

LV – Latviešu

DJ08591 Loģikas spēle – Monstriņa seja

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1

Komplektā ietilpst: 25 divpusējas uzdevumu kartiņas (40 uzdevumi ar pieaugošu grūtības pakāpi), 6 koka sejiņas.

x20



Spēles mērķis: izveidot pareizu monstriņa seju, izmantot norādītās monstriņa sejas (abas to puses).

Spēles norise: Izvēlieties uzdevuma kartiņu ar vēlamo grūtības pakāpi. Paņemiet tikai tās koka sejiņas, kuras norādītas uz uzdevumu kārts.



- Lieciet sejiņas vienu uz otras, lai gala rezultātā iegūtu tieši tādu sejiņu, kāda ir norādīta uz uzdevumu kārts.

Sejiņas var izvietot jebkādā secībā un izmantojot gan priekšpusi, gan aizmuguri. Svarīgi tikai, lai gala rezultātā visi elementi uz sejiņas sakristu ar to, kāda sejiņa redzama uz kārts.

- Grūtākajos uzdevumos ir lauciņi ar jautājuma zīmi.** Šādos gadījumos nav zināms, kāds elements būs šajā lauciņā (tā var būt gan mute, gan deguns u.c.). Taču šos lauciņus nedrīkst atstāt tukšus.

Tāpat, kā visiem uzdevumiem, arī šiem ir tikai viens iespējamais atrisinājums.

Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās.



Skatoties atrisinājumu – numuri ir parādīti tādā secībā, kādā secībā ir jānovieto sejiņas viena uz otras. Savukārt krāsa norāda, vai jāizmanto sejas priekšpuse vai aizmugure. Zaļā krāsa nozīmē, ka jāizmanto priekšpuse, savukārt sarkanā krāsa nozīmē pagriezt sejiņu otrādi. *Ar šādām krāsām arī apzīmēti numuriņi uz seju pamatnēm, kas attiecīgi parāda, vai tā ir sejiņas priekšpuse vai aizmugure.

Spēles autors: Yoann Levet.

LT – Lietuvių

DJ08591 Loginis žaidimas - Pamišę veidai

Amžius: nuo 5 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 6 medinės detalės ir 20 kortelių.

x20

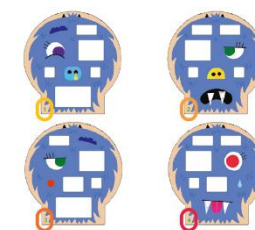


Žaidimo tikslas: Atkurkite pabaisos veidą naudodami nurodytus medinius veidus, priekine arba kita puse, atverstas į viršų.

Žaidimo eiga:

Pasirinkite iššūkio kortelę.

Paimkite tik kortelėje nurodytus medinius veidus.



- Sudėkite veidus vienas ant kito,

kad atkurtumėte veidą pasirinktoje iššūkio kortelėje. Veidus galima sukrauti bet kokia tvarka, priekine arba kita puse, atverstas į viršų.

- Sunkiausiuose iššūkiuose yra tarpų su klausukais.**

Tokiais atvejais erdvėje yra nežinomas elementas (burna, nosis ir kt.). Tokios vietos negali būti tuščios.

Kiekvienam iššūkiui yra tik vienas sprendimas.

Sprendimus rasite šios knygelės pabaigoje.



Skaičiai pateikiami tokia tvarka, kokia turi būti sudėti veidai.

Spalva nurodo pusę, kuri turi būti nukreipta į viršų: žalia reiškia priekinę pusę į viršų, o raudona – atvirkštinę pusę į viršų.

Žaidimo autorius: Yoann Levet.

EE – Eesti

DJ08591 Loogikamäng - Pöörased näod

KANNATLIKKUST ÕPETAV MÄNG

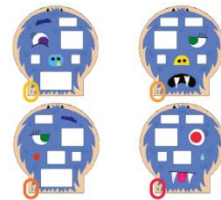
Vanus alates: 5 - 99-aastastele

Mängijaid: 1 mängija

Komplekti kuuluvad: 6
puidust nägu ja 20
ülesandekaarti (40 järjest
raskema tasemega ülesannet).



Mängu eesmärk: teha koletise nägu
järele, kasutades üht või teist pidi
asetatuna vaid loetletud nägusid.



Mängu käik:

Vali välja üks ülesandekaart.

Kasuta ainult kaardile märgitud puidust nägusid.

