

LV – Latviešu

DJ05226 Galda spēļu komplekts – Zosu spēle un Ludo (RIČU RAČU)

Spēle: Riču-Raču Zirdziņi

Spēles mērķis: pirmajam novietot savus 2 kauliņus spēles pamatnes vidū.



Spēles gaita: Katrs spēlētājs novieto savus kauliņus (zirgus) uz atbilstošās krāsas zirdziņa spēles pamatnes stūrī, piemēram, sarkanie kauliņi uz sarkanā zirdziņa attēla. Spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Lai uzsāktu ceļu pa spēles laukumu, spēlētājam vispirms jāuzmet "6". Ja spēlētājs uzmet 6, viņš

var novietot vienu no saviem kauliņiem uz starta lauciņa (savas krāsas zvaigznītes).

Tiklīdz zirgs ir startējis sacensībās (nonācis uz starta lauciņa), tālāk uzmestie skaitļi uz metamā kauliņa parāda, cik lauciņus uz priekšu tas var doties. Ja spēlētājs uzmet 6, viņš var veikt vēl vienu gājienu.

Pēc katra izmestā metamā kauliņa spēlētājs var pārvietot tikai vienu no saviem spēles kauliņiem jeb zirgiem.

Īpašie nosacījumi:

- Zirgs nevar pārlēkt pāri citam zirgam. Ja dodoties uz priekšu ceļā ir cits zirgs, spēlētājam jāapstājas tieši aiz priekšā esošā kauliņa.
- Zirgs var apstāties uz lauciņa, kur jau atrodas cits zirgs, ja uz šī lauciņa nonāk, noejot precīzo lauciņu skaitu, kas uzmests uz metamā kauliņa. Ja gājiens noslēdzas uz lauciņa, kur atrodas cits zirgs, šis zirgs tiek aizdzīts uz spēles sākumu un tam atkal jāmēģina atgriezties spēlē, vispirms tiekot uz starta lauciņa un pēc tam turpinot spēli.

Lai noslēgtu apli, visiem zirdziņiem ir jānonāk uz pēdējā lauciņa, kas apzīmēts ar spēlētājam atbilstošās krāsas pakavu. Ja tiek uzmests lielāks skaitlis, kā nepieciešams, zirdziņš tiek aizvests līdz pakavam un tad no pakava atpakaļgaitā tik lauciņus, kāds skaitlis palicis pāri.



Tiklīdz zirdziņš nonācis uz sava pakava lauciņa, spēlētājam ir jāuzmet 1, lai novietotu zirdziņu uz lauciņu nr. 1, pēc tam 2, lai zirdziņš nonāktu uz lauciņa 2, un tad jāuzmet 3, lai pārvietotu zirdziņu uz lauciņu 3. Pēc tam spēlētājam jāuzmet vēl 6, lai zirgs finišētu un nonāktu spēles pamatnes centrā.

Spēle: Zosu spēle

Spēles mērķis: pirmajam nokļūt uz lauciņa 30!



Spēles gaita: Spēlētāji pēc kārtas met metamo kauliņu un pārvieto savu kauliņu par tik lauciņiem, cik uzkrīt uz metamā kauliņa. Kad kauliņš nonāk uz lauciņa, kur atrodas cits kauliņš, viņš ieņem tā kauliņa vietu, savukārt kauliņam, kas tur atradās līdz šim, jādodas atpakaļ uz lauciņu, kur pirms tam atradās kauliņš, kas ieņem viņa vietu.

Ja spēlētājs savā pirmajā metienā uzmet 6, viņš uzreiz var doties uz lauciņu 11.

Īpašie lauciņi:

- "Zosu lauciņi" 6, 12, 18 un 24, kas ļauj spēlētājam vēlreiz pārvietot kauliņu par tik lauciņiem uz priekšu, cik izkrita uz metamā kauliņa.
- Lauciņš "9" (varde): ļauj uzreiz pārlēkt uz otru vardes lauciņu nr.13
- Lauciņš "16" (gliemezis): nozīmē, ka ir jāizlaiž gājiens.
- Lauciņš "26" (nakts pūce): spēlētājam jādodas atpakaļ uz lauciņu 22 (dienas pūce).

Svarīgi: ja figūriņa nonāk 30. lauciņā, taču uzmests ir lielāks skaitlis, kā noiets, tad spēlētājs dodas līdz 30. lauciņam un pēc tam atpakaļgaitā tik lauciņus, kāds skaitlis palicis pāri.

Piemēram, ja spēlētājs atrodas uz lauciņa 28 un uzmet 5, viņš dodas līdz 30. lauciņam un pēc tam vēl 3 lauciņus atpakaļ, nonākot uz lauciņa 27. Lai nokļūtu līdz finišam, jāuzmet precīzs vajadzīgo lauciņu skaits.

LT – Lietuvių

DJ05226 2 stalo žaidimai "Kumeliukas ir Žąsis"

Amžius: tinka nuo 3 metų iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų



Stalo žaidimas "Kumeliukas" - Ludo



Senas žaidimas, bet populiarus ir dabar!

Taisyklės:

Tik vienas žaidimo kauliukas naudojamas šiame žaidime. Kiekvienas žaidėjas turi 2 vienos spalvos figūrėles. Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą. Norėdamas pradėti žaidimą, žaidėjas būtinai turi išridenti "6".

Tada figūrėlę bus galima išvesti iš žirgyno zonos. Žaidimo metu iškritę "6" taškai duoda papildomą metimą.

Žaidėjai pastato savo žirgus į savo spalvos arklidę.

Žaidėjai paeiliui meta kauliuką, pradedant nuo jauniausio žaidėjo.

