

LV – Latviešu

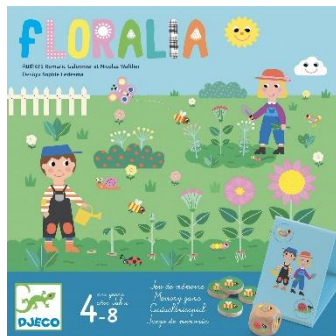
DJ08573 Spēle – Ziedu audzēšana

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 8 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 – 4

Spēles ilgums: 15 minūtes

Komplektā ietilpst: 3 “laika apstākļu” piramīdas, 4 bločiņi, 1 metamais kauliņš un 5 “bišu” žetoni.



Laika apstākļi mainās, taču tev jābūt uzmanīgam – sēklas jau ir iesētas un sacensība starp jaunajiem dārzniekiem ir jau sākusies!

Spēles princips: katram dārzniekam būs nepieciešama laba atmiņa un stratēģija, grozot piramīdu pareizajā virzienā, lai pēc iespējas ātrāk no sēklas izaudzētu skaistu ziedu!

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš izaudzē puķi.

Sagatavošanās spēlei: saliek 3 “laika apstākļu” piramīdas un novieto tās galda vidū. Piramīdām jābūt novietotām ar dārznieku attēlu vērstu pret spēlētājiem, tā, lai piramīdas šķautne būtu redzama visiem spēlētājiem. Spēlētāji no sava skatu punkta nedrīkst redzēt, kāds attēls ir piramīdas aizmugurē. Piecus “bišu” žetonus novieto blakus piramīdām. Katrs spēlētājs izvēlas vienu bločiņu un atver tā pirmo lapu.



Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Savā gājienā spēlētājs met metamu kauliņu un izpilda uz metamā kauliņa norādīto darbību:



- Ja tiek uzņemts putnēna attēls, spēlētājs izvēlas vienu no piramīdām un pagriež to virzienā prom no sevis, uz putnēna pusi.



- Ja tiek uzņemts gliemeža attēls, spēlētājs izvēlas vienu no piramīdām un pagriež to uz savu jeb uz gliemeža pusi.



Ja tiek uzņemts attēls, uz kura redzams gan gliemezis, gan putns, spēlētājs izvēlas vienu no 3 piramīdām un pagriež to, uz kuru pusi vēlas.



Pēc darbības izpildes:

• Ja pēc piramīdas pagriešanas piramīda atklāj laika apstākļu attēlu, kas sakrīt ar norādītajiem laika apstākļiem uz lapas tavā bločiņā (saulains, saule ar mākoņiem, mākoņi ar lietu vai dārznieku attēls), spēlētāja puķe var paaugties, pāršķirot nākošo bločiņa lapu. Piemēram, ja uz piramīdas redzama saule un saule redzama arī tava bločiņa atvērumā, tad vari pāršķirt bločiņa lapu uz nākošo.

• Ja pēc piramīdas pagriešanas piramīda atklāj laika apstākļu attēlu, kas nesakrīt ar norādītajiem laika apstākļiem uz lapas tavā bločiņā, tad puķe nevar paaugties. Bločiņa lapa netiek pāršķirta un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

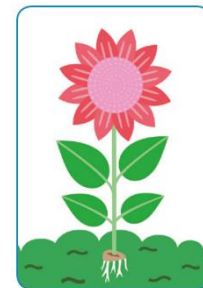


- Ja tiek uzņemts bitītes attēls, spēlētājs iegūst vienu “bites” žetonu. Kad spēlētājs ir sakrājis divus “bišu” žetonus, viņš var pāršķirt vienu lapu savā bločiņā, ļaujot puķei paaugties. Izmantotie žetoni tiek atlikti atpakaļ galda vidū un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Piezīme: spēlētāji nedrīkst izmantot laika apstākļus, kas redzami uz piramīdas gājiena sākumā, lai pāršķirtu bločiņa lapu. Izmantot var tikai tos laika apstākļus, kas tiks atklāti pēc kauliņa izmešanas un piramīdas pagriešanas.

Spēles beigas: spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais izaudzē savu puķi, pāršķirot visas lapas un nonākot līdz bločiņa pēdējai lapai, kur attēlota pilnībā izaugusi puķe.

