

LV – Latviešu DJ08583 Spēle – Ātrais ABC

Ieteicamais vecums: no 5 līdz 10 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 līdz 6 spēlētāji

Komplektā ietilpst: spēles pamatne, 6 koka kauliņi, 1 laimes rats un 2 koka metamie kauliņi.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš sasniedz spēles lauciņu ar zvaigznes attēlu.



Starts



Finišs

Sagatavošanās spēlei: salieciet kopā četrus puzzles gabaliņus, lai izveidotu spēles pamatni. Palīdziet bērniem atpažīt visus burtus, kas redzami uz spēles pamatnes alfabēta secībā, kā arī pārrunājiet starta un finiša lauciņu nozīmi. Kopā ar bērnu apskatiet un pārrunājiet arī uz laimes rata redzamās tēmas.

Tēmas un kategorijas:



Filmas,
multiplikācijas
filmas vai seriāli



Augi (koki,
puķes u.c.)



Vietas (pilsētas,
valstis, reģioni
u.c.)



Darbības,
darbības vārdi



Pārtika (augļi,
dārzeņi, ēdieni
u.c.)



Apģērbs



Dzīvnieki



Cilvēku vārdi



Priekšmeti

Spēles norise:

Katrs spēlētājs izvēlas sev vienu spēles kauliņu un novieto to uz starta lauciņa. Spēli sāk jaunākais spēlētājs un izmet abus metamos kauliņus.



- Metamais kauliņš, uz kura ir 1 līdz 6 punktiņi, apzīmē skaitli, par cik lauciņiem uz priekšu spēlētājam ir jāpauet.



- Metamais kauliņš, uz kura ir rokas simboli, parāda, cik vārdus ir jāpasaka.



Vadoties pēc spēlētāju vecuma un vēlamās grūtības pakāpes, ja nepieciešams, metamo kauliņu ar rokas simboliem var arī neizmantot spēlē. Tādā gadījumā paliek noteikums, ka katrā gājienā jāpasaka tikai viens vārds.

- Spēlētājs pārvieto savu spēles kauliņu tik lauciņus uz priekšu, cik norāda uzmettais metamais kauliņš ar punktiņiem (1, 2, 3, 4, 5 vai 6).
- Tad spēlētājs griež laimes rata bultiņu. Laimes rata bultiņa apstāsies pie kādas no 9 kategorijām, norādot, kādas tēmas vārds ir jāpasaka.
- Atkarībā no tā, kādu skaitli norāda otrs metamais kauliņš (ar roku simboliem), spēlētājam ir jānosauc 1, 2 vai 3 vārdi, kas atbilst uz laimes rata norādītajai kategorijai. Turklāt spēlētāja nosauktajiem vārdiem jā sākas ar tādu burtu, uz kāda burta atrodas spēlētāja kauliņš (A, B, C, D utt.).

Piemērs:

Spēlētāja kauliņš ir uz burta "E".
Punktotais metamais kauliņš rāda "5"



- Spēlētājs pārvieto savu spēles kauliņu 5 lauciņus uz priekšu un nonāk uz lauciņa "J".

Laimes rats norāda uz kategoriju "Darbības"
Metamais kauliņš ar roku simboliem norāda "2"

- Spēlētājam jāizdomā 2 darbības vārdi, kas sākas ar burtu "J"
- Spēlētājs saka "Jāt" un "Jozt".



Lai paveiktu uzdevumu, spēlētājam precīzi jāseko instrukcijām – jāizdomā pareizais skaits vārdu un tiem jābūt īstiem, esošiem vārdiem.

Ja spēlētājs nosauc vajadzīgos vārdus, viņš var spēlēt vēlreiz līdz zaudē gājienu, jo nevar izdomāt kādu no vārdiem. Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam, kurš atkal met abus metamos kauliņus un seko norādēm. Spēle norisinās pulksteņa rādītāja virzienā.

ĪPAŠIE LAUCIŅI

Uz spēles pamatnes ir daži īpašie lauciņi. Ja kāds no spēlētājiem nonāk uz kāda no šiem lauciņiem, spēlētājiem jāievēro papildus noteikumi:

Cīrulis



Ja spēlētājs nonāk uz cīruļa lauciņa, visi spēlētāji spēlē vienlaikus. Pirmais spēlētājs, kurš nosauc **vienu vārdu** prasītajā kategorijā, pārņem gājienu.

Spēle turpinās, kā ierasts, bet sākot no spēlētāja, kurš pareizi atbildēja.

