

LV – Latviešu

DJ08592 Spēle - Dzīvnieku drūzmēšanās

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1

Komplektā ietilpst: 25 numurētas uzdevumu kartiņas (ar 3 pieaugošām grūtības pakāpēm), spēles pamatne un 15 koka žetoni (pa 3 žetoniem ar katra dzīvnieka attēlu).

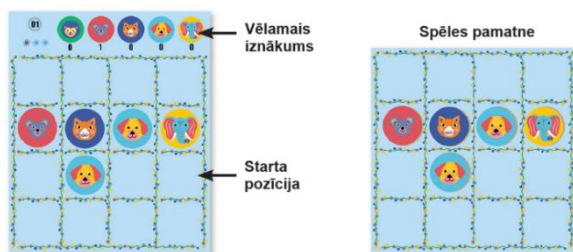


Spēles mērķis: pārvietojiet dzīvniekus pa pamatni tā, lai uz pamatnes paliek tikai tie dzīvnieki, kas norādīti uz uzdevumu kartiņas.

Spēles norise: novietojiet spēles pamatni sev priekšā. Izvēlieties uzdevumu kartiņu ar sev vēlamu grūtības pakāpi:

= 1. līmenis = 2. līmenis = 3. līmenis

Novietojiet atbilstošos dzīvnieku žetonus uz spēles pamatnes, saliekot tos norādītājās vietās, kā parādīts uz uzdevumu kartiņas.



Lai izpildītu norādīto uzdevumu, pārvietojiet dzīvnieku žetonus pa spēles laukumu. Žetonus var pārvietot pa vienam vienā reizē, ņemot vērā arī sekojošus noteikumus, kas skar kustību veikšanu:

- **Visi dzīvnieki** pārvietojas pa vienam lauciņam uz priekšu, virzoties vertikāli vai horizontāli.
- **Peles, kaķi, suņi un ziloni** drīkst pārvietoties uz lauciņu tikai tad, ja viņi var aizbiedēt dzīvnieku, kas uz tā atrodas.

Tas nozīmē, ka

- **Zilonis** var pārvietoties tikai uz lauciņa, kur atrodas suns.
- **Suns** var pārvietoties tikai uz lauciņa, kur atrodas kaķis.

Kaķis var pārvietoties tikai uz lauciņa, kur atrodas pele.



- **Pele** var pārvietoties tikai uz lauciņa, kur atrodas zilonis.



Nobaidītā dzīvnieka žetons (piemēram, peles žetons, kad kaķis izdara kustību), tiek izņemts no spēles un žetons, kas tikko veica kustību, ieņem tā vietu (piemēram, kaķa žetons tiek novietots peles žetona vietā). Tādējādi zilonis vairs nevar pārvietoties uz šo lauciņu, jo uz tā ir kaķis.

- **Ezis** pārvietojoties pagrūž visus pārējos dzīvniekus. Ezis pagrūž dzīvnieku tajā pašā virzienā, kādā dodas. Viņš var pagrūst dzīvnieku tikai uz tukšu lauciņu blakus. Dzīvnieku nedrīkst pagrūst uz lauciņu, kur jau atrodas kāds cits dzīvnieks vai ārpus spēles pamatnes. Tāpat, kā citi dzīvnieki, arī ezis pēc gājiena ieņem pagrūstā dzīvnieka vietu. Ezis savā gājienā var pagrūst tikai vienu dzīvnieku nost no ceļa.

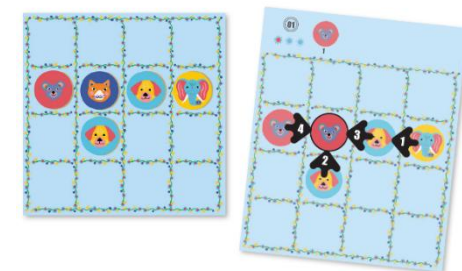


Papildus ir noteikums, ka ezis drīkst pārvietoties tikai tad, ja viņam ir iespēja pagrūst citu dzīvnieku nost no ceļa. Ja apkārt esošie žetoni neļauj veikt pagrūšanu uz priekšu, ezis pārvietoties nevar.

Lai veiksmīgi izpildītu uzdevumu, uz spēles pamatnes ir jāpaliek tikai tiem dzīvniekiem, kas norādīti uzdevumu kartiņas augšpusē un tādā skaitā, kā norādīts.

Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās (bultiņas ar skaitļiem norāda secību, kādā žetoni jāpārvieto). Žetons, kas apvilktas ar melnu parāda dzīvnieku žetonu pēdējo pozīciju. Dažas kustības dažreiz var tikt veiktas arī atšķirīgā secībā.



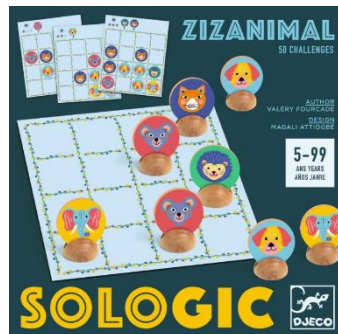
Spēles autors: Valéry Fourcade.

LT – Lietuvių
DJ08592 Loginis žaidimas - Zizanimal

Amžius: nuo 5 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 25 sunumeruotos užduočių kortelės (3 sudėtingumo lygiai), 1 trumpa taisyklių kortelė, 1 žaidimo lenta ir 15 medinių figūrėlių (po 3 kiekvieno gyvūno).



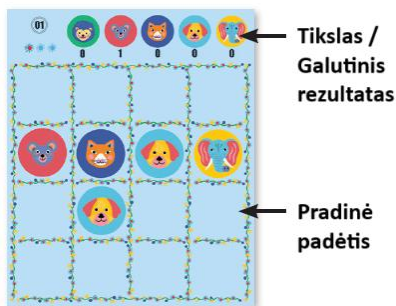
Žaidimo tikslas: Judink gyvūnus taip, kad lentelėje liktų tik nurodytieji.

Kaip žaisti:

- Padėkite žaidimo lentą priešais save.
- Pasirinkite iššūkio kortelę pagal pageidaujamą sunkumo lygį:

🌟🌟🌟 = 1 lygis 🌟🌟🌟🌟 = 2 lygis 🌟🌟🌟🌟🌟 = 3 lygis

- Išdėliokite gyvūnus taip, kaip parodyta užduoties kortelėje.:



Norėdami įvykdyti užduotį, judinkite gyvūnų figūrėles po vieną per ėjimą, laikydamiesi šių judėjimo taisyklių:

- **Visi gyvūnai** juda tik po vieną langelį – vertikaliai arba horizontaliai.
- **Pelės, katės, šunys ir drambliai** gali pereiti į langelį tik tuo atveju, jei jie gąsdina tą langelį užėmusį gyvūną.

Tai reiškia, kad:

- **Dramblys** gali judėti tik į langelį su šuniu.
- **Šuo** – tik į langelį su kate.



- **Katė** – tik į langelį su pele.



- **Pelytė** – tik į langelį su dramblio figūrėle.



Kai gyvūnas išgąsdinamas (pvz., pelė išsigąsta katės), jo figūrėlė pašalinama iš žaidimo, o gyvūnas, kuris juda, užima jos vietą (pvz., katė užima pelės vietą).

Dramblys negali eiti ant langelio su kate.

– **Ežys** eidamas stumia visus kitus gyvūnus, kurie pasitaiko jo kelyje. Jis stumia gyvūną ta pačia kryptimi, kuria juda pats, bet tik į tuščią langelį. Pastumtas gyvūnas negali būti įstumtas į langelį su kitu gyvūnu ar nuo lentos.

Kaip ir kiti gyvūnai, ežys užima išstumto gyvūno vietą.

Vieno ėjimo metu ežys gali išstumti tik vieną gyvūną.



Be to: Ežys gali judėti tik tuo atveju, jei stumia kitą gyvūną savo judėjimo kryptimi.

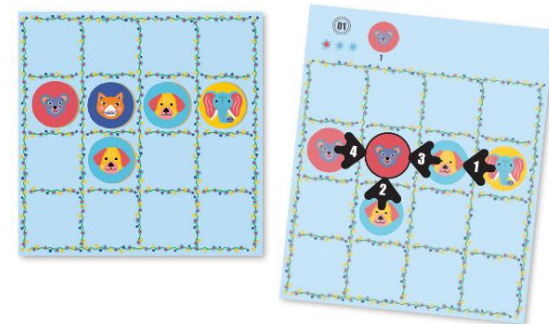
Norint sėkmingai įvykdyti užduotį, lentoje turi likti tik tie gyvūnai, kurie nurodyti kortelės viršuje, ir tiksliai nurodytas jų kiekis.

Kiekvienas uždavinys turi tik vieną teisingą sprendimą!