- Pane näod üksteise peale ja tee nii järgi valitud ülesandekaardil näidatud nägu. Nägusid võib üksteise peale panna mis tahes järjekorras ja mis tahes pidi.

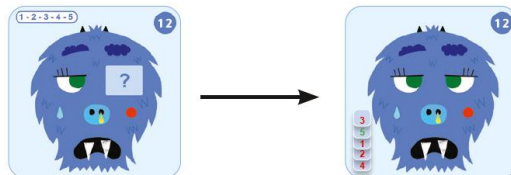
- **Kõige raskemates ülesannetes on küsimärkidega kohti.**

See tähendab, et neis kohtades on mõni tundmatu element (suu, nina jne).
Neid kohti ei tohi tühjaks jätta.

Nagu kõikidel teistel ülesannetel, on ka seda tüüpi ülesannetel ainult üks võimalik lahendus.

Iga ülesande jaoks on ainult üks õige lahendus!

Lahendused leiad vihiku lõpust.



Numbrid näitavad järjekorda, milles tuleb näod üksteise peale panna.

Värv näitab nöö külge, mis peab jääma ülespoole: roheline tähistab esikülge ja punane tagakülge.

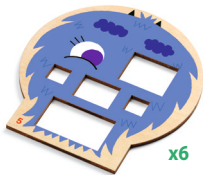
Mängu autor: Yoann Levet.



CONTENTS: 6 wooden faces and 20 challenge cards (40 challenges with increasing levels of difficulty).



x20



x6

AIM OF THE GAME:

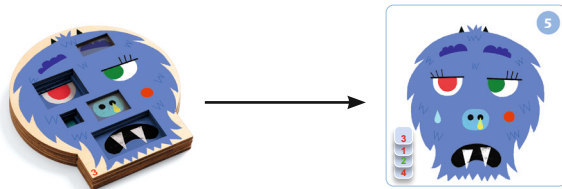
Recreate the monster's face using the wooden faces indicated, front or reverse side up.

HOW TO PLAY:

- Choose a challenge card.
- Take only the wooden faces indicated on the card.

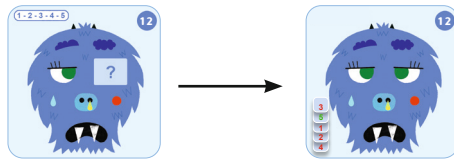


- Stack the faces on top of each other to recreate the face on the chosen challenge card. The faces can be stacked in any order, front or reverse side up.



- The most difficult challenges feature spaces with question marks. In such cases, the space contains an unknown element (a mouth, a nose, etc.). Such spaces cannot be left empty.

Like all the other challenges, this type of challenge only has one possible solution.



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

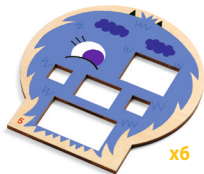
The numbers are given in the order that the faces should be stacked. The colour indicates the side that should face up: green means front side up and red means reverse side up.



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ: 6 деревянных деталей с изображением мордочек, 20 карточек с заданиями (40 заданий, составленных по возрастающему уровню сложности).



x20



x6

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Воспроизвести мордочку монстра, располагая указанные в задании детали в лицевой или обратной стороной вверх.

ХОД ИГРЫ:

- Выберите карточку с заданием.
- Возьмите только те деревянные детали, которые указаны в задании.

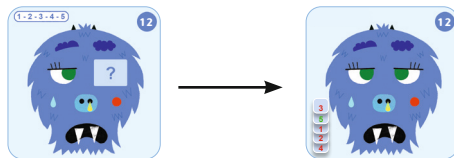


- Наложите детали друг на друга так, чтобы воспроизвести мордочку, изображенную на выбранной карточке с заданием. Мордочки можно располагать в любом порядке как лицевой, так и обратной стороной вверх.



- В самых сложных заданиях некоторые части мордочек отмечены вопросительными знаками. Это означает, что здесь должен быть расположен некий элемент (рот, нос и т. д.). Такие места нельзя оставлять пустыми.

Как и в случае других заданий, подобного рода задания предполагают одно-единственное решение.



У каждого задания **есть только одно решение.**
Решения приведены в конце брошюры.

Номера указаны в том порядке, в котором мордочки накладываются друг на друга. Цвет показывает, какая сторона детали находится сверху: зеленый соответствует лицевой стороне, а красный — обратной.

Автор игры: Йоанн Лева.