Sienāzis



Ja spēlētājs nonāk uz sienāža lauciņa, visi spēlētāji spēlē vienlaikus. Pirmais spēlētājs, kurš nosauc **vienu vārdu** prasītajā kategorijā, var pārvietoties divus lauciņus uz priekšu. Savukārt pārējie spēlētāji pavirza savus spēles kauliņus divus lauciņus atpakaļ. Spēle turpinās, kā ierasts, bet sākot no spēlētāja, kurš pareizi atbildēja. Šis spēlētājs met abus metamos kauliņus un turpina spēli.

Mājasdarbs



Laiks mājas darbam! Ja spēlētājs nonāk uz šī lauciņa, viņš izlaiž gājienu.

Metamais kauliņš



Ja spēlētājs nonāk uz lauciņa ar metamā kauliņa simbolu, spēlētājs var mest vēlreiz metamos kauliņus un spēlēt vēlreiz, taču nemainot kategoriju (kategorija paliek tā pati, mainīsies tikai burts un vārdu skaits, kas jānosauc).

Spēles beigas: lai uzvarētu, spēlētājam jāuzmet precīzs skaitlis, kas nepieciešams, lai nonāktu precīzi uz zvaigznes lauciņa.



Ja uz punktotā metamā kauliņa tiek uzmetts lielāks skaitlis, kā nepieciešams, spēlētājs dodas līdz finišam un tad dodas atpakaļ tik lauciņu, cik vēl palicis pāri. Tad spēlētājs turpina gājienu, kā ierasts, un turpina virzību uz zvaigznes pusi.

Spēles autors: Eva Gallizzi.

LT – Lietuvių DJ08583 Žaidimas - ABC Rapido

Amžius: nuo 5 iki 10 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 6

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo lenta, 6 medinės žaidimo figūrėlės, 1 suktukas ir 2 mediniai kauliukai.



Žaidimo tikslas: pirmasis pasiekęs žvaigždę žaidėjas laimi žaidimą!



Startas



Finišas

Pasiruošimas žaidimui: Susidėliokite žaidimo lentą iš 4 dėlionės dalių. Padėkite vaikui atpažinti lentoje esančias raides abėcėlės tvarka, taip pat starto ir finišo laukelius. Kartu su vaiku apžiūrėkite suktuką su temomis.

Kategorijos:



Filmas, animacinis
filmas arba serialas



Augalas (medis,
gėlė ir kt.)



Vieta (miestas,
šalis, regionas
ir kt.)



Veiksmas/
veiksmažodis



Maistas (vaisiai,
daržovės,
patiekalas ir kt.)



Apranga



Gyvūnas



Vardas



Objektas

Žaidimo eiga:

Kiekvienas žaidėjas pasirenka žaidimo figūrėlę ir pastato ją starto laukelyje. Jauniausias žaidėjas pradeda ėjimą. Žaidėjas kartu meta 2 kauliukus.



- Nuo 1 iki 6 taškų pažymėtas kauliukas parodo, per kiek laukelių reikia perkelti figūrėlę.



- Kauliukas su nupieštomis rankomis parodo žodžių, kuriuos reikia suformuluoti, skaičių.

Taip pat galima žaisti be kauliuko su rankomis, jei manote, kad žaidėjai dar per jauni. Tokiu atveju, vieno ėjimo metu formuluojamas tik vienas žodis.

- Žaidėjas paeina su savo žaidimo figūrėle į priekį per tiek laukelių, kiek parododo išridentas kauliukas su taškeliais (1, 2, 3, 4, 5 arba 6).
- Tuomet žaidėjas suka ruletės rodyklę. Rodyklė sustoja ties viena iš 9 kategorijų.
- Priklausomai nuo išridento kauliuko su rankos pirštais skaičiaus, žaidėjas turi surasti 1, 2 arba 3 žodžius nurodytoje kategorijoje. Žodis(-žiai), kurį žaidėjas turi sugalvoti, turi prasidėti raide, ant kurios stovi jo žaidimo figūrėlė (A, B, C, D ir kt.).

Pavyzdys:

Mano žaidimo figūrėlė yra „E“ laukelyje Kauliukas su taškeliais rodo „5“

- Aš pajudu 5 laukelius į priekį ir nusileidžiu ant „J“ laukelio

Ruletė rodo kategoriją „Veiksmas“.

Kauliukas su rankomis rodo "2"

- Turiu rasti 2 veiksmo žodžius, prasidedančius raide „J“
- Aš sakau: „Juoktis“ ir „Judėti“
-

Žaidėjas turi tiksliai laikytis nurodymų, kad laimėtų iššūkį = su reikiamu žodžių skaičiumi ir tikrais žodžiais.

