

LV – Latviešu

DJ08488 Loģikas spēle – Trakais sudoku

Ieteicamais vecums: no 8 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1

Komplektā ietilpst: 16 žetoni, uz kuriem attēloti 4 dažādi mājokļi 4 dažādās krāsās, 40 uzdevumu kartiņas (4 grūtības pakāpes).



Spēles mērķis: aizpildīt laukumu ar 16 žetoniem.

Spēles noteikumi: novietojiet uz galda visus 16 žetonus, un blakus tiem – uzdevumu kartiņas. Paņemiet uzdevuma kartiņu un mēģiniet aizpildīt pamatni ar 16 žetoniem, sekojot dotajām norādēm:

- Katrs mājoklis, piemēram, vīgvams, var parādīties tikai vienreiz:

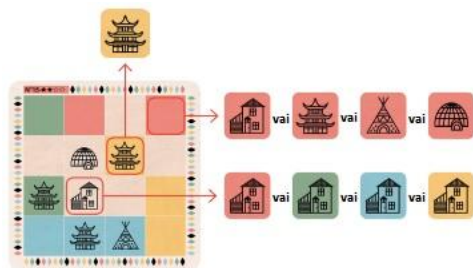
- katrā rindā;
- katrā kolonnā;
- katrā krāsu zonā.



- Krāsu zonām, ko veido 4 vienādas krāsas žetoni, jābūt, kā vienam veselumam. Vienas krāsas žetonus iespējams izvietot sekojošos variantos:



- Ja uz uzdevumu kartiņas norādīts, kā jāaizpilda atsevišķi lodziņi uz spēles laukuma, novietojiet atbilstošos žetonus, kur tie paredzēti. Piemēram, var būt norādīts, kādas krāsas vai kāda mājokļa žetons jānovieto attiecīgajā vietā. **Piemērs:**



!!! Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

Katra uzdevuma atrisinājumu varat atrast bukleta beigās.

Spēles autors: Alain Brobecker.

LT – Lietuvių

DJ08488 Žaidimas - Beprotiškasis sudoku

Amžius: tinka nuo 8 metų

Žaidėjų skaičius: 1 žaidėjas

Sudėtis: 14 žetonų, vaizduojančių 4 rūšių buveines 4 skirtingomis spalvomis, 40 iššūkių kortelių (4 sudėtingumo lygių).



Žaidimo tikslas: Sudėlioti ant kortelės 16 žetonų.

Žaidimo eiga: Pasidėkite ant stalo 16 žetonų ir iššūkių korteles. Paimkite vieną iššūkių kortelę ir pabandykite ją užpildyti su 16 žetonų pagal pateiktus nurodymus:

- Kiekvienos rūšies buveinę galima padėti tik vieną kartą:

- išilgai,
- statmenai,
- vienoje spalvos zonoje.

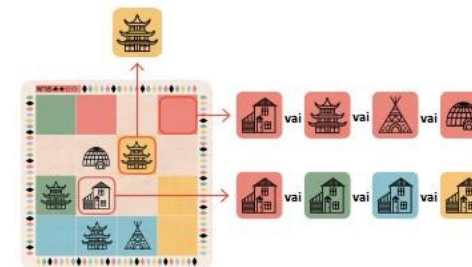


- Spavų zonas iš keturių tos pačios spalvos žetonų turi būti padėtos kaip visuma. Spavų zonas gali įgauti šias formas:



- Jei kortelės langelyje parodyta konkreti buveinė, ją turite ir padėti ant to langelio.

Pavyzdžiui:



Kiekvienas iššūkis turi tik vieną įmanomą sprendimą.

Juos galite rasti instrukcijos pabaigoje.

Žaidimo autorius: Alain Brobecker.

EE – Eesti

DJ08488 Loogikamäng - Pöörane sudoku

Vanus alates: 8 - 99-aastastele

Mängijaid: 1 mängija

Komplekti kuuluvad: 16 žetooni, mis esindavad 4 erineva värviga 4 tüüpi elupaika, 40 ülesandekaarti (4 raskusastet).



Mängu eesmärk: Kasuta ära kõik 16 žetooni ja täida ruudustik.

Mängu käik: Pane kõik 16 žetooni lauale ja ülesandekaardid nende kõrvale. Võta üks ülesandekaart ja proovi 16 žetooni vastavalt juhistele ruudustikule panna.

