

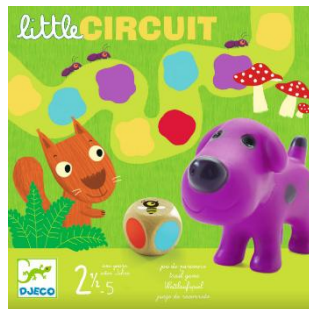
LV – Latviešu

DJ08550 Spēle: Mazo zvēru ceļš

Ieteicamais vecums: 2.5-5 gadi

Spēlētāju skaits: 2-4. Spēles ilgums: 10 minūtes.

Komplektā ietilpst: 4 dzīvnieciņi, 6 puzzles posmi, kas kopā veido spēles pamatni, 1 metamais kauliņš (viens šķautne ar bites attēlu, viena šķautne ar zieda attēlu un četras šķautnes dažādās krāsās) un 15 žetoni.



**Sagatavošanās spēlei:** 6 puzzles posmus izvieto uz galda, vienu aiz otra, izveidojot ceļu. Katrs spēlētājs izvēlas vienu dzīvnieciņu, un novieto to uz taciņas, taciņas sākumā.

**Spēles gaita:** spēli sāk jaunākais dalībnieks, pēc tam gājiens tiek nodots pulksteņa rādītāja virzienā.

**Dažādi iespējamie varianti:**

- **uz metamā kauliņa izkrist "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 tiek uzņemts "zieds":** spēlētājs pārvieto dzīvnieciņu uz nākamā lauciņa tādā pašā krāsā, uz kāda atradās pirms gājiena veikšanas;
- **ja tiek uzņemta "bite":** spēlētājs novieto dzīvnieciņu uz iepriekšējā lauciņa tādā pašā krāsā, uz kāda atradās pirms gājiena veikšanas.



Spēlētājs, kurš pirmais ar savu dzīvnieciņu nokļūst uz ceļa pēdējā lauciņa, saņem vienu žetonu.

*Piemērs: spēlētāja dzīvnieciņš atrodas uz dzeltena lauciņa. Spēlētājs met kauliņu un uzmet "bites" attēlu. Spēlētājs paņem savu dzīvnieciņu un pārvieto uz tuvāko dzelteno lauciņu, kas atrodas pirms viņa tagadējā lauciņa.*

**Svarīgi!** Ja spēlētājs uzmet "bites" vai "zieda" attēlu, bet nevar pārvietot savu dzīvnieciņu (piemēram, ja dzīvnieciņa figūra vēl neatrodas uz taciņas vai nav iespējams pāriet atpakaļ uz atbilstošās krāsas lauciņa), tad spēlētājs izlaiž gājienu.

**Uzvara:** spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais sakrāj 3 žetonus.

LT – Lietuvių

DJ08550 Žaidimas: Mažosios lenktynės

Amžius: nuo 2.5 iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4

Žaidimo trukmė: 10 minučių

**Žaidimą sudaro:** 4 gyvūnai, 6 lentos, kiekviena sudaryta iš 5 kvadratų, 1 kauliukas (1 siena – bitutė, 1 siena – gėlė, 4 sienos – spalvos), 15 žetonų.



**Pasiruošimas:** Žaidimo lentos sudedamos viena šalia kitos taip, kad sudarytų ilgą kelią. Kiekvienas žaidėjas pasiima po gyvūną ir padeda jį pirmosios lentos pradžioje.

**Žaidimo eiga:** Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas tolimesni ėjimai daromi pagal laikrodžio rodyklę. Pirmasis žaidėjas meta klaučiuką.

**Kelios galimybės:**

- išrieda spalva. Žaidėjas paima savo gyvūną ir perkelia jį į preikį ant artimiausio laisvo išriedėjusios spalvos laukelio
- išrieda gėlė. Žaidėjas perkeltas savo gyvūną į priekį ant artimiausio tokios spalvos langelio, ant kokio dabar stovėjo
- išrieda bitutė. Žaidėjas perkeltas savo gyvūną atgal ant tokios spalvos langelio, ant kokio dabar stovėjo.



Žaidėjas pirmasis pasiekęs finišo langelį, gauna žetoną.

*Pvz.: žaidėjas stovi ant geltono langelio ir jam išrieda bitutė. Jis turi perkelti savo gyvūną atgal ant artimiausio geltono langelio.*

**Išimtis.** Jei išrieda bitutė arba gėlė, bet žaidėjas negali pajudėti (jis vis dar stovi pirmame laukelyje arba nebėra laisvų reikiamos spalvos langelių priekyje), jis praleidžia ėjimą.

**Kas laimi?** Laimi žaidėjas, pirmas surinkęs tris žetonus.

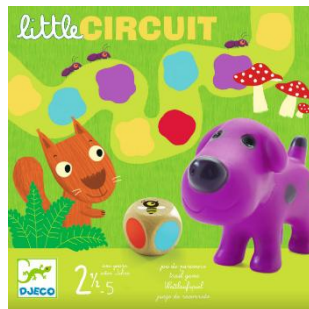
EE – Eesti

DJ08550 Mäng: Väike tsirkus

Vanus alates: 2.5 - 5

Mängijate arv: 2-4

**Komplekti kuulub:** neli looma, 6 pusle tükki, millest tuleb kokku panna mängualus, igal tükil on 5 värvilist ringi, 1 täring (1 küljel mesimumm, 1 küljel lill, 4 külge erinevat värvitooni), 15 žetooni.