Sunumeruotos rodyklės rodo, kokia tvarka turi būti judinamos figūrėlės.

Juodu apskritimu pažymėta figūrėlė rodo galutinę gyvūno padėtį.

Kai kuriuos ėjimus kartais galima atlikti kita eilės tvarka.



Žaidimo autorius: Valéry Fourcade.

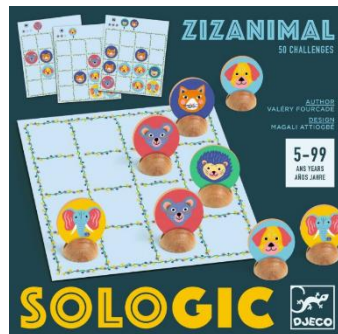
EE – Eesti*

DJ08592 Loogikamäng - Zizanimal

Vanus alates: 5 - 99-aastastele

Mängijaid: 1 mängija

Komplekti kuuluvad: 25 nummerdatud väljakutsekaarti (3 raskusastmega), 1 kiirjuhendikaart, 1 mängulaud ja 15 puidust nuppu (3 iga looma kohta).

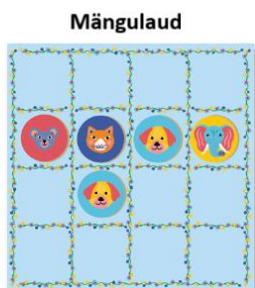
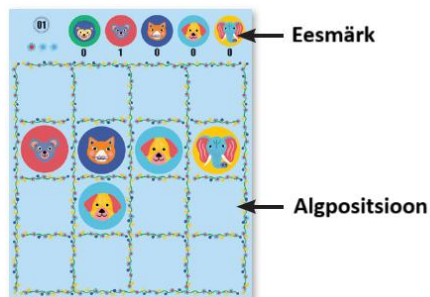


Mängu eesmärk: Liigutada loomi mööda mängulauda nii, et alles jääksid ainult need, mis on kaardil näidatud.

Mängu käik: Aseta mängulaud enda ette. Vali väljakutsekaart soovitud raskusastmega:

= Tase 1 = Tase 2 = Tase 3

Aseta loomad lauale vastavalt väljakutsekaardil näidatule.



Et väljakutse lõpetada, liiguta loomade nuppe mööda mängulauda, ühekaupa, järgides järgmisi liikumisreegleid:

- **Kõik loomad** liiguvad ühe ruudu kaupa, kas vertikaalselt või horisontaalselt.
- **Hiired, kassid, koerad ja elefandid** võivad liikuda ainult sellele ruudule, kui nad hirmutavad seal olevat looma.

See tähendab, et:

- **Elefant** võib liikuda ainult sellele ruudule, kus on koer.
- **Koer** võib liikuda ainult sellele ruudule, kus on kass.



- **Kass** võib liikuda ainult sellele ruudule, kus on hiir.
- **Hiir** võib liikuda ainult sellele ruudule, kus on elefant.



Hirmutatud looma nupp (näiteks hiir, kui kass teeb käigu) võetakse mängust välja ja käigu teinud nupp asendab seda (näiteks kassi nupp võtab hiire nupu koha). Elefant ei tohi seega liikuda ruudule, kus on kass.

- **Siil** lükkab oma teel kõik teised loomad eest ära. Siil lükkab looma samas suunas, kuhu ta liigub; ta võib looma lükata ainult tühjale ruudule. Tõrjutud looma ei tohi lükata ruudule, kus on teine loom, ega laualt maha.

Nagu teised loomad, võtab ka siil selle looma nupu koha, kelle ta eest ära lükkas. Siil võib ühe käiguga eest ära lükata ainult ühe looma.



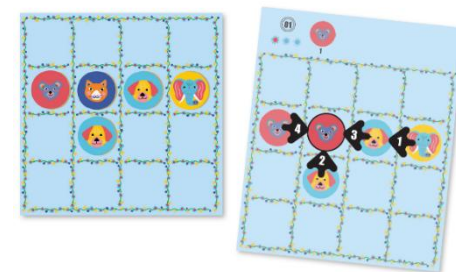
Lisaks võib ta liikuda ainult siis, kui ta lükkab mõne looma eest ära.

Väljakutse edukaks lõpetamiseks peavad lauale jääma ainult need loomad ja täpselt selles koguses, mis on kaardi ülaosas näidatud.

Iga ülesande jaoks on ainult üks õige lahendus!

Lahendused leiad vihiku lõpust.