- Igat elupaigatüüpi võib olla ainult üks kord:

- igas reas,
- igas veerus,
- ja igas värvitsoonis.

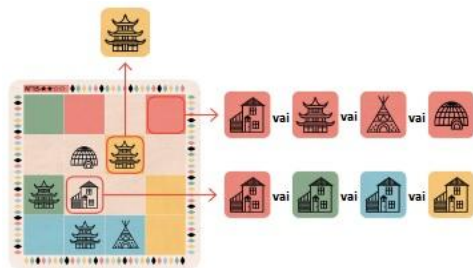


- Neljast sama värvi žetoonist loodud värvitsoonid peavad olema maha pandud tervikuna. Värvitsoonide võimalikud kujud on järgmised:



- Kui ruudustiku mõnes kohas on olemas juhised, pead sellele kohale panema juhisele vastava žetooni.

Näide:



Iga ülesande jaoks on olemas ainult üks õige lahendus.

Lahendused leiad voldiku lõpust.

Mängu autor: Alain Brobecker

CONTENTS:

16 tokens representing 4 types of habitat in 4 different colours, 40 challenge cards (4 levels of difficulty).



AIM OF THE GAME:

Complete the grid with the 16 tokens.

PLAYING THE GAME:

Put the 16 tokens on the table and place the challenge cards next to them. Take a challenge card and try to complete the grid with the 16 tokens according to the instructions given:

- Each type of habitat can only appear once:

- per line,
- per column,
- and per colour zone.

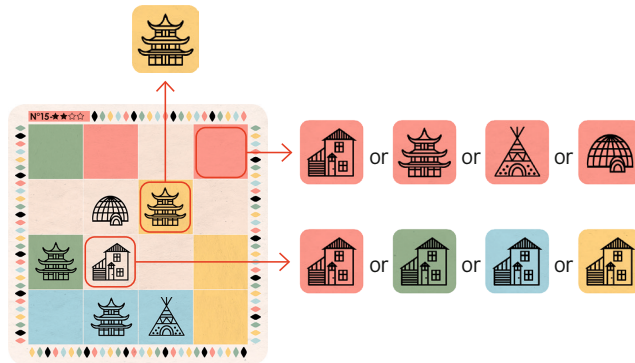


- Colour zones created by 4 tokens of the same colour should appear as a whole. These are the possible shapes that colour zones can take:



- If a box on the grid contains an instruction, you must put down a token that corresponds to that instruction.

For example:



Each challenge has only one possible solution. See solutions at the end of the booklet.

Challenges by Alain Brobecker

**В КОМПЛЕКТЕ**

16 жетонов с изображением 4 типов жилищ в 4 цветах, 40 карточек «задание» (4 уровня сложности).

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Заполнить игровое поле 16 жетонами.

ХОД ИГРЫ

Положите 16 жетонов на стол. Карточки «задание» положите рядом. Возьмите любую карточку «задание» и попробуйте заполнить игровое поле 16 жетонами, **соблюдая следующие правила:**

- Каждый тип жилища можно положить только один раз:

- в строке,
- столбце,
- одноцветной зоне.

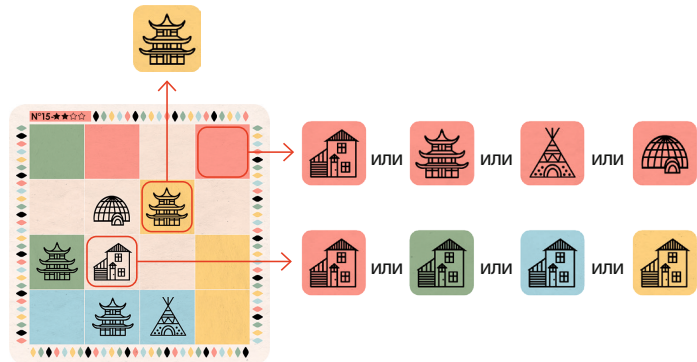


- Одноцветные зоны состоят из 4 жетонов одного цвета, лежащих рядом. Возможны следующие формы одноцветных зон:



- Если в клетке поля есть «условие», на эту клетку следует обязательно положить жетон, соответствующий этому условию.

Например:



Для каждого задания есть только одно решение. Решения указаны в конце брошюры.