

LV – Latviešu

DJ08559 Spēle - Atmiņas spēle - Dārzs

Ieteicamais vecums: no 2.5 līdz 5 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Spēles ilgums: 10 minūtes

Komplektā ietilpst: 1 spēles pamatne,
5 bruņurupuču figūriņas un 20 kārtis.



Bruņurupuči ir izsalcis bariņš, kas mīl savu ēdienu. Katrs no viņiem mīlojas ar savu augli vai dārzeni – garšīgi! Bet jums būs jāatceras, kurš ko ēd!

Spēles mērķis: būt spēlētājam, kurš iegūvis visvairāk kāršu.

Sagatavošanās spēlei:

Novietojiet spēles pamatni galda vidū, starp visiem spēlētājiem. Kārtis samaisa un novieto kaudzītē blakus spēles pamatnei, ar attēliem uz leju. Katrs no spēlētājiem pēc kārtas novieto vienu bruņurupuci uz kāda no augļiem vai dārzeniem, kas redzami uz spēles pamatnes. Noliekot bruņurupuci šajā vietā, spēlētājs nosauc bruņurupuča krāsu un augli vai dārzeni, uz kura viņi novieto bruņurupuci.



Spēlētājiem jācenšas iegaumēt, kāds auglis vai dārzenis atrodas zem katra no bruņurupučiem.

Spēles norise:

Kad visi 5 bruņurupuči ir novietoti uz spēles pamatnes, spēli turpina jaunākais spēlētājs. Spēlētājs apgriež otrādi vienu no kārtīm.



- Ja uz kārts ir redzams bruņurupucis, spēlētājs nosauc, ko, viņaprāt, attiecīgās krāsas bruņurupucis ēd. Viņa atbildi pārbauda, paceļot šo bruņurupuci.

- Ja spēlētājs ir uzminējis pareizi, spēlētājs šo kārti iegūst sev. Bruņurupucis tiek nolikts atpakaļ sākotnējā stāvoklī.
- Ja spēlētājs nav atbildējis pareizi, netiek veiktas nekādas darbības, un izmantotā kārts tiek nolikta malā. Bruņurupucis tiek nolikts atpakaļ sākotnējā stāvoklī.



- Ja uz kārts ir redzams auglis vai dārzenis, spēlētājs nosauc, kurš bruņurupucis, viņaprāt, ēd šo dārzeni vai augli (zem kura bruņurupuča ir paslēpies šis auglis vai dārzenis). Viņa atbildi pārbauda, paceļot spēlētāja norādīto bruņurupuci.

- Ja spēlētājs ir uzminējis pareizi, spēlētājs šo kārti iegūst sev. Bruņurupucis tiek nolikts atpakaļ sākotnējā stāvoklī.
- Ja spēlētājs nav atbildējis pareizi, netiek veiktas nekādas darbības, un izmantotā kārts tiek nolikta malā. Bruņurupucis tiek nolikts atpakaļ sākotnējā stāvoklī.

Pēc tam gājiens pāriet nākošajam spēlētājam. Kurš atkal paceļ kārti un seko iepriekš aprakstītajai spēles gaitai.

Piezīme: spēle beidzas, kad ir izspēlētas visas kārtis no kaudzītes.

Kurš uzvar?

Spēli uzvar dalībnieks, kurš spēles beigās ir iegūvis visvairāk kāršu.

Spēles autors: Babayaga.

LT – Lietuvių

DJ08559 - Atminties žaidimas - Sodus

Amžius: nuo 2.5 iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 4

Žaidimo trukmė: 10 minučių

Rinkinyje: 1 žaidimo lenta (20 cm), 20 kortelių ir 5 vinilo figūrėlės.



Vėžliukai mėgsta pavalgyti. Kiekvienas iš jų valgo savo vaisius ir daržoves – skanaus! Bet iki vakarienės pabaigos reikia nepamiršti, ką valgo.

Žaidimo tikslas: Tapti žaidėju, surinkusiu daugiausiai kortelių.

