

## LV – Latviešu

### DJ08560 – Spēle - Mazliet veiksmes

**Ieteicamais vecums:** no 2.5 līdz 5 gadu vecumam.

**Spēlētāju skaits:** 2 spēlētāji

**Spēles ilgums:** 10 minūtes

**Komplektā ietilpst:** 24 divpusēji žetoni, 2 peļu figūriņas un 8 siera gabaliņi.



**Mazās pelītes ir saodušas kādu labu sieru. Pelēm ir jāatrod ceļš pie siera, lai ar to pamielotos! Lai tas izdotos, noderēs gan laba atmiņa, gan mazliet veiksmes!**

**Spēles mērķis:** būt pirmajam spēlētājam, kuram izdodas salikt veselu siera rituli (no 4 gabaliņiem).

**Sagatavošanās spēlei:** Katrs spēlētājs izvēlas sev peles figūriņu. Siera gabaliņus novieto kaudzītē starp abiem spēlētājiem. Katrs spēlētājs izvēlas 3 žetonus un nejaušā secībā izvieto tos uz galda, sarindojojot vienu aiz otra, lai izveidotu taciņu, kas aizved pie siera.

Katrs spēlētājs novieto savu pelīti taciņas sākumā – pie pirmā žetona.

Žetoni var būt 4 dažādās krāsās – zilā, zaļā, sarkanā un dzeltenā.

Uz katra no žetoniem ir divas krāsas – vienā pusē žetonam viena krāsa, otrā pusē – cita. Žetonam nekad nav vienādas krāsas no abām pusēm.



ZILS

ZAĻŠ

SARKANS

DZELTENS

### Spēles norise:

Spēli uzsāk jaunākais dalībnieks. Spēlētājam jāuzmin, kāda krāsa slēpjas taciņas pirmā žetona otrajā pusē. Iespēja uzminēt pareizi ir viena no trim, jo visiem žetoniem ir 2 dažādas krāsas.

Piemēram, ja pirmais žetons augšpusē ir sarkans, tad pavisam noteikti tā otra puse nav sarkana. Attiecīgi sanāk izvēlēties kādu no 3 pārējām iespējām – zils, zaļš vai dzeltens.

Spēlētājs nosauc krāsu un apgriež žetonu otrādi.

- **Ja tā ir pareizā krāsa,** spēlētājs pavirza pelīti uz priekšu uz šī žetona un spēlē vēlreiz, tādā pašā veidā mēģinot uzminēt krāsu nākošajam žetonam uz taciņas.

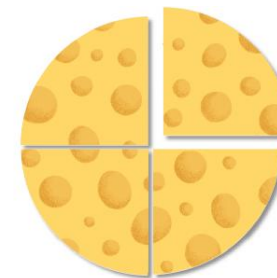
- **Ja tā nav pareizā krāsa,** pele paliek turpat, kur tā ir, bet žetons tiek atstāts apgriezts otrādi. Nākamajā gājienā spēlētājam būs jāatceras, kāda krāsa ir apakšpusē.

Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

**Kad pelīte nonāk uz taciņas trešā žetona, tā var paņemt vienu siera gabaliņu.** Tad visi 3 žetoni, kas veidoja spēlētāja taciņu, tiek noņemti un to vietā spēlētājs izvēlas 3 citus žetonus un izveido jaunu taciņu. Pelīte atkal dodas uz ceļa sākumu un dodas no jauna ceļā pie siera, tāpat, kā iepriekš.

### Kurš ir uzvarētājs?

Spēlētājs, kurš ir ieguvis 1 veselu sieru, t.i., 4 siera gabaliņus, uzvar spēli!



Spēles autors: Babayaga.

