izvēlas vienu figūru un pārvieto to no kalna uz lauku sētu.
-  “Tilts”: izvēlas vienu figūru un pārvieto to no lauku sētas uz tiltu.
-  “Kūts”: izvēlas vienu figūru un pārvieto to no tilta uz kūti.
-  “Saulīte”: izvēlas vienu figūru un pārvieto uz nākamo spēles laukumu.
-  “Divas aitiņas”: divas figūras pēc izvēles var pārvietot uz nākamo spēles laukumu tuvāk namiņam.
-  “Vējš”: ar kociņa palīdzību izbīda vienu tilta balstu no tilta apakšas.

Esiet uzmanīgi, lai tilts no stiprā vēja nesabrūk!

Svarīgi atcerēties! Pārvietojot figūras, jāņem vērā, ka aitu gane vienmēr iet visiem pa priekšu, bet suns vienmēr skrien pēdējais.

Spēles beigas: Spēlētāji uzvar tad, kad visas aitas kopā ar aitu gani un suni ir tikuši pāri tiltam namiņā, kamēr vējš nav nopūtis tiltu. Spēlētāji zaudē, ja vējš aizpūtis tiltu un visi nav tikuši līdz kūtī.

LT – Lietuvių

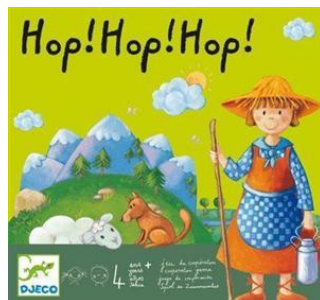
DJ08408 Stalo žaidimas - Hop!Hop!Hop!

Amžius: nuo 4 iki 8 metų

Žaidėjų skaičius: 2 -6

Trukmė: 15 minutės

Žaidimo sudėtis: 4 iliustruotos žaidimo lentos, 1 tvartas ir jo medinė sija, 1 tiltas, 10 medinių detalių (tilto atramų), 1 medinė lazda, 1 piemenaitė, 9 avys, 1 šuo, 1 kauliukas.

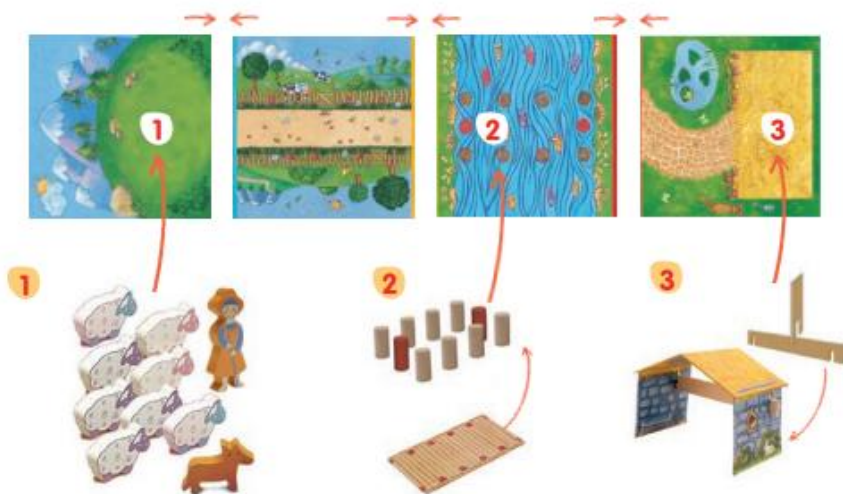


KOOPERATYVINIS ŽAIDIMAS. Visi žaidžia prieš audrą. Piemenaitė, jos avys ir šuo turi grįžti namo, kol audra nenunešė tilto. Ar žaidėjai gali bendradarbiauti, kad visi saugiai sugrįžtų į avių gardą?

Žaidimo tikslas: Perkelkite piemenaitę, jos avis ir šunį į tvartą, prieš vėjuj nunešant tiltą.

Pasiruošimas žaidimui:

Padėkite lentą ir figūrėles taip, kaip parodyta paveikslėlyje apačioje.



Žaidimo eiga: Žaidimas žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą mesdamas kauliuką”:



"Gėlė": pasirinkite vieną iš figūrų ir perkelkite ją iš kalno į kaimą.



"Tiltas": pasirinkite vieną iš figūrų ir perkelkite ją iš kaimo į tiltą.



"Avidė": pasirinkite vieną iš figūrų ir perkelkite ją nuo tilto į avidę.



"Saulė": perkelkite vieną pasirinktą figūrėlę į kitą lentą.



