

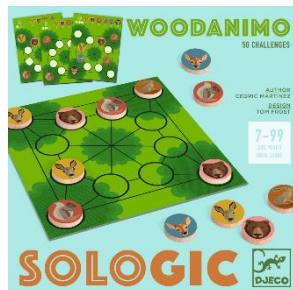
LV – Latviešu

DJ08587 Loģikas spēle – Meža dzīvnieki

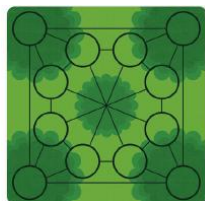
Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1

Komplektā ietilpst: 50 uzdevumu kartiņas (3 grūtības pakāpēs), 1 kārts ar vadlīnijām, 24 koka žetoni (4 gab. no katra dzīvnieka) un 1 spēles pamatne.



Spēles mērķis: izvietot norādītos meža dzīvniekus uz spēles pamatnes tā, lai būtu ievēroti visi nosacījumi par iespējamām un neiespējamām kombinācijām.



Spēles norise: novietojiet spēles pamatni sev priekšā un izvēlieties uzdevuma kartiņu ar vēlamu grūtības pakāpi. Grūtības pakāpi norāda simbols kartiņas stūrī: ●○○○



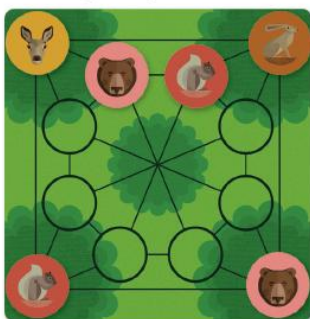
Tad paņemiet atbilstošos dzīvnieku žetonus norādītajā skaitā, kā redzams uzdevuma kartiņas augšpusē.

Izvietojiet žetonus uz pamatnes, kā parādīts uz uzdevuma kartiņas.

Uzdevuma kartiņa



Spēles pamatne



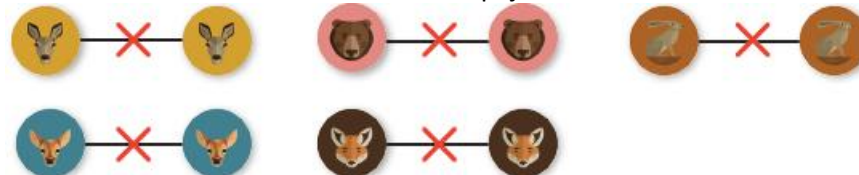
Atlikušie žetoni,
kas vēl jāizvieto
uz pamatnes



Tad mēģiniet atrast vienīgo iespējamo risinājumu, kā izvietot pārējos dzīvniekus uz spēles pamatnes, ņemot vērā sekojošos ierobežojumus un noteikumus:

1., 2. un 3. grūtības līmeņa uzdevumiem:

- 2 vienādi dzīvnieki nedrīkst būt savstarpēji savienoti!



Vienīgais izņēmums ir vāvere, kas savukārt ir obligāti jāsavieno ar citu vāveri.



2. grūtības līmeņa uzdevumiem:

- Stirna ir obligāti jāsavieno ar buku.



3. grūtības līmeņa uzdevumiem:

- Lapsa nedrīkst būt savienot ar zaķi.



UZDEVUMA PIEMĒRS:



Uzdevums
atrisināts



Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās.

Spēles autors: Cedric Martinez.

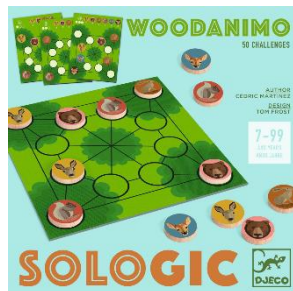
LT – Lietuvių

DJ08587 Loginis žaidimas - Miško gyvūnai

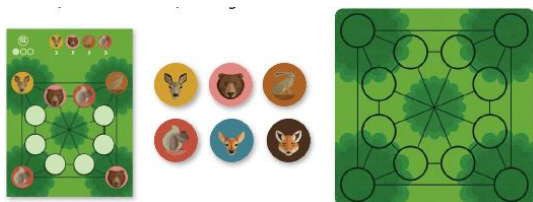
Amžius: tinka nuo 8 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Sudėtis: 50 iššūkio kortelių (3 sudėtingumo lygiai), 1 Greitos pagalbos kortelė, 24 mediniai žetonai (po 4 kiekvieno gyvūno) ir 1 žaidimo lenta.



Žaidimo tikslas: Išdėstyti nurodytus gyvūnus miške, laikantis taisyklių apie galimas ir negalimas kombinacijas.



Žaidimo eiga: Padėk žaidimo lentą priešais save. Pasirink iššūkio kortelę.

Sudėtingumo lygiai pažymėti spalvotais taškeliais: ●○○○

Pasiimk nurodytą kiekį gyvūnų žetonų.