LT – Lietuvių

## DJ08560 Žaidimas mažiesiems - Mažoji sėkmė

**Amžius:** nuo 2.5 iki 5 metų

**Žaidėjų skaičius:** 2

**Žaidimo trukmė:** 10 minučių

**Rinkinyje:** 24 dviejų spalvų žetonai, 2 pelės ir 8 sūrio gabalėliai.



**Mažosios pelytės pajuto gero sūrio kvapą. Jos suras kelią prie sūrio, pasinaudamos savo atminties įgūdžiais... ir joms prireiks šiek tiek sėkmės!**

**Žaidimo tikslas:** Būkite pirmasis žaidėjas, surinkęs visas sūrio dalis (iš 4 gabalėlių).

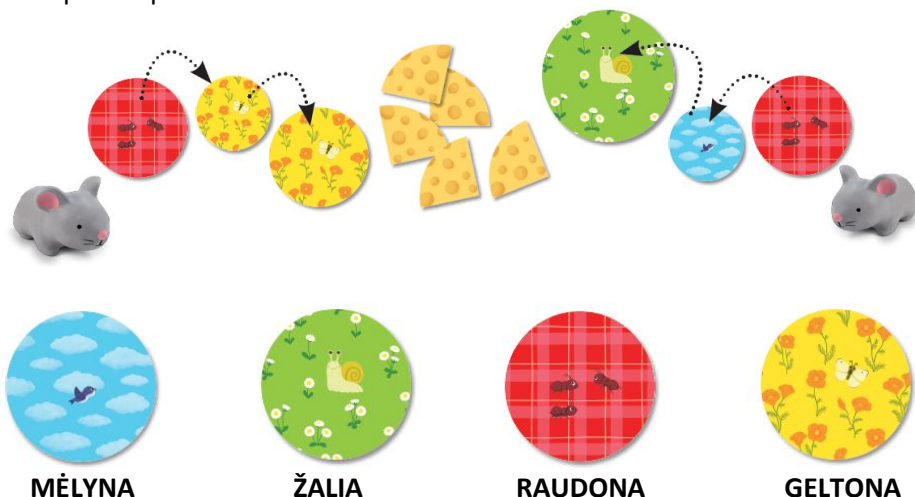
**Pasiruošimas:** Kiekvienas žaidėjas pasirenka pelytę. Sūrio gabaliukai sudedami žaidėjų viduryje į krūvą.

Kiekvienas žaidėjas atsitiktinai pasirenka 3 žetonus ir išdėsto juos eilutėje vieną po kito, kad pasistatytų kelią pasiekti sūrio krūvą.

Kiekvienas žaidėjas pastato pelę prieš pirmąjį žetoną savo kelyje.

Žetonai gali būti 4 spalvų: mėlynos, žalios, raudonos ir geltonos.

Visi žetonai yra dviejų skirtingų spalvų: žetono spalva iš apačios negali būti tokia pati kaip iš viršaus.



### Kaip žaisti:

Jauniausias žaidėjas pradeda ėjimą. Jis turi atspėti, kuri spalva yra pirmojo jų kelyje esančio žetono apatinėje pusėje.

Žaidėjas turi vieną iš trijų tikimybę atspėti teisingai (visi žetonai yra dviejų skirtingų spalvų).

Žaidėjas pasako spėjamą spalvą ir apverčia žetoną.

- **Jei tai yra teisinga spalva,** jie perkelia pelytę į priekį ant žetono ir žaidžia toliau, kad galėtų pereiti ant kito žetono.

- **Jei tai yra neteisinga spalva,** pelytė pasilieka ten, kur yra, o žetonas paliekamas apverstas. Kito ėjimo metu žaidėjas turi prisiminti, kokia spalva yra jo kitoje pusėje.

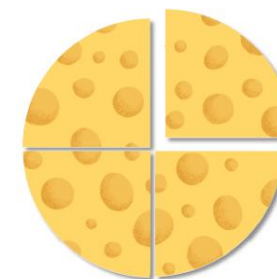
Tada ateina kito žaidėjo eilė.

**Kai pelytė pasiekia 3 žetoną, ji gali pasiimti vieną sūrio ketvirtį.**

Visi 3 žaidėjo keliui panaudoti žetonai patraukiami į šoną. Žaidėjas išsirenka 3 naujus žetonus ir iš jų pasidaro sau naują kelią. Tuomet pastato pelytę savo kelio pradžioje ir žaidimą galima žaisti toliau.

