

LV – Latviešu

DJ08554 Spēle - Līdzsvara spēle mazajiem

Ieteicamais vecums: 2 ½ gadi līdz 5 gadi

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Spēles laiks: 10 minūtes

Komplektā ietilpst: 4 vardītes, 1 dīķis, kas sastāv no diviem puzzles gabaliņiem, 15 žetoni, 12 kāti (koka detaļas cilindra formā) un 12 ūdensrozes.



Spēles mērķis: izmantojot līdzsvara tehniku, novietot ūdensrozes uz kātiem, un augšpusē novietot vardīti tā, lai visa konstrukcija nesagāztos.

Sagatavošanās spēlei: dīķa pamatni novieto galda vidū starp visiem spēlētājiem tā, lai to varētu ērti aizsniegt. Visus spēles elementus novieto galda vidū turpat līdzās.

Spēlē izmantoto elementu skaits var tikt mainīts, atkarībā no spēlētāju vecuma. Pašiem mazākajiem spēlētājiem izmanto tikai 4 kātus, 4 ūdensrozes un 4 vardītes. Jo prasmīgāki ir bērni, jo vairāk kātiņu un ūdensrožu var iesaistīt spēlē.

Spēles princips: Elementi tiek likti šādā kārtībā: kātiņš, tad ūdensroze, tad atkal kātiņš un tā tālāk, līdz beidzas kātiņi vai ūdensrozes. Pēc tam atliek tikai uzlikt vardes izveidoto tornīšu virsotnēs. Ja nekas nenokrīt, spēlētāji ir uzvarējuši!

Piezīme: katram nākošajam spēlētājam jāuzliek savs elements uz cita spēlētāja noliktā elementa.

Spēles norise: spēli uzsāk jaunākais spēlētājs. Viņš novieto vienu no saviem kātiem dīķī tam paredzētajā vietā (iezīmētie riņķīši dīķī). Tad pienāk nākamā spēlētāja gājiens. Spēlētājs var izlemt, ko darīt: likt vienu no savām ūdensrozēm uz kāda no jau izvietotajiem kātiņiem, kurus nolikuši pārējie spēlētāji, vai arī novietot jaunu kātiņu dīķī tam paredzētajā vietā. Tā viens pēc otra, spēlētāji izdara gājienu.

Ja no kāda spēlētāja darbības kāds no elementiem nokrīt, spēle sākas no jauna.

Uzvara: spēle tiek uzskatīta par uzvarētu, ja visi elementi ir novietoti uz dīķa tiem paredzētajās vietās. Katrs spēlētājs saņem vienu žetonu.

Spēles versija vecākiem bērniem: izveidot pēc iespējas augstāku tornīti. Lai mudinātu bērnus veidot augstāku konstrukciju, ievieš ierobežojumus – ar varžu figūriņu palīdzību aizklāj 1, 2 vai 3 no paredzētajām vietām torņu būvēšanai. Vardes, kas izmantotas šo lauciņu aizklāšanai, tālākajā spēlē netiek izmantotas.



LT – Lietuvių

DJ08554 Pusiausvyros žaidimas mažiesiems

Amžius: nuo 2,5 iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: 2-4

Žaidimo trukmė: 10 min

Žaidimo sudėtis: 4 varlytės, 1 tvenkinys, sujungtas iš dviejų dėlionės dalių, 12 bokštelių, 12 vandens lelijų, 15 laimėjimo žetonų.

Žaidimo tikslas: Pastatyti bokštelius, ant jų sudėlioti lelijas, o ant šios trapios konstrukcijos - varlytes.

Pasiruošimas: Padėkite tvenkinį stalo viduryje taip, kad visiems žaidėjams būtų patogu jį pasiekti. Likusias žaidimo detales pasidėkite taip pat stalo viduryje.