LV: Beigas / Finiša lauciņš  
LT: Pabaiga / Finišo linija  
EE: Lõppjoonele / Finišijoon

**Mängu ettevalmistus:** Mängulaud pannakse pusle tükkidest kokku, et tähistada mängurada. Iga mängija valib endale meelepärase looma ja asetab selle esimese mängulaua ette.

**Mängukäik:** Mängu mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim mängija alustab ja veeretab täringut.

**Erinevad võimalused:**

- **Täring maandus värvilisel küljel:** mängija võtab oma looma ja asetab ta järgmisele ringile, mis on tähistatud sama värviga, mille ta täringuga veeretab. (Kui ruut on juba võetud, liigub mängija järgmisele sama värvi ruudule.)
- **Täring maandus "lille" küljel:** mängija võtab oma looma ja asetab ta järgmisele sama värvi ruudule, kus ta oli.
- **Täring maandus "mesimummu" küljel:** mängija võtab oma looma ja liigub tagasi eelmisele ruudule, mis on sama värvi, kus ta eelnevalt oli.



Esimene mängija, kes jõuab lõppjoonele (mitmevärviline ring) võidab 1 žetooni.

**Näide:** Loom on kollasel ringil. Mängija veeretab täringut ja tuleb mesimumm. Ta võtab oma looma ja liigub tagasi kollasele ringile, mis eelnes sellele kollasele ringile, kus ta oli enne täringu viset.

**NB!** Kui mängija veeretab mesimummu või lille külje täringul ja ei saa oma loomaga liikuda (kas sellepärast, et ta pole veel mänguväljakule tulnud või ei saa liikuda tagasi sama värvi ruudule, millele ta oli maandunud) siis mängijal jääb tema kord vahele ja ta ei liigu kuhugile.

**Kes võidab?** Esimene mängija, kes kogub kokku 3 žetooni.

# littleCIRCUIT

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



x 15



x 5

x 4



x 1



### Preparation:

The boards are placed alongside one another to represent a trail.

Each player takes an animal and places it in front of the 1<sup>st</sup> board.

### Game proceedings:

The game is played clockwise. The youngest player throws the dice.

### Several possibilities:

- **it lands on a coloured side:** The player takes his animal and puts it on the next square bearing the colour announced by the dice. (If the square is already taken, he moves to the next unoccupied square of the colour shown by the dice.)
- **it lands on the “flower” side:** the player takes his animal and moves it to the next square bearing the same colour as the one on which he had landed.
- **it lands on the “bee” side:** the player takes his animal and moves back to the previous square bearing the same colour as the one on which he had landed.

The first player to land on the arrival square (multicoloured square) wins 1 counter.

*E.g.: The animal is on a yellow square. The player throws the dice and lands on the bee. He must take his animal and move it back to the yellow square before the one on which he had landed.*

**NB:** If the dice shows the bee side or the flower side and the player is unable to move his animal (either because he's still outside of the trail or because he can't move back to a square of the same colour on which he had landed) then the player misses a go.

### Who wins?

The first player to have collected 3 counters wins the game.





### Подготовка к игре:

5 карточек раскладываются на столе, одна за другой, образуя единый путь. Каждый игрок берет одного зверька и ставит его перед первой карточкой.

### Ход игры:

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Первым бросает игральную кость самый младший игрок.

### Различные варианты:

- **на игровой кости выпадает сторона «цвет»:** игрок берет своего зверька и ставит его на следующую клетку того цвета, который выпал на игровой кости (если клеточка уже занята, то он продвигается дальше до первой свободной клеточки, цвет которой совпадает с цветом, выпавшим на кубике.)
- **на игровой кости выпадает сторона «цветок»:** игрок берет своего зверька и продвигает его до следующей клетки, имеющей тот же цвет, как та, на которой этот зверек стоял.
- **на игровой кости выпадает сторона «пчела»:** игрок берет своего зверька и отодвигает его назад до предыдущей клетки, имеющей тот же цвет, как та, на которой этот зверек стоял.

Игрок, который первым приведет своего зверька на конечную (разноцветную) клетку, получает один жетон.

*Пример:* Предположим, что зверек стоит на желтой клетке. Игрок бросает игральную кость, на ней выпадает «пчела». Тогда игрок должен взять своего зверька и отодвинуть его назад на ближайшую предыдущую желтую клетку.

*Примечание:* Если на игровой кости выпала сторона «пчела» или сторона «цветок», а у игрока нет возможности передвинуть своего зверька (потому что тот еще не вступил на путь, либо не может отступить на какую-либо клетку того же цвета, кроме той, на которой он уже находится), то в таком случае игрок пропускает ход.

### Кто выигрывает?

Выигрывает тот игрок, который первым наберет три жетона.