Žaidėjas žaidžia dar ir dar kartą, kol pralaimi iššūkį. Po to eilė pereina kitam žaidėjui, kuris ridena 2 kauliukus. Žaidimas žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę.

Specialieji langeliai

Ant lentos yra keletas specialių langelių. Jei vienas iš žaidėjų atsiduria tokia langelyje, jis turi laikytis šių nurodymų:



Vieversio langelis: kai žaidėjas atsistoja ant šio langelio, visi žaidėjai žaidžia tuo pačiu metu. Pirmasis žaidėjas, suradęs 1 žodį iš tos kategorijos, perima ėjimą. Žaidimas tęsiasi kaip įprasta pradėdamas nuo teisingai atsakiusio žaidėjo.



Žiogo laukelis: kai žaidėjas atsistoja ant žiogo laukelio, visi žaidėjai žaidžia tuo pačiu metu. Pirmasis žaidėjas, suradęs 1 žodį iš tos kategorijos, pajuda į priekį per 2 laukelius. Likę žaidėjai pajuda per 2 laukelius atgal. Žaidimas tęsiasi kaip įprasta pradėdant nuo teisingai atsakiusio žaidėjo. Tas žaidėjas meta 2 kauliukus.



Namų darbų laukelis: atėjo namų darbų laikas! Kai žaidėjas atsiduria šiame laukelyje, jis praleidžia savo ėjimą.



Kauliuko metimo laukelis: kai žaidėjas patenka ant šio langelio, jis vėl meta kauliuką ir vėl žaidžia nesukdamas suktuko (kategorija nesikeičia).

Žaidimo pabaiga: Norėdamas laimėti, žaidėjas turi išmesti tikslų taškelių skaičių tam, kad patektų tiesiai ant „žvaigždės“ finišo langelio.



Jei kauliuko su taškeliais išridentas skaičius yra didesnis nei likusių iki finišo langelių skaičius, žaidėjas „atšoka“ nuo paskutinio laukelio ir grįžta atgal likusį ėjimų skaičių. Tada žaidėjas tęsia savo eilę kaip įprasta žvaigždės kryptimi.

Žaidimo autorius: Eva Gallizzi.

EE – Eesti DJ08583 Mäng: ABC Rapido

Vanus alates: 5–10-aastastele

Mängijaid: 2–6 mängijat

Komplekti kuuluvad: 1 mängulaud, 6 puidust mängunuppu, 1 loosiratas ja 2 puust täringut.

Mängu eesmärk. Mängu võidab mängija, kes jõuab esimesena täheni.



Start



Finiš

Mänguks valmistumine: Pane neljast pusletükist kokku mängulaud. Aita lapsel mängulaual üles leida tähestikulises järjekorras olevad tähed, samuti stardi- ja finiširuu. Vaata koos lapsega loosiratast, millel on kujutatud eri teemad.

KATEGOORIAD

Kategooriad on järgmised:



film, koomiks
või sari



taim
(puu, lill jne)



koht (linn, riik,
piirkond jne)



tegevus/
tegusõna



toit (puuvili,
köögivili, roog jne)



riided



loom



eesnimi



objekt

Mängu käik: Iga mängija valib endale mängunupu ja paneb selle stardiruuale. Alustab noorim mängija. Ta veeretab korraga kaht täringut.



- Täppidega täring näitab, mitu sammu tuleb edasi liikuda.



- Käsi kujutav täring näitab, mitu sõna tuleb öelda.



Kui vaja, võite olenevalt mängijate vanusest mängu mängida ka ilma käetäringuta. Sel juhul tuleb iga käigu ajal öelda vaid üks sõna.

- Mängija liigutab oma mängunuppu edasi täppidega täringul näidatud arvu samme (1, 2, 3, 4, 5 või 6).
- Seejärel keerutab mängija loosirattal noolt. Loosiratta nool osutab ühele üheksast kategooriast.
- Olenevalt käetäringu tulemusest peab mängija ütleva 1, 2 või 3 saadud kategooriaga sobivat sõna. Sõna(d), mille mängija peab välja pakkuma, peab/peavad algama tähega, millel asub tema mängunupp (A, B, C, D jne).

Näide:

Minu mängunupp on ruudul „E”.

Täppidega täring peatub viiel.

= Liigun edasi viis sammu ja peatun ruudul „J”.

Loosiratta nool peatus kategoorial „tegevus/tegusõna”.