Nummerdatud nooled näitavad järjekorda, milles nuppe tuleb liigutada. Musta ringiga tähistatud nupp näitab looma lõppasukohta. Mõned käigud võivad mõnikord olla tehtud ka teises järjekorras.



Mängu autor: Valéry Fourcade.

**CONTENTS OF THE GAME:**

25 numbered challenge cards (with 3 levels of difficulty), 1 Quick Guide Card, 1 game board and 15 wooden tokens (3 of each animal).

AIM OF THE GAME:

Move the animals around the board so that only the ones indicated are left.

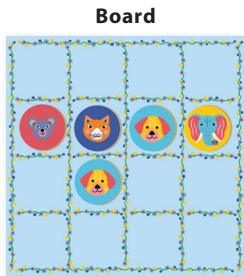
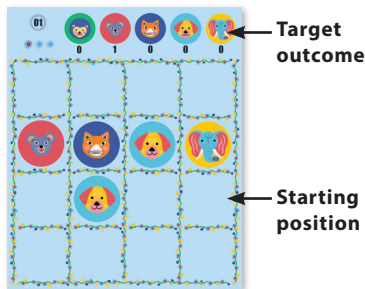
HOW TO PLAY:

• Place the game board in front of you.

• Choose a challenge card with the desired level of difficulty:

 = Level 1  = Level 2  = Level 3

• Position the animals on the board as indicated on the challenge card.



• To complete the challenge, move the animal tokens around the board, one at a time, all whilst respecting the following rules covering movement:

- **All animals** move by one square at a time, in either vertical or horizontal movements.

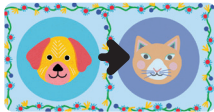
- **Mice, cats, dogs and elephants** may **only** move to a square **if** they frighten the animal on that square.

This means that:

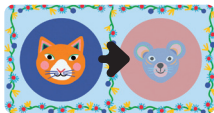
- **The elephant** may only move to a square with a dog on it.



- **The dog** may only move to a square with a cat on it.



- **The cat** may only move to a square with a mouse on it.



- **The mouse** may only move to a square with an elephant on it.





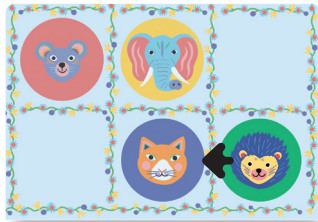
The token of the frightened animal (*for example, the mouse when the cat makes a move*) is taken out of the game and the token that has made a move takes its place (*for example, the cat token takes the place of the mouse token*). The elephant may not, therefore, move to a square with a cat on it.

- **The hedgehog** pushes all the other animals out of its way as it moves. The hedgehog pushes an animal in the same direction as its own path of travel; it may only push the animal onto an empty square. The displaced animal cannot be pushed into a square occupied by another animal or off the board.

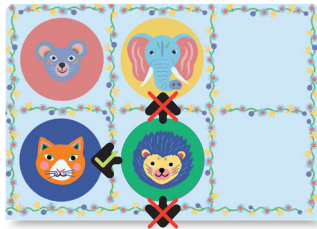
As with the other animals, the hedgehog takes the place of the animal token it has pushed out of its way.

The hedgehog may only push one animal out of the way when it moves.

①

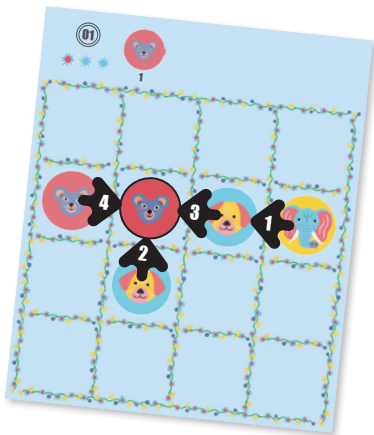
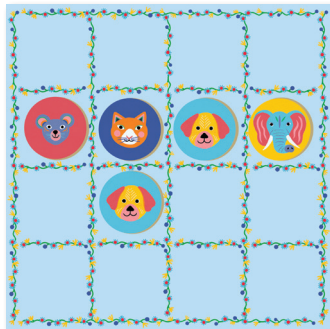


②



In addition, **it is only allowed to move if it is pushing another animal out of the way.**

• **To successfully complete the challenge,** only the animals indicated at the top of the card should be left on the board, in the quantities indicated.



There is only one solution for each challenge!

Solutions can be found at the end of this booklet.