Spēles autori: Romaric Galonnier un Nicolas Walther.



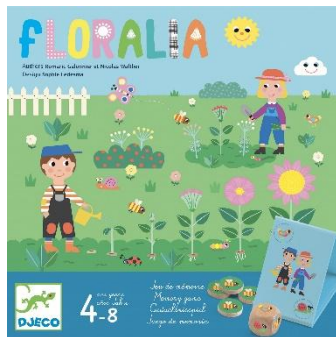
LT – Lietuvių* DJ08573 Žaidimas - Floralia

Amžius: nuo 4 iki 8 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 4

Žaidimo trukmė: 15 minučių

Žaidimo sudėtis: 3 surenkamos „oro“ piramidės, 4 knygelės, 1 kauliukas, 5 „bitės“ žetonai.



Oras keičiasi, bet tu turi išlikti budrus – sėklos jau pasodintos, ir lenktynės tarp jaunųjų sodininkų prasidėjo.

Žaidimo principas: Kiekvienam sodininkui prireiks geros atminties ir strategijos, kaip teisingai apversti piramides, kad surastų orą, kuris padės jų sėklai išaugti į gražią gėlę.

Žaidimo tikslas: Būti pirmuoju, kuris užaugina savo gėlę.

Žaidimo paruošimas: Surenkite 3 „oro“ piramides ir padėkite jas stalo viduryje. Visi žaidėjai turi matyti pusę, kurioje pavaizduoti sodininkai – ši pusė turi būti nukreipta į juos. Žaidėjai neturi matyti piramidžių nugarėlių. Padėkite 5 „bitės“ žetonus šalia piramidžių. Kiekvienas žaidėjas pasirenka knygelę ir atverčia ją į pirmą puslapį.



Žaidimo eiga: Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Pirmasis žaidžia jauniausias žaidėjas. Jis meta kauliuką ir atlieka veiksmą, kurį rodo kauliukas:



- Žaidėjas pasirenka vieną iš 3 piramidžių ir apverčia ją nuo savęs – paukščio kryptimi.



- Žaidėjas pasirenka vieną iš 3 piramidžių ir apverčia ją į save – sraigės kryptimi.



- Žaidėjas pasirenka vieną iš 3 piramidžių ir apverčia ją pasirinkta kryptimi: nuo savęs arba į save.



Atlikus veiksmą:

- Jei apversta piramidės pusė atitinka orą, pavaizduotą žaidėjo knygelės atverstos puslapio viršuje (saulė, saulė/debesys, debesys/lietus arba sodininkai), žaidėjas gali auginti savo gėlę – jis perverčia puslapį. Tada žaidžia kitas žaidėjas.

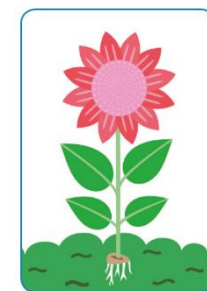
- Jei apversta piramidės pusė rodo kitokį orą nei tas, kuris pavaizduotas knygelėje, žaidėjas negali auginti savo gėlės. Jis neverčia puslapio, ir žaidimas pereina kitam žaidėjui.



- Žaidėjas laimi „bitės“ žetoną. Kai žaidėjas surenka 2 „bitės“ žetonus, jis gali perversti puslapį savo knygelėje. Tada 2 „bitės“ žetonai grąžinami į stalo vidurį. Tuomet kauliuką meta kitas žaidėjas ir žaidimas tęsiasi toliau.

Pastaba: Žaidėjai negali naudoti piramidėje jau matomo oro savo ėjimo pradžioje tam, kad perverstų puslapį knygelėje – tik po apvertimo atskleistas oras gali būti naudojamas gėlei auginti.

Žaidimo pabaiga: Pirmasis žaidėjas, kuris užaugina savo gėlę, pasiekdamas paskutinį puslapį savo knygelėje, laimi žaidimą.



Žaidimo autoriai: Romaric Galonnier ir Nicolas Walther.