Käetäring peatus kahel.

= Pean leidma kaks tegevust või tegusõna, mis algavad tähega „J”.

= Ütlen „jooksma” ja „jagama”.



Mängija peab ülesande õigeks täitmiseks täpselt juhiseid järgima ehk leidma õige hulga sõnu ja ütleva sobivad päriselt olemasolevad sõnad.

Mängija mängib uuesti, kuni ta vastab valesti. Seejärel on järgmise mängija kord ja ta heidab kaht täringut. Mängukord liigub edasi päripäeva.

ERIRUUDUD

Mängulaual on mõni eriruu. Kui keegi mängijatest peatub eriruuil, peab ta järgima järgmisi juhiseid:



Lõokese ruut

Kui mängija peatub lõokese ruudul, mängivad kõik mängijad korraga. Esimene mängija, kes pakub välja ühe kategooriasse sobiva sõna, jätkab käiku.

Mäng jätkub tavapäraselt, alustades õigesti vastanud mängijast.



Rohutirtsu ruut

Kui mängija peatub rohutirtsu ruudul, mängivad kõik mängijad korraga.

Esimene mängija, kes pakub välja ühe kategooriasse sobiva sõna, liigub kaks ruutu edasi. Teised mängijad liiguvad kaks ruutu tagasi. Mäng jätkub tavapäraselt, alustades õigesti vastanud mängijast. See mängija veeretab kaht täringut.



Kodutööde ruut

On aeg teha kodutöid! Kui mõni mängija peatub sellel ruudul, jääb ta vahele.



Täringu veeretamise ruut

Kui mõni mängija peatub sellel ruudul, heidab ta täringuid uuesti ja mängib uuesti ilma loosiratta noolt keerutamata (kategooria ei muutu).

Mängu lõpp:

Võitmiseks peab mängija täringul saama täpselt selle numbri, mitme sammu kaugusel ta on tähega finiširuudust.

Kui täppidega täringul saadud tulemus on suurem kui finišisse jõudmiseks jäänud ruutude arv, pöörkab mängija viimaselt ruudult tagasi ja teeb järelejäänud sammud. Seejärel jätkab mängija oma käiku nagu tavaliselt, liikudes tähe suunas.



Mängu autor: Eva Gallizzi.



5 to 10 years



2 to 6 players

CONTENTS OF THE GAME: 1 game board, 6 wooden playing pieces, 1 spinner and 2 wooden dice.

AIM OF THE GAME: The first player to reach the star wins the game!



Start



Finish

GAME SET-UP:

- Put the 4 puzzle pieces together to build the board. Help the child identify the letters on the board, in alphabetical order, as well as the start square and the finish square.
- Look at the spinner showing the themes with the child.

CATEGORIES

The categories are:



**Film, cartoon
or series**



**Plant (tree,
flower, etc.)**



**Place (city,
country, region,
etc.)**



Action/verb



**Food (fruit,
vegetable, dish,
etc.)**



Clothing



Animal



First name



Object

HOW TO PLAY:

Each player chooses a playing piece and positions it on the start square.

- The youngest player goes first. That player rolls the 2 dice together.



- The die marked with 1 to 6 dots indicates the number of squares to move.



- The die marked with hands indicates the number of words to formulate.

It is also possible to play without the hand die if deemed necessary, depending on the age of the players. In that case, only one word is required per turn.

- The player moves their playing piece forward by the number of squares indicated on the dotted die (1, 2, 3, 4, 5 or 6).
- Then, the player spins the arrow on the spinner. The arrow on the spinner will point to one of the 9 categories.
- Depending on the number indicated by the symbol on the hand die, the player must find 1, 2 or 3 words in the category indicated. The word(s) that the player has to think of must start with the letter on which their playing piece is located (A, B, C, D, etc.).

Example:

*My playing piece is on the "E" square
The dotted die shows "5"*

= I move 5 squares forward and land on the "J" square

The spinner indicates the "Action" category

The hand die shows "2"

= I have to find 2 action words that start with the letter "J"

= I say: «Jump» and «Juggle».



JUMP!
JUGGLE!



The player must follow the instructions exactly to win the challenge = **with the number of words required and actual words**.

- The player plays again until they lose a challenge. The turn then passes to the next player, who rolls the 2 dice. The game is played in a clockwise direction.

SPECIAL SQUARES

There are some special squares on the board. If one of the players lands on a special square, they must follow the following instructions:



Lark square

When a player lands on a lark square, all the players play at the same time. The first player to provide 1 word in the category required takes over the turn. The game continues as normal, starting with the player that answered correctly.