"Dviguba avis": perkelkite dvi pasirinktas figūrėles į kitą lentą.



"Vėjas": medine lazdele pašalinkite tilto stulpą. Būk atsargus, kad tiltas nenukristų!

Svarbu! Perkelti figūrėles - piemenaitė visada turi būti avių priekyje, o šuo - gale.

Žaidimo pabaiga: žaidėjai laimi, jei perkelia visas figūrėles po avių aptvaru, kol vėjas neišnešė tilto.

Bet, jei tiltas sugriūva anksčiau, nei visos figūrėlės atsiduria po avikailiu, visi žaidėjai pralaimi žaidimą.

EE – Eesti*

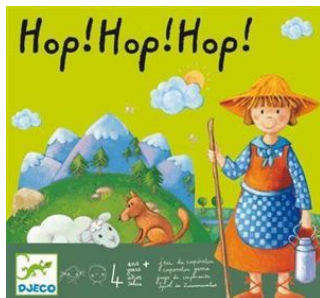
DJ08408 Mäng – Hop! Hop! Hop!

Vanus alates: 4 - 8

Mängijate arv: 2 - 6

Mängu kestus: 15 minutit

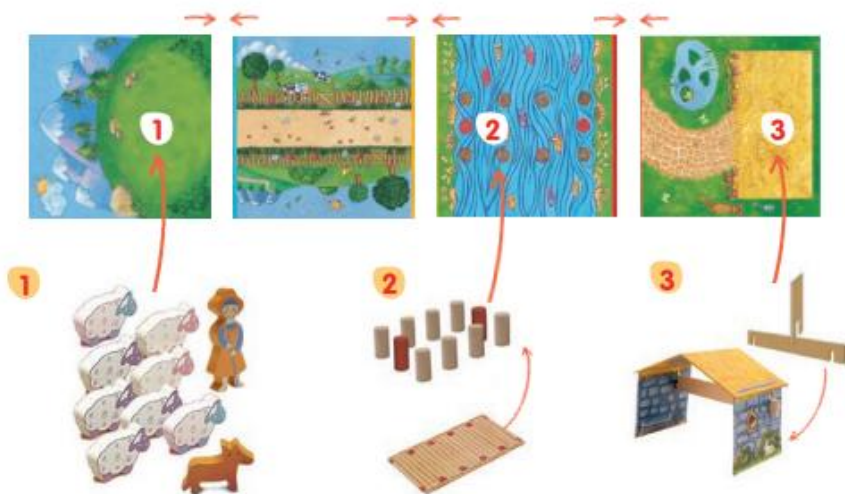
Komplekti kuuluvad: 4 illustreeritud lauda, 1 lambalaut ja selle puidust tala, 1 sild, 10 puidust sillaposti, 1 puidust pulk, 1 karjaneiu, 9 lammast, 1 koer ja 1 täring.









KOOSTÖÖMÄNG: Kõik mängivad tormi vastu. Karjaneiu, tema lambad ja koer peavad koju tagasi jõudma enne, kui torm viib silla minema. Kas mängijad suudavad koos tegutseda, et kõik turvaliselt tagasi lambalauda tuua?

Mängu eesmärk: Viia karjaneiu, tema lambad ja koer lambalauda enne, kui torm hävitab silla.

Mängu ettevalmistamine:



Mängu käik: Mängijad käivad kordamööda päripäeva. Noorim mängija alustab, veeretades täringut:

-  **Lill:** Liiguta üks tegelane mägedest maale.
-  **Sild:** Liiguta üks tegelane maalt sillale.
-  **Lambalaut:** Liiguta üks tegelane sillalt lambalauda.
-  **Päike:** Liiguta ükskõik milline tegelane järgmisele lauapaneelile.
-  **Topeltlambad** (kaks lammast): Liiguta kaks suvalist tegelast järgmisele lauapaneelile.
-  **Tormituul:** Eemalda puidust pulgaga üks sillapost.

Oluline: Karjaneiu peab alati olema karja eesotsas ja koer alati karja tagaotsas.

Mängu lõpp

Kui mängijad viivad kõik tegelased lambalauda enne, kui torm silla hävitab, võidavad nad mängu.

Kui aga sild variseb kokku enne, kui kõik tegelased jõuavad lambalauda, kaotavad mängijad.

Hop! Hop! Hop!

COOPERATIVE GAME

Everyone Plays Against the Storm

The shepherdess, her sheep, and her dog must return home before the storm takes away the bridge. Can the players work together to move everyone safely back to the sheepfold?