EE – Eesti*

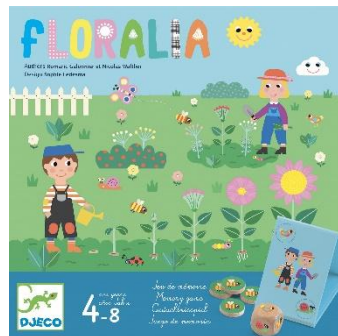
DJ08573 – Mäng: Lilled

Vanus alates: 4–8-aastastele

Mängijate arv: 2-4

Mänguaeg: 15 minutit

Komplekti kuuluvad: 3 „ilma“ püramiidi kokkupanekuks, 4 vihikut, 1 täring, 5 „mesilase“ žetooni.



Ilm muutub, aga sa pead olema tähelepanelik – seemned on juba mulda pandud ja väikeaednike võidujooks on alanud.

Mängu põhimõte: Igal aednikul on vaja head mälu ja strateegiat, et pöörata püramiide õigesse suunda ning leida ilm, mis aitab tema seemnel kasvada kauniks lilleks.

Mängu eesmärk: olla esimene, kes kasvatab oma lille.

Mängu ettevalmistus: Pane kokku 3 „ilma“ püramiidi ja aseta need laua keskele. Kõik mängijad peavad nägema püramiidide külge, kus on aednikud: see külge peab olema nende poole. Mängijad ei tohi näha püramiidide tagakülge. Aseta 5 „mesilase“ žetooni püramiidide kõrvale. Iga mängija valib ühe vihiku ja avab selle esimeselt leheküljelt.



Mängu käik: Mäng käib päripäeva. Noorim mängija alustab. Ta veeretab täringut ja teeb selle näidatud tegevuse:



- Mängija valib ühe 3 püramiidist ja keerab selle endast eemale, linnu poole.



- Mängija valib ühe 3 püramiidist ja keerab selle enda poole, tigu poole.



- Mängija valib ühe 3 püramiidist ja keerab selle enda valitud suunas: kas endast eemale või enda poole.



Pärast seda:

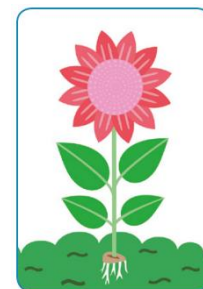
- Kui püramiidi pööramine paljastab külje, mis vastab mängija vihiku avatud lehe ülaosas näidatud ilmale (päike, päike/pilv, pilv/vihm või aednikud), võib mängija oma lille kasvatada, keerates järgmise lehe. Seejärel on järgmise mängija kord.
- Kui püramiidi pööramine paljastab külje, mis näitab teistsugust ilma kui vihikus, ei saa mängija oma lille kasvatada. Ta ei keera lehte ja mäng liigub edasi järgmisele mängijale.



- Mängija võidab ühe „mesilase“ žetooni. Kui mängija on võitnud 2 „mesilase“ žetooni, võib ta oma vihikus keerata ühe lehe edasi. Seejärel pannakse 2 „mesilase“ žetooni tagasi laua keskele. Seejärel on järgmise mängija kord täringut veeretada ja nii edasi.

Märkus: Mängijad ei tohi kasutada püramiidil oma käigu alguses näidatud ilma selleks, et vihikus lehte keerata – lille kasvatamiseks saab kasutada ainult seda ilma, mis ilmub pärast püramiidi pööramist.

Mängu lõpp: Esimene mängija, kes kasvatab oma lille, keerates vihiku lõpulehele, võidab mängu.



Mängu autorid: Romaric Galonnier ja Nicolas Walther.

GB Game rules

FLORALIA



4 to 8 years



2 to 4 players



15 min

The weather is changing, but you need to stay sharp – the seeds are already planted and the race among the junior gardeners has begun.

Includes: 3 “weather” pyramids to assemble, 4 booklets, 1 die, 5 “bee” counters.

Concept: Each gardener will need a good memory, and a strategy for flipping the pyramids in the right direction to find weather that will help them grow their seed into a beautiful flower.

Aim of the game: To be the first to make your flower grow.

Getting the game ready:

Assemble the 3 “weather” pyramids and place them in the middle of the table. All players must be able to see the side showing the gardeners: this should be the side facing them. Players must not be able to see the back of the pyramids. Place the 5 “bee” counters alongside the pyramids. Each player chooses a booklet and opens it to the first page.