### Kas laimėtojas?

1-as žaidėjas, surinkęs visą sūrį, t. y. 4 sūrio gabalėlius, laimi žaidimą!



Žaidimo autorius: Babayaga.

EE – Eesti\*

DJ08560 - Väikelaste mäng - Väike õnn

Vanus: 2,5 - 5

Mängijate arv: 2

Mänguaeg: 10 minutit

Komplekti kuuluvad: 24 kahevärvilist žetooni, 2 hiirt ja 8 juustutükki.



Väikesed hiired on tundnud head juustu lõhna. Hiired peavad oma mäluoskusi kasutades leidma tee juustuni, et veidi ampsata... ja natuke õnne on ka vaja!

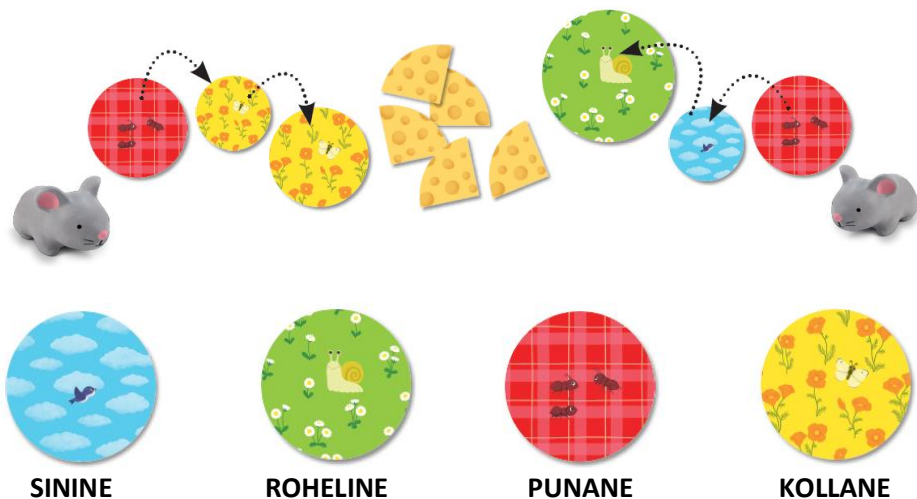
**Mängu eesmärk:** Ole esimene mängija, kes saab kokku terve juustu (4 tükist).

**Mängu ettevalmistus:** Iga mängija valib ühe hiire. Juustutükid asetatakse mängijate keskele hunnikusse. Iga mängija võtab juhuslikult 3 žetooni ja asetab need üksteise järel ritta, et moodustada tee juustuhunnikuni.

Iga mängija paneb oma hiire oma tee esimese žetooni ette.

Žetoonid on 4 värvi: sinine, roheline, punane ja kollane.

Kõigil žetoonidel on kaks erinevat värvi: alumine värv ei tohi olla sama, mis ülemine värv.



**Mängukäik:**

Noorim mängija alustab. Ta peab ära arvama, mis värv on tema tee esimese žetooni alumisel poolel. Mängijal on üks kolmest võimalusest õigesti arvata (kõigil žetoonidel on kaks erinevat värvi).

Mängija ütleb välja värvi ja keerab žetooni ümber.

• **Kui värv on õige**, liigutab ta oma hiire žetoonile ja mängib samamoodi edasi järgmise žetooni peal.

• **Kui värv ei ole õige**, jääb hiir paigale ja žetoon jäetakse ümberpööratuks. Järgmisel käigul peab mängija meeles pidama, mis värv oli alumisel poolel.

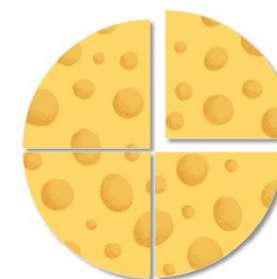
Seejärel on järgmise mängija kord.

**Kui hiir jõuab kolmandale žetoonile, saab ta ühe veerandtüki juustust.**

3 žetooni, millest tee moodustati, visatakse kõrvale. Mängija võtab 3 uut žetooni ja teeb uue tee. Seejärel paneb ta oma hiire uue tee algusesse ja võib uuesti alustada...