Priklausomai nuo žaidėjų amžiaus, naudokite mažiau ar daugiau lelijų ir bokštelių. Labai mažiems vaikams galite naudoti tik 4 bokštelius, 4 lelijas ir 4 varlytes. Kuo vikresni vaikai, tuo daugiau žaidimo detalių galite naudoti.

Žaidimo principas: Detalės dedamos tokia tvarka: bokštelis, vandens lelija, vėl bokštelis ir vandens lelija ir taip tol, kol nebelieka nei bokštelių nei lelijų. Dabar telieka uždėti ant šių „piramidžių“ varlytes. Ir jei nė vienas bokštas, žaidėjas laimėjo!

Pastaba: Žaidėjas turi dėti savo detalę ant priešininko padėtos detalės.

Žaidimo eiga: Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Jis padeda vieną iš savo bokštelių and kurio nors ant tvenkinio nupiešto apskritimo. Tuomet kito žaidėjo eilė. Jis gali pasirinkti: ar padėti ant tvenkinio naują bokštelį ar uždėti vandens leliją ant priešininko ką tik padėto bokštelio.

Jei žaidėjas užkliudo ir numušą detales, žaidimas pradedamas iš naujo.

Kas laimi: Kai visos detalės sudėliojamos ant tvenkinio, žaidimas baigtas. Kiekvienas žaidėjas pasiima po „laimėjimo žetoną“.

Žaidimo versija vyresniems vaikams: tikslas yra sudėlioti kuo aukštesnes piramides. Galite uždėti 1, 2 ar 3 varlytes ant 1, 2 ar 3 tvenkinio apskirimų. Kadangi apskritimų kiekis tvenkinyje ribotas, piramidės bus vis aukštesnės ir aukštesnės.



EE – Eesti

DJ08554 – Mäng - Tasakaalumäng väikestele

Vanus alates: 2,5–5-aastastele

Mängijate arv: 2-4. **Mänguaeg:** 10 minutit.

Komplekti kuulub: 4 konna, 1 mängualus, mis koosneb 2 pusle detailist, 12 silinder alust, 12 vesiroosi, 15 „punkti võitis“ medali.

Mängu eesmärk: Hoida vesiroosid silinder aluste peal tasakaalus, kui konnakene nende peale hüppab.

Mängu ettevalmistus: Mängualus asetatakse lauale, nii et kõik mängijad pääsevad sellele ligi. Kõik detailid asetatakse mängulaua keskele. Olenevalt mängijate vanusest, saate kasutada rohkem või vähem vesiroose ja silinder aluseid mängualusel. Väikelastega mängides võite kasutada 4 silinder alust, 4 vesiroosi ja 4 konna. Mida osavamad mängijad seda rohkem vesiroose ja silinderaluseid saab mängus kasutada.

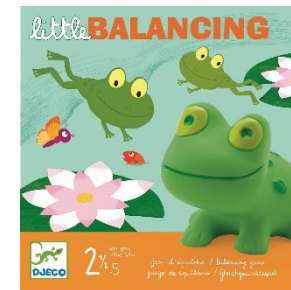
Kuidas mäng käib: Elemendid on laotud sellises järjekorras mängualusele: silinder alus, vesiroos, siis jälle silinder alus ja nii edasi, kuni pole enam silinder aluseid ega vesiroose. Nüüd tuleb konnad asetada „püramiidide“ otsa. Kui laotud „püramiid“ ei kuku ümber, on mängijad võitnud!

Märkus: Mängija peab asetama ühe oma elemendi teise mängija asetatud elemendi peale.

Mängukäik: Kõige noorem mängija alustab. Ta asetab ühe oma silinder aluse tiiki ette nähtud alale mängualusel (vees olevate rõngaste peale). Peale seda on järgneva mängija kord: ta saab otsustada, kas asetab ühe oma silinder aluse teisele ette nähtud alale tiigis või asetab vesiroosi eelneva mängijapoolt asetatud silinder aluse peale. Kui mängija, kes asetab oma detaili ja elemendid kukuvad ümber siis algab mäng uuesti.