Playing the game: The game is played in a clockwise direction. The youngest player goes first. They throw the dice and carry out the action it shows:



- > The player chooses one of the 3 pyramids and flips it away from them, towards the bird.



- > The player chooses one of the 3 pyramids and flips it towards them, towards the snail.



- > The player chooses one of the 3 pyramids and flips it in the direction of their choice: away from them, or towards them.

After doing this:

- If flipping the pyramid reveals a side that matches the weather shown at the top of the open page in the player's booklet (sun, sun/cloud, cloud/rain, or gardeners), the player can make their flower grow by turning over a page. Then it's the next player's turn.

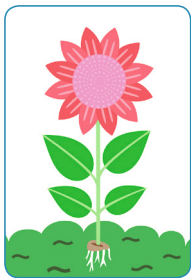
- If flipping the pyramid reveals a side that shows a different type of weather to the one in the booklet, the player cannot make their flower grow. They do not turn the page, and the game moves onto the next player.



- > The player wins a “bee” counter. Once a player has won 2 “bee” counters, they can turn a page in their booklet. The 2 “bee” counters are then returned to the middle of the table. Then it is the next player’s turn to throw the die, and so on.

Note: Players cannot use the weather shown on a pyramid at the start of their turn to flip a page in their booklet: only weather revealed after a pyramid has been flipped can be used to make a flower grow.

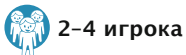
End of the game: The first player to grow their flower by turning all the way to the last page in their booklet wins the game.



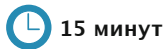
A game by Romaric Galonnier and Nicolas Walther.



4-8 лет



2-4 игрока



15 минут

Погода переменчива, но будем надеяться на лучшее, так как семена уже посажены и соревнование юных садоводов началось.

В комплекте: 3 сборные пирамиды «погода», 4 блокнота, 1 кубик, 5 жетонов «пчела».

Принцип игры: каждый садовник, задействуя память и стратегическое мышление, должен переворачивать пирамиды в нужную сторону и получать погоду, которая поможет ему вырастить прекрасный цветок из семечка.

Цель игры: первым вырастить цветок.

Подготовка к игре:

Соберите 3 пирамиды «погода» и поставьте их в центре стола. Игроки должны видеть только сторону пирамид с изображением садовников. Обратная сторона пирамид не должна быть видна игрокам. Положите 5 жетонов «пчела» рядом с пирамидами. Каждый игрок выбирает себе блокнот и открывает его первую страницу.



Ход игры: Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок. Он бросает кубик и выполняет соответствующее действие:



- > Игрок выбирает одну из 3 пирамид и переворачивает ее вверх, в сторону птицы.



- > Игрок выбирает одну из 3 пирамид и переворачивает ее вниз, в сторону улитки.



- > Игрок выбирает одну из 3 пирамид и переворачивает ее в любую сторону: вверх или вниз.

После этого:

• Если на открывшейся стороне пирамиды изображена та же погода, что и на верхней странице его блокнота (солнце, солнце/облака, облака/дождь или садовники), цветок игрока подрастает и он переворачивает страницу своего блокнота. Затем ход переходит к следующему игроку.

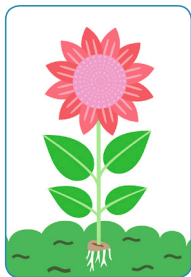
- Если погода на открывшейся стороне пирамиды не совпадает с погодой на верхней странице его блокнота, цветок игрока не подрастает. Он не переворачивает страницу своего блокнота, и ход переходит к следующему игроку.



- > Игрок получает жетон «пчела». Если в ходе партии игрок получил 2 жетона «пчела», он может сразу перевернуть страницу своего блокнота. При этом 2 жетона «пчела» следует вернуть в центр стола. Затем кубик бросает следующий игрок и так далее.

Примечание: Если в начале хода игрока видимая сторона одной из пирамид совпадает со страницей его блокнота, игрок не может этим воспользоваться: его цветок будет расти, только если он откроет нужную сторону пирамиды, перевернув ее.

Конец игры: В партии побеждает игрок, который первым вырастил свой цветок, открыв последнюю страницу блокнота.



Авторы игры: Ромарик Галоннье и Никола Вальтер.