Pasiruošimas:

Padėkite daržovių žaidimo lentą stalo viduryje.

Kiekvienas žaidėjas paeiliui padeda savo vėžliuką ant kurio nors ant lentos pavaizduoto vaisiaus ar daržovės paveikslėlio, garsiai ištardamas vėžliuko spalvą ir to vaisiaus ar daržovės, ant kurio padėjo savo vėžliuką, pavadinimą.



Žaidėjai turi mėginti įsiminti vaisių ar daržovę po kiekvienu vėžliuku.

Kaip žaisti:

Kai visi 5 vėžliukai sustatomi ant žaidimo lentos, jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą. Jis atverčia pirmą kortelę.



• Jei ant kortelės yra pavaizduotas vėžliukas, žaidėjas pasako, ką, jo manymu, tas vėžliukas valgo. Atsakymą patikrinti galima pakėlus nuo lentos tos spalvos vėžliuką.

- Jei jo spėjimas buvo teisingas, žaidėjas laimi kortelę ir padeda guminį vėžliuką į savo vietą.

- Jei jo spėjimas buvo neteisingas, kortelė atidedama į šoną. Žaidėjas pastato vėžliuką atgal į savo vietą.



• Jei ant ištrauktos kortelės pavaizduotas vaisius arba daržovė, žaidėjas garsiai ištaria vėžliuko, po kuriuo, jo manymu, yra būtent tas vaisius ar daržovė, spalvą. Atsakymas patikrinamas pakėlus tos spalvos vėžliuką.

- Jei spėjimas teisingas, žaidėjas laimi kortelę ir pastato vėžliuką į jo vietą ant žaidimo lentos.

- Jei jo spėjimas buvo neteisingas, kortelė atidedama į šoną. Žaidėjas pastato vėžliuką atgal į savo vietą.

Žaidimo eilė pereina sekančiam žaidėjui; jis traukia kortelę ir bando spėti.

Pastaba: Žaidimas baigiamas, kai sunaudojama visa kortelių kaladė.

Kas laimėtojas?

Laimėtojas yra žaidėjas, žaidimo pabaigoje surinkęs daugiausiai kortelių.

Žaidimo autorius: Babayaga.

EE – Eesti

DJ08559 - Väikelaste mälumäng - Aed

Vanus: 2,5 - 5

Mängijate arv: 2 - 4

Mänguaeg: 10 minutit

Komplekti kuuluvad: 1 mängulaud (20 cm), 20 kaarti ja 5 vinüülkujukest.



Kilpkonnad on üks ablas kamp, kellele meeldib väga nende toit. Igaüks neist sööb oma puu- või köögivilja – nämm! Kuid selleks, et söömaeg ilusti lõpetada, pead meeles pidama, kes mida sööb.

Mängu eesmärk: saada endale kõige rohkem kaarte.

Mänguks valmistumine

Asetage köögiviljadega mängulaud mängijate keskele.

Mängijad panevad kordamööda ühe kilpkonna laual olevale puu- või köögiviljale, nimetades kilpkonna värvi ja puu- või köögivilja, mille peale kilpkonn pandi.



Mängijad peavad püüdma meelde jätta, mis puu- või köögivilja millise kilpkonna alla jäi.

Mängu käik:

Kui kõik viis kilpkonna on mängulaual, alustab noorim mängija. Ta pöörab ümber ühe kaardi.



• Kui kaardil on kilpkonn, püüab mängija arvata, mida see kilpkonn sööb. Vastuse kontrollimiseks tuleb kilpkonn üles tõsta.

- Kui mängija arvas õigesti, saab ta kaardi endale ja paneb kilpkonna oma kohale tagasi.

- Kui ta arvas valesti, ei juutu midagi ja kaart pannakse kõrvale. Mängija paneb kilpkonna oma kohale tagasi.



• Kui kaardil on kujutatud puu- või köögivilja, püüab mängija arvata, millise kilpkonna all see puu- või köögivilja on. Vastuse kontrollimiseks tuleb nimetatud kilpkonn üles tõsta.