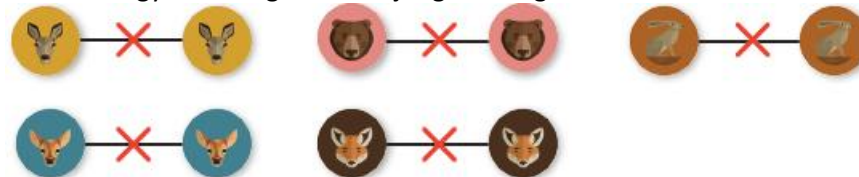
Padėk žetonus ant žaidimo lentos taip, kaip parodyta užduoties kortelėje.



Surask vienintelį galimą sprendimą, kaip padėti likusius gyvūnus ant žaidimo lentos, laikantis šių taisyklių:

1, 2 ir 3 LYGIS:

- 2 vienodi gyvūnai negali būti sujungti tiesiogiai!



VIENINTELĖ IŠIMTIS yra voverė – ji turi būti sujungta su kita vovere.



2 LYGIS:

- Elniuką reikia sujungti su elne.



3 LYGIS:

- Lapė negali būti sujungta su kiškiu.



UŽDUOTIES PAVYZDYS:



Kiekvienas iššūkis turi tik vieną įmanomą sprendimą.

Juos galite rasti instrukcijos pabaigoje.

Žaidimo autorius: Cedric Martinez.

EE – Eesti*

DJ08587 – Loogikamäng - Woodanimo

Vanus alates: 7 - 99-aastastele

Mängijate arv: 1

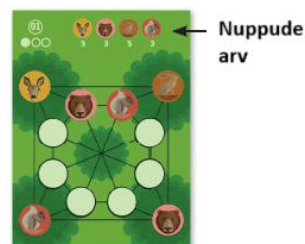
Komplekti kuuluvad: 50 ülesandekaarti (3 raskusastet), 1 kiirjuhendkaart, 24 puidust nuppu (4 iga looma kohta) ja 1 mängulaud.



Mängu eesmärk: Paigutada näidatud loomad metsa, järgides võimalike ja võimatute kombinatsioonide reegleid.

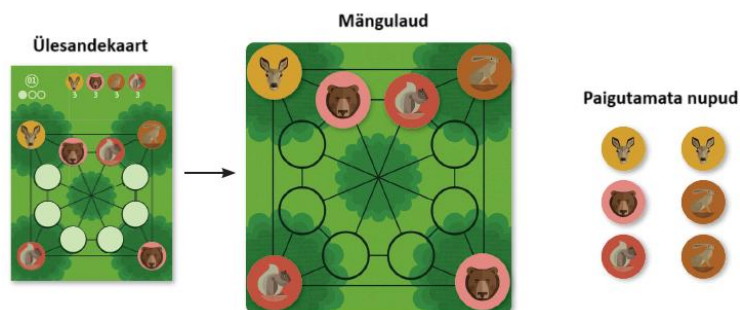


Mängu käik: Aseta mängulaud enda ette. Vali üks ülesandekaart. Raskusastmeid tähistavad ümmargused täpid: ● ○ ○



Võta loomade nupud kaardil näidatud kogustes.

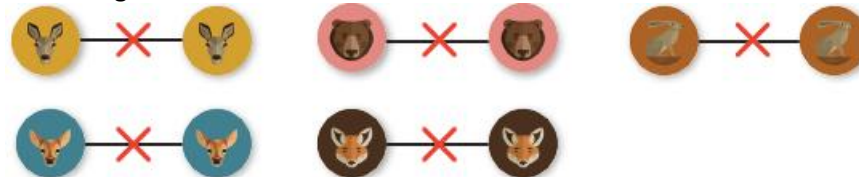
Aseta nupud lauale nii, nagu on näidatud ülesandekaardil:



Leia ainus võimalik lahendus ülejäänud loomade paigutamiseks mängulauale, järgides järgmisi reegleid:

TASEMED 1, 2 JA 3:

- 2 ühesugust looma ei tohi olla omavahel otse ühendatud!



AINSAKS ERANDIKS on orav, mis peab olema ühendatud teise oravaga.



TASE 2:

- Hirvepoeg peab olema ühendatud hirveemaga.



TASE 3:

- Rebane ei tohi olla ühendatud jänesega.



ÜLESANDE NÄIDE:



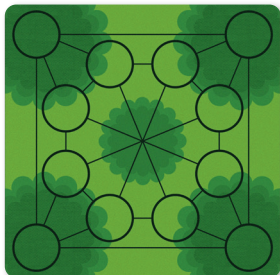
Iga ülesande jaoks on ainult üks õige lahendus!

Lahendused leiad vihiku lõpust.

Mängu autor: Cedric Martinez.

**CONTENTS OF THE GAME:**

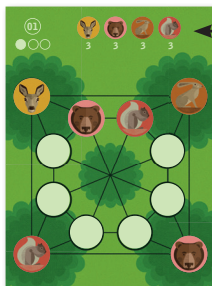
50 challenge cards (3 levels of difficulty), 1 Quick Guide Card, 24 wooden tokens (4 of each animal) and 1 game board.

