

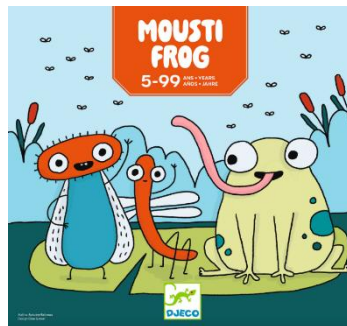
LV – Latviešu

## DJ08593 Spēle - Lēkājošas vārdes

**Ieteicamais vecums:** no 5 gadu vecuma

**Spēlētāju skaits:** 2 – 4

**Komplektā ietilpst:** spēles laukums, 4 ūdensrozes lapas, 5 niedres, 18 mušas, 3 odi un 1 vārdes figūriņa.



**Spēles mērķis:** spēles beigās būt ar vislielāko mušu skaitu uz savas ūdensrozes lapas.

**Sagatavošanās spēlei:** izņem visus spēles piederumus no kastītes un spēles kastē ieliek spēles laukumu.

Niedres kociņus iestiprina spēles laukuma caurumos, liekot lielāko niedri vidū. Mušas un odus pēc nejaušības principa izvieto uz niedrēm. Katrs spēlētājs paņem vienu ūdensrozes lapu un noliek to sev priekšā.

Pirmais spēlētājs paņem vārdes figūriņu.



**Spēles norise:** Spēlētāji spēlē pēc kārtas pulksteņrādītāja virzienā.

Kad ir viņu gājiens, spēlētājs paņem vārdes figūriņu un liek tai lēkt:

- vai nu uz niedrēm, lai nogāztu pēc iespējas vairāk mušu un odu,
- vai arī uz pretinieka ūdensrozes lapu, lai nogāztu viņa mušas un odus.

Abos gadījumos spēlētājs savāc nogāztās mušas un odus un liek tās uz savas ūdensrozes lapas.

### Vai varde var lēkt vienu vai divas reizes?

Sava gājiena laikā spēlētājs var likt vardei lēkt vienu vai divas reizes, atkarībā no tā, cik mušu ir viņa ūdensrozes lapā:

- 1 lēcieni, ja viņam ir tikpat vai vairāk mušu nekā citiem spēlētājiem,
- 2 lēcieni, ja viņam ir mazāk mušu nekā citiem spēlētājiem.



### Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad trīs niedrēs vairs nav nevienas mušas vai oda.

### Punktu skaitīšana:

Katrs ods noņem vienu tāda paša lieluma mušu.

Uzvar tas spēlētājs, kura ūdensrozes lapā ir visvairāk mušu.

Ja ir neizšķirts, uzvar tas, kuram ir mazākās mušas.

*Spēles autors: Antoine Rabreau.*

LT – Lietuvių\*

## DJ08593 Žaidimas - Šokinėjančios varlės

**Rekomenduojamas amžius:** nuo 5 metų

**Žaidėjų skaičius:** 2 – 4

**Žaidimo sudėtis:** 1 žaidimo lenta, 4 vandens lelijos lapai, 5 nendrės, 18 musių, 3 uodai ir 1 varlės figūrėlė.



**Žaidimo tikslas:** Žaidimo pabaigoje turėti daugiausia musių ant savo vandens lelijos lapo.

**Žaidimo paruošimas:** Išimkite visas žaidimo dalis ir padėkite žaidimo lentą į dėžutę. Įstatykite nendres į skylutes lentoje, didžiausią įdėkite į vidurį. Atsitiktinai išdėliokite muses ir uodus ant nendrių. Kiekvienas žaidėjas pasiima vandens lelijos lapą ir padeda jį prieš save. Pirmasis žaidėjas pasiima varlę.



**Žaidimo eiga:** Žaidėjai žaidžia paeiliui pagal laikrodžio rodyklę.

Savo ėjimo metu žaidėjas paima varlę ir priverčia ją šokti:

- arba link nendrių, kad numuštų kuo daugiau musių ir uodų,
- arba link priešininko vandens lelijos lapo, kad numuštų jų muses ir uodus.

Abiem atvejais žaidėjas pasiima numuštas muses ir uodus ir uždeda juos ant savo lelijos lapo.

### Ar varlė gali šokti vieną ar du kartus?

Savo ėjimo metu žaidėjas gali priversti varlę šokti vieną arba du kartus, priklausomai nuo musių skaičiaus ant jų lelijos lapo:

- 1 šuolis, jei jie turi tiek pat arba daugiau musių nei kiti žaidėjai,
- 2 šuoliai, jei jie turi mažiau musių nei kiti žaidėjai.



### Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai trijose nendrėse nelieta nei musių, nei uodų.

### Taškų skaičiavimas:

Kiekvienas uodas panaikina vieną tokio pat dydžio musę.

Laimi tas žaidėjas, kurio lelijos lape yra daugiausia musių.

Jei yra lygiosios, laimi tas, kurio musės yra mažiausios.

