

LV – Latviešu

DJ08555 Sadarbības spēle mazajiem

Ieteicamais vecums: no 2.5 līdz 5 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēles ilgums: 10 minūtes

Komplektā ietilpst: 4 dzīvnieku figūriņas, 3 spēles laukumi, (1 starta laukums “zvejas vieta”, 1 ledus tilts, 1 finiša laukums “mājvieta”), 6 koka stabi (pamats tiltam) un 1 metamais kauliņš.



4 mazie dzīvnieciņi cenšas nokļūt līdz savam iglu ledus klajumā. Bet viņiem jābūt uzmanīgiem, jo ledus tilts jebkurā brīdī var sabrukt! Šī spēle prasa sadarbību un māca bērniem spēlēt un uzvarēt kopā.

Sagatavošanās spēlei: visi trīs spēles laukumi tiek izvietoti galda vidū: tilts atrodas starp laukumiem “zvejas vieta” un “mājvieta”. 4 dzīvnieciņi tiek novietoti uz laukuma “zvejas vieta”.



Spēles gaita: katrs spēlētājs, kad pienāk viņa kārta, var pārvietot vienu dzīvnieciņu pēc savas izvēles. Spēli iesāk jaunākais spēlētājs. Pēc tam gājiens tiek nodots nākošajam spēlētājam pulksteņa rādītāja virzienā.

Ja uz metamā kauliņa izkrīt:

-  - **“Tilts”:** spēlētājs var no laukuma “zvejas vieta” pārvietot vienu dzīvnieciņu uz “tiltu”;
-  - **“Iglu”:** spēlētājs var no “tilta” pārvietot vienu dzīvnieciņu uz laukumu “mājvieta”;
-  - **“Ledus kubiciņi”:** ledus kūst. Tas nozīmē, ka no tilta apakšas jāizņem viens balsta stabiņš.

Uzvara: visi spēlētāji uzvar vai zaudē kopā.

- **Spēlētāji uzvar**, ja visi dzīvnieciņi ir veiksmīgi pārvietoti no laukuma “zvejas vieta” uz laukumu “mājvieta”.
- **Spēlētāji zaudē**, ja tilts sabrūk pirms dzīvnieciņi nogādāti “mājvietā”.

LT – Lietuvių

DJ08555 Žaidimas -

Bendradarbiavimo žaidimas mažiesiems

Amžius: nuo 2.5 iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4

Žaidimo trukmė: 10 minučių

Žaidimo sudėtis: 4 gyvūnai, 3 žaidimo lentos, 6 mediniai tilto stulpai, žaidimo kauliukas.



4 maži gyvūnai bando pasiekti savo iglu ledų karalystėje. Bet jie turi būti labai atsargūs, nes ledų tiltas gali lūžti bet kurį akimirka. Šis žaidimas reikalauja bendradarbiavimo ir moko vaikus žaisti ir laimėti kartu.

Pasiruošimas: susidėkite 3 žaidimo lentas stalo viduryje (ledų lytis – tiltas – ledų lytis). Tiltą kortelė padedama ant 6 kubelių. Tarp ledų lyčių padėkite žvejos eketę, o aplink ją visus 4 gyvūnus.



Žaidimo taisyklės: jauniausias žaidėjas pirmasis ridena kauliuką, toliau žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

Jeigu kauliukas rodo:

-  - **Tiltas:** žaidėjas gali perkelti bet kurį gyvūną nuo žvejos eketės ant tilto.
-  - **Iglu:** žaidėjas gali perkelti bet kurį gyvūną nuo tilto ant iglu lentos.
-  - **Ledų kubeliai:** ledų lytis lydosi... žaidėjas turi pašalinti vieną iš tilto stulpų.

Laimėtojas: Visi žaidėjai laimi ir pralaimi kartu.

- **Žaidėjai laimi**, jeigu visi gyvūnai pasiekia iglu, kol tiltas dar nesugriuvo.
- Bet jeigu tiltas sugriuvo žiema nepasiekus iglu, **jie pralaimi**.