- Kui mängija arvas õigesti, saab ta kaardi endale ja paneb kilpkonna oma kohale tagasi.

- Kui ta arvas valesti, ei juutu midagi ja kaart pannakse kõrvale. Mängija paneb kilpkonna oma kohale tagasi.

Seejärel algab järgmise mängija käik ja ta võtab pakist omakorda ühe kaardi.

Märkus! Mäng saab läbi, kui kaardipakk saab otsa.

Kes mängu võidab?

Võitja on see mängija, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem kaarte.

Mängu autor: Babayaga.



The tortoises are a voracious bunch who love their food. Each of them is munching on their own fruit or vegetable – yummy! But you'll have to remember who eats what to get to the end of the meal...

Contents: 1 board, 5 tortoises, 20 cards.

Aim of the game: Be the player to win the most cards.

Set-up:

Position the vegetable patch board in the centre of the players.

Each of the players takes a turn placing one tortoise on a fruit or vegetable on the board, naming the colour of the tortoise and the fruit or vegetable on which they have placed the tortoise.

The players have to try to memorise the fruit or vegetable that sits under each tortoise.



How to play:

When all 5 tortoises have been positioned on the board, the youngest player starts. The player turns over a card.



- If the card shows a tortoise, the player calls out what they think that tortoise is eating. Their answer is checked by lifting up the tortoise.

– If their guess is correct, the player wins a card and returns the tortoise to its original position.

– If they have guessed incorrectly, no action is taken, and the card is placed aside. The player returns the tortoise to its original position.



- If the card shows a fruit or vegetable, the player calls out the tortoise under which they think that fruit or vegetable is hidden. Their answer is checked by lifting up the tortoise they have identified.

– If their guess is correct, the player wins a card and returns the tortoise to its original position.

– If they have guessed incorrectly, no action is taken, and the card is placed aside. The player returns the tortoise to its original position.

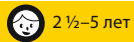
Play then passes to the next player, who draws a card in turn.

Please note: The game ends when the deck has been used up.

Who is the winner?

The winner is the player with the most cards at the end of the game.

A game by Babayaga



2 ½–5 лет



2–4 игрока



10 мин

Черепашки обожают вкусную еду: они так и норовят полакомиться каким-нибудь фруктом или овощем. Ня-ням! Однако вам нужно запомнить, чем питается каждая черепаха, чтобы закончить трапезу.

Игровой комплект: 1 игровое поле, 5 черепах, 20 карт

Цель игры: собрать наибольшее количество карт.

Подготовка:

Игровое поле размещается в центре стола.

Игроки по очереди ставят по одной черепахе на фрукт или овощ на игровом поле, при этом называя вслух цвет черепахи, а также выбранный фрукт или овощ. Задача игроков – запомнить фрукты и овощи, которые находятся под каждой черепахой.



Ход игры:

Когда все 5 черепах будут размещены на игровом поле, можно начинать игру. Самый младший игрок переворачивает одну карту.



- Если на карте изображена черепаха, игрок должен сказать, каким фруктом или овощем она питается. Для проверки ответа игроки поднимают черепаху.

– Если ответ правильный, игрок зарабатывает карту и возвращает черепаху на место.

– Если ответ неправильный, игрок ничего не зарабатывает, и карта выбывает из игры, а черепаха возвращается на свое место.



- Если на карте изображен фрукт или овощ, игрок должен сказать, под какой черепахой находится этот фрукт или овощ. Для проверки ответа игроки поднимают черепаху.

– Если ответ правильный, игрок зарабатывает карту и возвращает черепаху на место.

– Если ответ неправильный, игрок ничего не зарабатывает, и карта выбывает из игры, а черепаха возвращается на свое место.

Затем ход переходит к следующему игроку, который вытягивает новую карту.

NB: Когда в колоде больше не остается карт, партия считается законченной.

Кто выигрывает?

Победителем становится игрок, который соберет наибольшее количество карт.

Автор игры: Babayaga