Mängu võitja: Kui kõik elemendid on mängualusele paigutatud, võidetakse mäng. Iga mängija saab „punkti võitis“ medali.

Mängu versioon vanematele lastele: Mängu eesmärk ehitada järjest kõrgemaid püramiide. Selleks tuleb hõivata alad, asetades 1, 2 või 3 konna 1, 2 või 3 vees olevale rõngale. Kuna alade arv on piiratud siis ehitatavad püramiidid seetõttu järjest kõrgemad.



little **BALANCING**

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



x 4



x 15



x 12



x 12



Aim of the game:

To make the waterlilies balance on the “stilts” then the frogs on top of this flimsy construction.

Préparation:

- The pond is placed in the centre of the table and can be reached by all.
- All the elements are placed in the centre of the table.

Depending on the age of the players, you use a lesser or greater number of waterlilies and stilts. For very little ones you can play with just 4 stilts, 4 waterlilies and the 4 frogs. The more dexterous the children, the greater number of stilts and waterlilies you can play with.

How the game works:

The elements are stacked up in this order: stilt, then water lily then stilt again and so on until there are no more stilts or waterlilies. All that remains is to place the frogs on top of the “pyramids”. And if nothing falls, the players have won!!

PS: A player must place one of his elements on top of an element placed by another player.



Game proceedings:

The youngest player starts. He places one of his stilts on one of the areas provided for this purpose on the pond (on the rings in the water). Then it's the following player's turn: he can decide to place one of his stilts on another area provided for this purpose in the pond or to place a water lily on the stilt that another player has just placed. When a player knocks the elements down, the game starts again.

Who wins?

When all the elements have been placed on the platform, the game is won. Each player thus takes a “point won”.

Version for older children:

The aim is to make higher and higher pyramids. For this you occupy areas by placing 1, 2 or 3 frogs on 1, 2 or 3 of the “rings in the water” areas. As the number of areas is restricted, the pyramids to build will therefore be higher and higher.



Цель игры:

Равновесным образом расположить кувшинки на сваях, а затем сверху на эту шаткую пирамиду поместить лягушек.

Подготовка к игре:

- Болото располагается в центре стола в месте, равно доступном для всех игроков.
- Все элементы игрового комплекта располагаются в центре стола.

В игре используются кувшинки и сваи, количество которых определяется в зависимости от возраста игроков. Для самых маленьких детей можно использовать только 4 сваи, 4 кувшинки и 4 лягушки.

По мере того как дети приобретают все больше навыков и умения в этой игре, количество используемых свай и кувшинок постепенно увеличивается.

Содержание игры:

Элементы последовательно ставятся друг на друга в следующем порядке: сначала свая, затем кувшинка, затем снова свая, и так далее до тех пор, пока не закончатся все сваи или все кувшинки. После этого остается только разместить лягушек на вершине этой пирамиды. И если после этого ничто не падает, то игроки выиграли!!

P.S.: Игрок может поставить один из своих элементов на элемент, поставленный другим игроком.



Ход игры:

Игру начинает **самый младший игрок**. Он ставит одну из своих свай в одно из предназначенных для этого мест на болоте (эти места обозначены кружочками в воде). Затем ход передается следующему игроку, и он сам решает, что делать: либо он ставит одну из своих свай в другое предназначенное для этого место на болоте, либо же кувшинку на ту свая, которую поставил другой игрок. Если из-за действия игрока хоть один элемент падает, то игра начинается снова.

Кто выигрывает?

Игра считается выигранной, когда все элементы помещены в построенные таким образом пирамиды. Каждый игрок берет себе одну шашку «выигранное очко».

Версия для более старших детей:

Целью является построение как можно более высокой пирамиды. Для этого из игры исключаются некоторые места для расположения свай: на 1, 2 или 3 кружочка в воде ставятся лягушки. Таким образом, ограничивается количество мест для расположения свай, и поэтому пирамиды получаются более высокими.