EE – Eesti

DJ08555 – Mäng - Koostöömäng väikestele

Vanus alates: 2.5 - 5

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: 4 looma, 3 mängulauda (1 kalapüügiauguga stardipaik, 1 jääsild, 1 igluga sihtpunkt), 6 puidust silla sammast, 1 täring.



4 väikest looma üritavad liuväljal oma iglu juurde jõuda. Kuid nad peavad olema ettevaatlikud, sest jääsild võib iga kell kokku kukkuda. Selles mängus tuleb teha koostööd ning mäng õpetab lapsi koos mängima ja võitma.



Mänguks valmistumine: Pange 3 mängulauda laua keskele nii, et sild jääb kahe jäätüki vahele ja seisab kuuel sambal. Pange 4 looma stardipaigale august paistva kala ümber.

Mängu käik: Mängijad veeretavad kordamööda täringut ja saavad oma käigu ajal liigutada mis tahes looma. Esimesena heidab täringut noorim mängija ja mäng jätkub päripäeva.

Kui täring peatub:

-  - **sillal**, saab mängija liigutada mis tahes looma kalapüügiaugu juurest sillale;
-  - **iglul**, saab mängija liigutada mis tahes looma sillalt iglulauale;
-  - **jääkuubikutel**, hakkab jää sulama... ja mängija peab silla alt ühe samba ära võtma.

Võitja: Kõik mängijad võidavad või kaotavad koos.

- **Mängijad võidavad**, kui saavad kõik loomad iglulauale enne, kui sild kokku variseb.
- Kuid kui sild kukub kokku enne, kui kõik loomad kohale jõuavad, on **mängijad kaotanud**.



4 little animals are trying to get to their igloo on the ice field. But they need to be careful because the ice bridge could collapse at any time!

This game requires cooperation, and teaches children to play and win together.

Contents:

4 animals, 3 game boards (1 «fishing hole» starting board, 1 ice bridge, 1 «igloo» destination board), 6 wooden bridge pillars, 1 die

Before starting:

Place the 3 game boards in the middle of the table, with the bridge on all 6 pillars between the two ice floe boards.

Place the 4 animals around the fishing hole on the starting board.

Rules:

The players take it in turns to roll the die and can move any one of the animals during their go.

The youngest player rolls the die first, and play continues clockwise.



If the die shows:



- **Bridge:** the player can move any animal from the «fishing hole» board onto the bridge



- **Igloo:** the player can move any animal from the bridge onto the igloo board



- **Ice cubes:** the ice floe is melting... the player has to remove one of the pillars from under the bridge

The winner

All the players win or lose together.

The players win if they get all the animals on the igloo board before the bridge collapses.

But if the bridge collapses before all the animals have crossed over to the igloo board, the players lose.



На льдине находятся четыре зверька. Они хотят добраться до ледяного домика. Нужно соблюдать осторожность: ледяной мост может обрушиться.

В этой игре необходима взаимопомощь, чтобы научиться играть и выигрывать вместе.

Игровой комплект:

4 животных, 3 игровых поля (1 исходное поле «рыбалка», 1 ледяной мост, 1 конечное поле «хижина»), 6 деревянных столбов (опор моста), 1 игровой кубик

Подготовка:

Три игровых поля размещаются в центре стола: мост между двумя частями льдины опирается на шесть деревянных столбов.

Четыре животных размещаются на исходном игровом поле около проруби для рыбной ловли.

Процесс игры:

Каждый игрок, когда наступает его очередь ходить, может продвинуть вперед одно животное, по своему выбору.

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке.



Самый младший игрок бросает игровой кубик.



- **Если выпадает сторона «мост»:** игрок может продвинуть одно животное, по своему выбору, с поля «рыбалка» на поле «мост».



- **Если выпадает сторона «хижина»:** игрок может продвинуть одно животное, по своему выбору, с поля «мост» на поле «хижина».



- **Если выпадает сторона «лед»:** льдина тает – значит, нужно убрать одну из опор моста.

Кто выигрывает?

Игроки выигрывают или проигрывают все вместе.

Все игроки выигрывают, если они смогли привести всех животных на поле «хижина» прежде, чем мост обвалится.

А если мост обвалится раньше, чем все животные окажутся на поле «хижина», то это означает, что все игроки проиграли.