*Žaidimo autorius: Antoine Rabreau.*

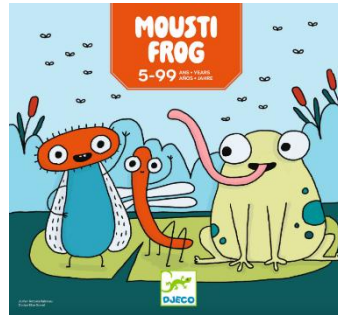
EE – Eesti\*

## DJ08593 Mäng - Hüppavad konnad

**Vanus alates:** 5 - 99-aastastele

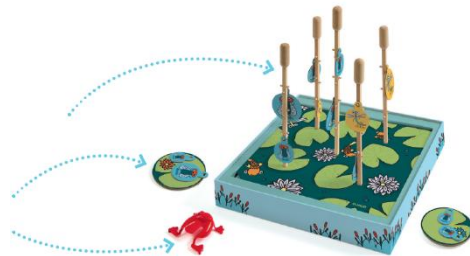
**Mängijaid:** 2 - 4

**Komplekti kuuluvad:** 1 mängulaud, 4 vesiroosi lehte, 5 pilliroogu, 18 kärbest, 3 sääske ja 1 konnafiguur.



**Mängu eesmärk:** Mängu lõpus peab sinu vesiroosi lehel olema kõige rohkem kärbsed.

**Mängu ettevalmistamine:** Võta kõik mänguosad välja ja aseta mängulaud karpi. Aseta pillirood aukudesse laual, kõige suurem pilliroog käib keskele. Aseta kärbsed ja sääsed juhuslikult pilliroogadele. Iga mängija võtab endale vesiroosi lehe ja paneb selle enda ette. Esimene mängija võtab endale konna.



**Mängu käik:** Mängijad mängivad kordamööda päripäeva.

Oma käigu ajal võtab mängija konna ja paneb selle hüppama:

- kas pilliroo poole, et lüüa maha võimalikult palju kärbsed ja sääski,
- või vastase vesiroosi lehe poole, et lüüa maha tema kärbsed ja sääsed.

Mõlemal juhul võtab mängija maha löödud kärbsed ja sääsed ning paneb need oma vesiroosi lehele.

**Kas konn võib hüppata ühe või kaks korda?**

Oma käigu ajal võib mängija panna konna hüppama kas ühe või kaks korda, sõltuvalt sellest, kui palju kärbsed on tema vesiroosi lehel:

- 1 hüpe, kui tal on sama palju või rohkem kärbsed kui teistel mängijatel,
- 2 hüpet, kui tal on vähem kärbsed kui teistel mängijatel.



## Mängu lõpp

Mäng saab läbi, kui kolmes pilliroos pole enam kärbsed ega sääski.

## Punktide lugemine

Iga sääsk eemaldab ühe sama suurusega kärbse.

Võidab see mängija, kelle vesiroosi lehel on kõige rohkem kärbsed.

Kui on viik, siis võidab see, kellel on kõige väiksemad kärbsed.

*Mängu autor: Antoine Rabreau.*

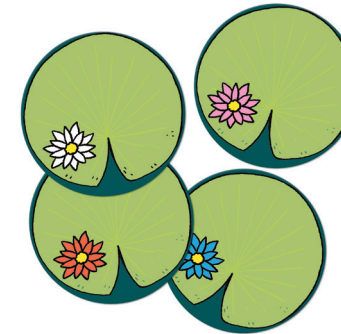
# MOUSTI FROG

FR Contenu • EN Contents  
DE Inhalt • ES Contenido  
IT Contenuto

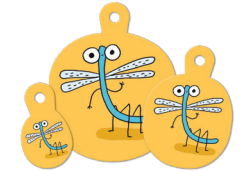
PT Conteúdo • NL Inhoud  
SE Innehåll • DA Indhold  
RU Игровой комплект



x 18



x 4



x 3



x 1



x 5



x 1



**But du jeu :** Avoir le plus de mouches sur son nénuphar à la fin de la partie.

#### Préparation du jeu :

- Sortir tout le matériel et placer le plateau de jeu dans la boîte.
- Insérer les roseaux dans les trous prévus sur le plateau, en mettant le plus grand au centre.
- Disposer les mouches et les moustiques sur les roseaux de manière aléatoire.
- Chaque joueur prend une feuille de nénuphar et la pose devant lui.
- Le premier joueur prend la grenouille.

#### Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur actif prend la grenouille et la fait sauter :

- Soit vers les roseaux pour faire tomber un maximum de mouches/moustiques,
- Soit vers la feuille de nénuphar d'un adversaire pour faire tomber ses mouches/moustiques.

Dans les deux cas, le joueur récupère les mouches/moustiques qu'il a fait tomber pour les placer sur sa feuille de nénuphar.



#### 1 ou 2 saut(s) de grenouille ?

Lors de son tour, le joueur actif a le droit de faire bondir la grenouille une ou deux fois selon le nombre de mouches présentes sur son nénuphar :

- 1 bond, si le nombre de mouches est égal ou supérieur aux autres joueurs
- 2 bonds, si le nombre de mouches est inférieur aux autres joueurs

#### Fin de partie

La partie se termine lorsque trois roseaux sont complètement vidés de leurs mouches et moustiques.