Age : 4 and Up
 Number of Players : 2 or More
 Duration : 15 minutes

Game contents

4 illustrated boards, 1 sheepfold and its wooden beam, 1 bridge, 10 wooden bridge pillars, 1 wooden stick, 1 shepherdess, 9 sheep, 1 dog, and 1 die.

Aim of the Game







Move the shepherdess, her sheep, and her dog to the sheepfold before the storm destroys the bridge.

Game Setup



Playing the Game

Players take turns in clockwise order. The youngest play starts by rolling the die:

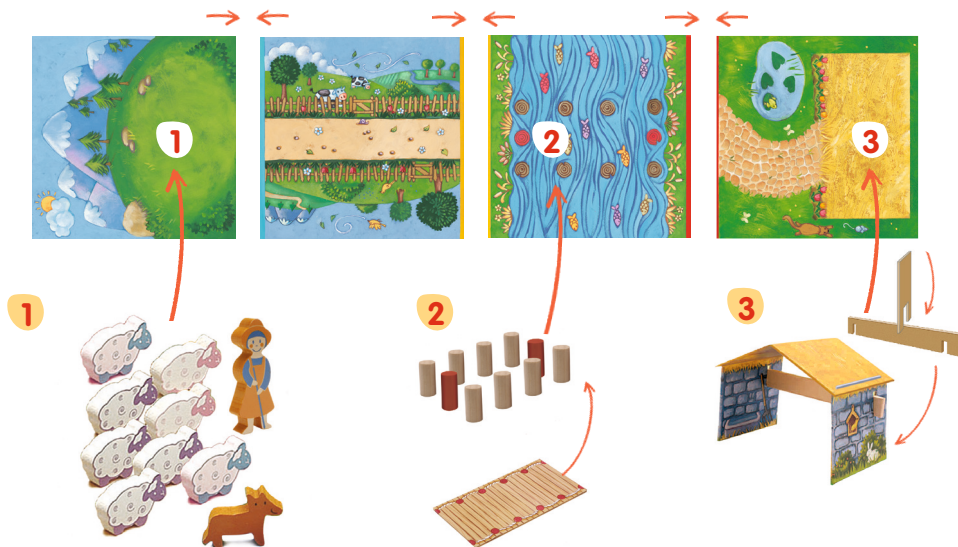
-  **Flower:** Move one of the figures from the mountain to the countryside
-  **Bridge:** Move one of the figures from the countryside to the bridge.
-  **Sheepfold:** Move one of the figures from the bridge to the sheepfold.
-  **Sun:** Move one figure of your choice to the next board.
-  **Double Sheep:** Move two figures of your choice to the next board.
-  **Storm:** Remove a bridge pillar with the wooden stick.

Important: The shepherdess must always be at the front of the herd and the dog must always be at the back of the herd.

End the game

If the players move all the figures to the sheepfold before the storm destroys the bridge, they win the game.

However, if the bridge collapses before all figures move to the sheepfold, the players lose.



ИГРА НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Играть всем вместе против ветра

Пастушка, ее овцы и собака должны вернуться в убежище в овчарню до того, как ветер унесет мост. Удастся ли игрокам действовать сообща, чтобы привести всех овец в овчарню?

Возраст : старше 4 лет

Количество игроков : минимум 2

Продолжительность : 15 минут

Игра содержит

1 набор из 4 декорированных игровых площадок, 1 овчарню и ее деревянную балку, 1 мост, 10 деревянных деталей (опоры моста), 1 деревянную палочку, 1 пастушку, 9 овечек, 1 собачку, 1 кубик.

Цель игры

Переместить в овчарню пастушку, ее овец и собаку, пока ветер не унес мост.







Подготовка к игре



Ход партии

Партия играется по часовой стрелке.

Самый младший игрок начинает бросать кубик.

-  «Цветок» – передвигайте фишку на выбор от горы к деревне.
-  «Мост» – передвигайте фишку на выбор от деревни к мосту.
-  «Овчарня» – передвигайте фишку на выбор от моста к овчарне.
-  «Солнце» – передвигайте фишку на выбор к следующей игровой площадке.
-  «Чехарда» – передвигайте две фишки на выбор к следующей игровой площадке.
-  «Ветер» – при помощи деревянной палочки уберите опору моста.

Важно. Во время перемещения с клетки на клетку пастушка идет впереди овец, а собака бежит сзади всех.

Конец партии

Игроки выиграли, если они собрали все фишки в овчарне до того, как ветер унес мост.

И наоборот, если мост рухнет до того, как все фишки окажутся в овчарне, все игроки проиграли партию.