**AIM OF THE GAME:**

Position the animals indicated in the forest while respecting the rules on possible and impossible combinations.

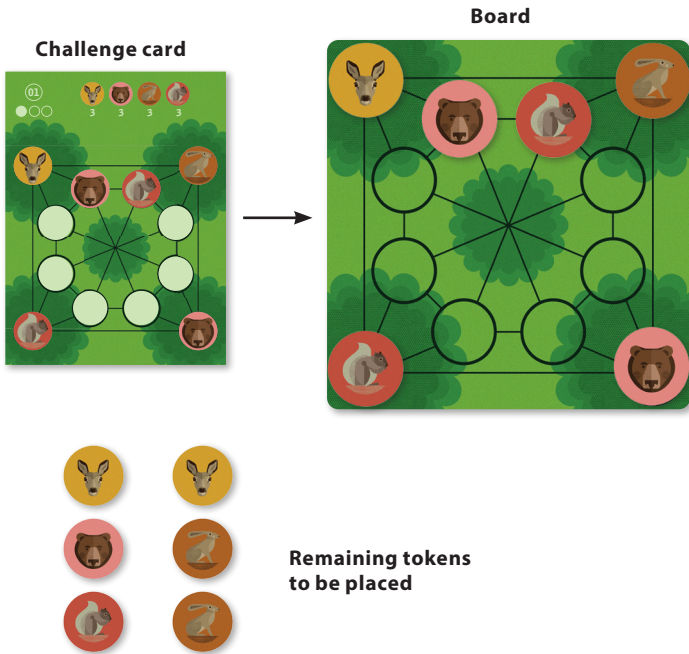
HOW TO PLAY:

- Place the game board in front of you.
- Choose a challenge card. Increasing levels of difficulty are shown by ● ○ ○
- Take the animal tokens in the quantities indicated.



**Number
of tokens**

- Place the tokens on the board as shown on the challenge card.



- Find the only possible solution to place the remaining animals on the board, while respecting the following rules:

LEVELS 1, 2 AND 3

- 2 identical animals cannot be connected directly.



The ONLY EXCEPTION is the squirrel, which must be connected to another squirrel.



LEVEL 2

- A fawn must be connected to a doe.

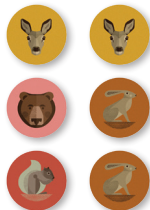


LEVEL 3

- The fox must not be connected to a hare.



CHALLENGE EXAMPLE:



Challenge solved

There is only one solution for each challenge!
Solutions can be found at the end
of this booklet.

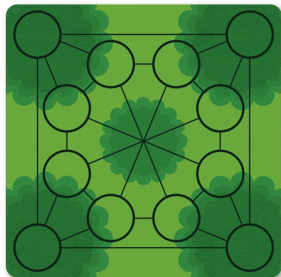


A game by Cédric Martinez.



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:

50 карточек с заданиями (3 уровня сложности), 1 Памятка,
24 деревянные фишки (по 4 на каждое животное) и 1 игровое поле.

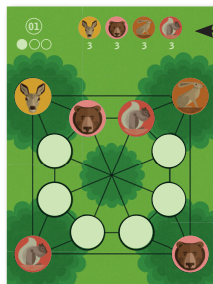


ЦЕЛЬ ИГРЫ:

разместить животных в лесу, соблюдая правила, по которым они объединяются друг с другом.

ХОД ИГРЫ:

- Положите перед собой игровое поле.
- Выберите карточку с заданием. Уровень сложности обозначен в виде кружков ● ○ ○
- Возьмите фишки с животными в указанном количестве.



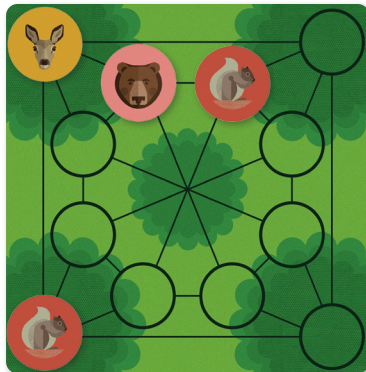
Количество
фишек

- Поместите фишки на игровое поле так, как указано на карточке с заданием.

Карточка с заданием



Поле



**Жетоны, которые нужно
разместить на поле**

- Найдите один возможный способ для размещения оставшихся животных на поле. При этом учитывайте следующие правила:

УРОВНИ 1, 2 И 3

- 2 одинаковых животных не могут быть соединены прямой линией.



ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ белки, которая всегда объединяется в пару с другой белкой.



УРОВЕНЬ 2

- Олененок должен всегда быть в паре с ланью.



УРОВЕНЬ 3

- Лиса не может быть в паре с зайцем.



ПРИМЕР ЗАДАНИЯ:



Готовое задание

У каждого задания есть только одно решение!

Решения приведены в конце брошюры.



Автор игры: Седрик Мартинез.