#### Décompte des points

Chaque moustique élimine une mouche de taille identique.

Le joueur avec le plus de mouches sur sa feuille de nénuphar remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de petites mouches qui gagne.

Un jeu d'Antoine Rabreau

**Aim of the game:** Have the most flies on your lily pad at the end of the game.

#### Game set-up:

- Remove all the game pieces and then place the gameboard in the box.
- Place the reeds in the holes on the board, by placing the largest in the center.
- Randomly place the flies and mosquitos on the reeds.
- Each player takes a lily pad and places it in front of themself.
- The first player takes the frog.

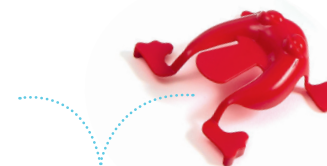
#### How to play:

Players take turns to play clockwise.

During their turn, the active player takes the frog and makes it jump:

- either towards the reeds to knock off as many flies/mosquitos as they can,
- or towards an opponent's lily pad to knock off their flies/mosquitos.

In both cases, the player takes the flies/mosquitos they knocked off and puts them on their lily pad.



#### Can the frog jump once or twice?

During their turn, the active player can make the frog jump either once or twice, depending on the number of flies on their lily pad:

- 1 jump, if they have the same amount as or more flies than the other players,
- 2 jumps, if they have fewer flies than the other players.

#### End of the game

The game ends when there are no more flies or mosquitos in the three reeds.

#### Counting the scores

Each mosquito eliminates a fly of the same size.

The player whose lily pad has the most flies on it wins the game.

When there is a draw, the player who has the smallest flies wins.

A game by Antoine Rabreau



**Spillelets formål:** At have flest fluer på sit åkandeblad, når spillet slutter.

#### Forberedelse af spillet:

- Tag alt materialet ud og læg spillepladen i æsken.
- Sæt sivene ned i de dertil beregnede huller på pladen, ved at placere den største i midten.
- Fordel fluerne og myggene tilfældigt på sivene.
- Hver spiller tager et åkandeblad og lægger det foran sig.
- Den første spiller tager frøen.

#### Sådan foregår spillet:

Spillerne skiftes til at spille, og der spilles i urets retning. Når det er en spillers tur, tager han eller hun frøen og får den til at hoppe:

- Enten mod sivene for at slå så mange fluer/myg af som muligt,
- Eller mod en modstanders åkandeblad for at slå modstanderens fluer/myg af.

I begge tilfælde tager spilleren de fluer/myg, som han eller hun har slået af, og lægger dem på sit eget åkandeblad.

#### 1 eller 2 frøhop?

Når det er en spillers tur, skal han eller hun få frøen til at hoppe en eller to gange, afhængigt af hvor mange fluer spilleren har på sit åkandeblad:

- 1 hop, hvis antallet af fluer er lig med eller større end de andre spilleres antal
- 2 hop, hvis antallet af fluer er mindre end de andre spilleres antal

#### Spillelets slutning

Spillet slutter, når der ikke længere er nogen fluer eller myg tilbage på de tre siv.

#### Optælling af point

Hver myg eliminerer en flue af samme størrelse.

Spilleren med flest fluer på sit åkandeblad har vundet spillet.

Hvis det står lige, vinder den spiller, der har flest små fluer.

Et spil af Antoine Rabreau



**Цель игры:** собрать как можно больше мух на своей кувшинке к концу партии.

#### Подготовка к игре:

- Достаньте все предметы и положите игровое поле в коробку.
- Вставьте камыши в отверстия на поле, поместив самый большой в центр.
- Прикрепите мух и комаров на камыши в произвольном порядке.
- Каждый игрок берет лист кувшинки и кладет его перед собой.
- Первый игрок берет лягушку.

#### Ход игры:

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Во время своего хода активный игрок берет лягушку и запускает ее, чтобы она прыгнула:

- либо в сторону камышей, чтобы сбить как можно больше мух/комаров,
- либо на кувшинку соперника, чтобы сбить его мух/комаров.

В обоих случаях игрок собирает сбитых мух/комаров и кладет их на свой лист кувшинки.

#### 1 или 2 прыжка?

Во время своего хода активный игрок может запустить лягушку один или два раза, в зависимости от количества мух на его кувшинке:

- 1 прыжок, если количество мух равно или больше, чем у других игроков
- 2 прыжка, если количество мух меньше, чем у других игроков

#### Конец игры

Партия завершается, когда на три камышах не остается ни мух, ни комаров.

#### Подсчет очков

Каждый комар уничтожает муху такого же размера.

Побеждает игрок, который собрал больше всего мух на своей кувшинке.

Если игроки набирают одинаковое количество очков, побеждает игрок с наибольшим количеством маленьких мух.

Автор игры: Антуан Рабро