**Kes võidab?**

Esimene mängija, kes saab kokku ühe terve juustu, st 4 juustutükki, võidab mängu!



Mängu autor: Babayaga.

## GB Game rules



2.5 to 5 years



2 players



10 min.

The little mice have caught a whiff of some good cheese. The mice have to find their way to the cheese for a nibble using their memory skills... and with a little bit of luck too!

**Contents:** 24 two-colour counters, 2 mice and 8 pieces of cheese.

**Aim of the game:** Be the first player to acquire a complete cheese (with 4 pieces).

### Set-up:

Each player chooses a mouse. The pieces of cheese are placed in the middle of the players, in a pile. Each player picks 3 counters at random and positions them in a line, one after the other, to create a path to reach the pile of cheese.

Each player positions their mouse in front of the first counter on their path.

The 4 colours that the counters can come in are blue, green, red and yellow.

All of the counters feature two different colours: the colour on the underside of a counter cannot be the same as the colour on top.



BLUE



GREEN



RED



YELLOW

### How to play:

The youngest player goes first. They have to guess which colour is on the underside of the first counter on their path. The player has a one-in-three chance of guessing correctly (all of the counters have two different colours).

The player calls out a colour and turns over the counter.

- If it is the right colour, they move their mouse forward onto the counter, and play again in the same way for the next counter.
- If it is not the right colour, the mouse stays where it is and the counter is left turned over. On their next turn, the player has to remember which colour is on the underside. Then it is the next player's turn.

When the mouse reaches the 3<sup>rd</sup> counter, it can take a quarter piece of cheese.

The 3 counters used to make the player's path are then discarded.

The player picks 3 new counters and makes a new path.

They then position their mouse at the start of their path and can start again...

### Who is the winner?

The 1<sup>st</sup> player to acquire 1 complete cheese, i.e. 4 pieces of cheese, wins the game!



2,5–5 лет



2 игрока



10 мин

**До мышек долетает ароматный запах сыра. Помогите им найти дорогу, чтобы полакомиться сыром, полагаясь на память и... немного везения!**

**Игровой комплект:** 24 двухцветные фишки, 2 мышки и 8 ломтиков сыра.

**Цель игры:** первым стать обладателем целого куска сыра (то есть 4-х ломтиков).

#### Подготовка к игре:

Каждый игрок выбирает свою мышку. Кусочки сыра размещаются стопкой между игроками. Игроки наугад берут 3 фишки и выкладывают их в ряд друг за другом, чтобы прочертить путь к стопке из ломтиков сыра.

Каждый помещает свою мышку перед первой фишкой на своем поле.

Фишки различаются по цветам, которых всего 4: синий, зеленый, красный и желтый.

Все фишки раскрашены в два цвета: обратная сторона фишки не может быть такого же цвета, как лицевая.



СИНИЙ



ЗЕЛЕНый



КРАСНый



ЖЕЛТый

#### Ход игры:

Первым ходит самый младший игрок. Ему нужно угадать, в какой цвет окрашена обратная сторона первой фишки на его пути. Он может выбрать один из 3 цветов (все фишки двухцветные).

Игрок называет цвет и переворачивает фишку.

- Если цвет угадан правильно, он передвигает мышку вперед на одну фишку и повторяет то же самое со следующей фишкой.
- Если цвет не угадан, мышка не двигается с места, а фишка остается перевернутой. Во время следующего хода нужно будет вспомнить цвет обратной стороны фишки.

Ход переходит к следующему игроку.

Когда мышка доходит до 3-й фишки, она забирает себе четвертинку сыра.

3 использованные фишки откладываются в сторону. Игрок берет 3 новые фишки и заново выкладывает их в ряд, чтобы прочертить путь.

Он помещает свою мышку в начало ряда, и все повторяется сначала.

#### Кто выигрывает?

Игрок, который первым станет обладателем целого куска сыра (то есть 4 ломтиков), выигрывает партию!