Grasshopper square

When a player lands on a grasshopper square, all the players play at the same time. The first player to provide 1 word in the category required moves forward 2 squares. The other players move back 2 squares. Play continues as normal, starting with the player that answered correctly. That player rolls the 2 dice.



Homework square

It's homework time! When a player lands on this square, they miss their turn.



Dice roll square

When a player lands on this square, they roll the die again and play again without spinning the spinner (the category does not change).

END OF THE GAME

To win, the player must roll the exact number required to land on the "star" finish square.



If the number rolled by the dotted die is greater than the number of squares left to reach the end, the player "bounces" off the final square and moves back by the remaining number of moves. The player then carries on with their turn as normal, in the direction of the star.

A game by Eva Gallizzi

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ: Игровое поле, 6 деревянных фишек, 1 рулетка, 2 деревянных кубика.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым добраться до звезды!



Начало



Конец

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Соедините 4 части головоломки, чтобы собрать игровое поле. Вместе с ребенком просмотрите буквы, расположенные в алфавитном порядке на игровом поле. Найдите начальную и конечную клетки.
- Затем определите категории, к которым относятся изображения на рулетке.

КАТЕГОРИИ

Категории включают:



Кино,
мультфильмы
или сериалы



Растения
(дерево,
цветок и т. д.)



Места (город,
страна,
область и т. д.)



Действия/
глаголы



Еда (фрукт,
овощ, блюдо)



Одежда



Животные



Имена



Предметы

ХОД ИГРЫ:

Каждый игрок выбирает фишку с персонажем и кладет ее на начальную клетку.

- Первым ходит самый младший игрок. Он бросает 2 кубика вместе.



- Кубик с точками от 1 до 6 указывает, на сколько клеток нужно перемещаться.



- Кубик с изображением рук указывает количество слов, которые нужно назвать игрокам.

В зависимости от количества игроков можно не использовать кубик с изображением рук. Тогда игроки при каждом ходе называют по одному слову.

- Игрок передвигает свою фишку на количество клеток, соответствующее точкам на кубике (1, 2, 3, 4, 5 или 6).
- Затем игрок крутит стрелку на рулетке, которая указывает на одну из 9 категорий.
- В зависимости от числа, на которое указала рука на кубике, игрок должен найти 1, 2 или 3 слова из заданной категории. Слово(а) должно(ы) начинаться с буквы, на которой находится фишка игрока (А, В, С, D и т. д.).

Например:

Моя фишка находится на клетке E

На кубике с точками выпало 5

= я двигаюсь на 5 клеток и оказываюсь на клетке J

Стрелка рулетки указала на категорию «Действия».

На кубике с рукой выпало 2

= мне нужно найти 2 действия, которые начинаются с буквы J



Чтобы пройти дальше, игрок должен четко следовать указаниям = **количество слов и категория**.

- Он играет, пока не ошибется. В этом случае ход переходит к следующему игроку, который бросает 2 кубика. Игра ведется по часовой стрелке.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

На игровом поле есть особые клетки. Если один из игроков останавливается на такой клетке, он должен следовать правилам ниже:



Клетка с жаворонком

Если игрок останавливается на клетке с жаворонком, в игру вступают остальные участники. Первый игрок, назвавший 1 слово из заданной категории, делает ход. Затем игра продолжается, как обычно, с игрока, который правильно ответил..



Клетка с кузнечиком

Если игрок останавливается на клетке с кузнечиком, в игру вступают остальные участники. Первый игрок, назвавший 1 слово из заданной категории, двигается на 2 клетки вперед. Остальные игроки возвращаются на 2 клетки назад. Игра продолжается как обычно, с игрока, который ответил правильно: он/она бросает 2 кубика.



Клетка с тетрадью

Пришло время делать уроки! Если игрок попадает на эту клетку, он пропускает ход. Пришло время делать уроки! Если игрок попадает на эту клетку, он пропускает ход.



Клетка с кубиком

Если игрок попадает на эту клетку, он снова бросает кубик и опять выполняет задание, не вращая рулетку (категория не меняется).

КОНЕЦ ИГРЫ

Чтобы победить, игроку нужно попасть на конечную клетку со звездой.



Если число, выпавшее на кубике, больше, чем количество оставшихся клеток, игрок сначала доходит до конца, а затем перемещается назад на оставшееся количество клеток. Далее игрок продолжает свой ход как обычно, двигаясь в направлении звезды.

Автор игры: Ева Галицци