The numbered arrows indicate the order that the tokens should be moved in. The token circled in black indicates the final position of the animal token(s). Some moves may sometimes be made in a different order.



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:

25 карточек с заданиями (3 уровня сложности), 1 Памятка, 1 игровая доска и 15 деревянных фишек (по 3 на каждого животного).

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

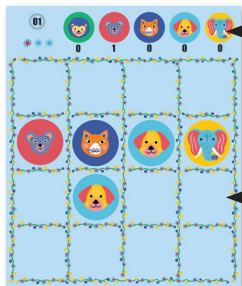
Перемещать зверей по игровому полю так, чтобы в итоге на нем остались только те, что указаны на карточке.

ХОД ИГРЫ:

- Положите перед собой игровое поле.
- Возьмите карточку с заданием в соответствии с выбранным уровнем сложности:

 = уровень 1
  = уровень 2
  = уровень 3

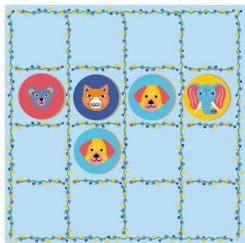
- Расположите животных на игровом поле так, как указано в задании.



Конечная цель

Исходная позиция

Поле



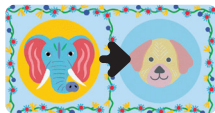
• Чтобы выполнить задание, перемещайте фишки с животными одну за другой в соответствии со следующими правилами:

- **Все звери** могут перемещаться только на одну клетку под прямым углом (вертикально или горизонтально).

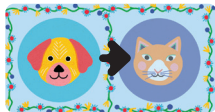
- **Мыши, кошки, собаки и слоны** могут перемещаться **только** на клетку с животным, которое их боится.

Таким образом:

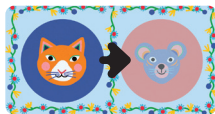
- **Слона** можно перемещать только на клетку с собакой.



- **Собаку** можно перемещать только на клетку с кошкой.



- **Кошку** можно перемещать только на клетку с мышью.



- **Мышь** можно перемещать только на клетку со слонем.





Фишка с испуганным животным (например, мышь, когда на ее клетку перемещается кошка) выбывает из игры, а на ее место встает перемещенная фишка (например, фишка с кошкой занимает место фишки с мышью).

Соответственно, слона нельзя переместить на клетку с кошкой.

- **Ёжик** при перемещении вытесняет с клеток всех остальных зверей. Ёжик вытесняет животное в том направлении, в котором перемещается сам, при этом животное может встать только на пустую клетку. Животное, которого ёжик вытеснил с клетки, не может быть перемещено на занятую клетку или за пределы игрового поля.

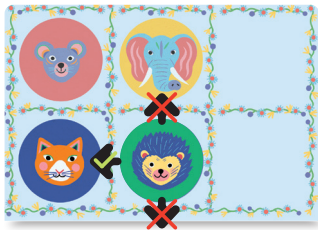
Как и другие звери, ёжик встает на место сдвинутой фишки.

Ёжик может вытеснить только одно животное за ход.

1

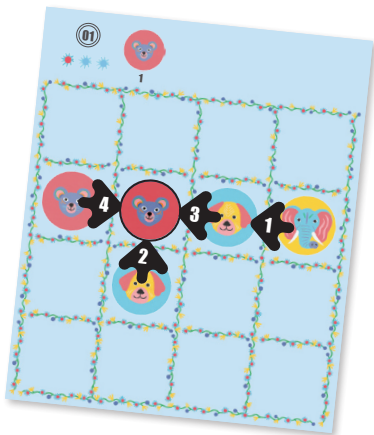
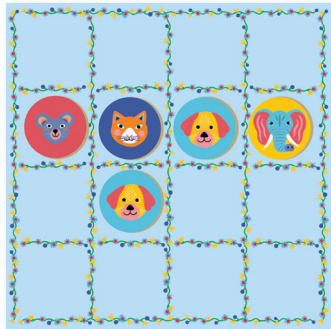


2



При этом он перемещается только в том случае, если вытесняет с клетки другое животное.

- **Вы успешно справились с заданием**, если на вашем поле остались только те звери, которые указаны на карточке сверху, в таком же самом количестве.



У каждого задания есть только одно решение!

Решения приведены в конце брошюры.

Пронумерованные стрелки указывают порядок перемещения фишек.

Фишка с черным кружком указывает на конечную позицию фишки или фишек с животными. Некоторые ходы могут быть выполнены в другом порядке.