Žaidėjai turi išmesti šešetą, kad galėtų išvesti vieną iš savo žirgų iš arklidės ir pastatyti jį ant pirmo savo spalvos langelio (žvaigždės langelio).

Kai žaidėjo žirgas jau yra lenktynėse, jis perkeliamas į priekį tiek langelių, kiek rodo kauliukas. Žaidėjai, išmetę šešetą, meta dar kartą.

Po kiekvieno kauliuko metimo žaidėjai gali pajudinti tik vieną savo žirgą.

Specialios taisyklės:

- Žirgas negali aplenkti kito žirgo. Jis gali eiti tik iki langelio iškart už jo.
- Žirgas gali atsistoti ant langelio, kuriame jau yra kitas žirgas, jei jis pajudintas tiksliai tiek langelių, kiek rodo kauliukas. Žirgas, kuris buvo ant to langelio pirmas, turi grįžti į arklidę ir pradėti iš naujo.

Jei žaidėjo figūrėlė atsiduria ant oponento figūrėlės, priešininko figūrėlė užgrobiamą ir yra gražinama į jo žirgyno bazę. Jeigu pats žaidėjas, bet kokiu ėjimu atsidurs jau pačio užimtoje pozicijoje – ėjimas praleidžiamas ir kauliuką metą oponentas. Žaidime galima pasirinkti, su kuria figūrėle paeiti.

Žirgai turi sustoti ant savo paskutinio langelio (savo spalvos pasagos langelio), kad užbaigtų visą ratą. Jei žaidėjas išmeta didesnį skaičių nei reikia žirgui, kad jis tiksliai pasiektų savo pasagos langelį, žirgas pajudinamas iki šio langelio, o tada gražinamas atgal tiek langelių, kiek liko.

Žaidimo pabaigoje reikia: kai figūrėlė yra tiksliai jo pasagos laukelyje, žaidėjas turi išmesti "1", kad figūrėlė galėtų eiti ant kvadrato "1", tada "2" - ant kvadrato "2", ir "3" – ant kvadrato "3".

Žaidimas baigiasi, kai 2 žaidėjo figūrėlės yra ant skaičių kvadratėlių, ir žaidėjas išmeta "6".

Stalo žaidimas "Žąsis"

Žaidimo tikslas: Reikia pirmam pasiekti finišą – laukelį 30 ("žąsis").

Žaidimo laukas - tai spirale susuktas kelias, kuris turi 30 laukelius.



Žaidimo taisyklės. Kai kurie iš jų buvo ypatingi:

- "žąsis" (6, 12, 18, 24): ant šio laukelio atsistojusi figūrėlė eina toliau tiek pat laukelių kiek ką tik paėjo;
- "varlė" (9): reikia atsistoti ant 13 laukelio (kitos varlės);
- "sraigė" (16): žaidėjas turi praleisti ėjimą
- "Naktinė pelėda" (26): žaidėjas turi eiti į laukelį 22 ('dieninė pelėda')

!!! Jeigu žaidėjas pirmą kartą išridena skaičių '6', jis gali eiti į laukelį 11.

Svarbu: jei figūra atsistoja ant 30-ojo langelio dar nepajudėjusi tiek langelių, kiek rodo kauliukas, ji turi grįžti atgal tiek langelių, kiek liko.

EE – Eesti*

DJ05226 – Klassikalised mängud - Ludo & Co junior

Vanus alates: 3 – 6

Mängijate arv: 2 - 4

**Mäng: Väikesed hobused
(Reis ümber maailma)**



Mängu eesmärk: Viia mõlemad oma hobused esimesena mängulaua keskele.

Reeglid

Mängijad asetavad oma hobused oma värvi talli.

Mängijad viskavad kordamööda täringut, alustab noorim mängija.

Hobuse stabiilist välja toomiseks peab veeretama kuue – seejärel asetatakse hobuse oma värvi esimesele (tähekujuga) väljale.

Kui hobune on rajal, liigutatakse teda edasi täpselt nii palju välju, kui täring näitab. Kui mängija veeretab kuue, saab ta uuesti visata.

Iga täringuviskega saab mängija liigutada ainult üht hobust.

Eritingimused

- Hobune ei tohi teisest hobusest mööduda. Ta saab liikuda ainult väljani, mis on otse ees oleva hobuse taga.
- Hobune võib maanduda teise hobuse peale ainult siis, kui ta liigub täpselt täringul näidatud arvu välju. Sel juhul saadetakse esimene hobune tagasi talli.

Hobune peab täpselt maanduma oma värvi viimasele väljale (hobuseraua väli), et täita täisring. Kui veeretatud number on suurem kui vaja, liigub hobune hobuseraua väljani ja seejärel ülejäänud sammud tagasi.

Kui hobune on hobuseraua väljal, peab mängija veeretama 1, et viia hobune koduraja väljale 1, siis 2, et liikuda väljale 2, ja 3, et liikuda väljale 3. Lõpuks peab mängija veeretama 6, et hobune finišeerida.



Hane mäng

Mängu eesmärk: Jõuda enne vastaseid väljale number 30.

Reeglid:

Mängijad viskavad kordamööda täringut ja liigutavad oma nuppu täringul näidatud arv välja. Nupp „lööb“ teise nupu, kui ta maandub samale väljale – löödud nupp peab minema tagasi väljale, mille teiselt nupult just lahkus. Kui esimese viskega tuleb kuus, liigub nupp otse väljale 11.



Eritingimused:

- „Hane“ väljad 6, 12, 18 ja 24: liiguta uuesti edasi sama palju välju, kui just liikusid.
- Väli 9 (konn): mine järgmisele konna väljale (13).
- Väli 16 (tigu): jää üks kord vahele.
- Väli 26 (öökull): mine tagasi väljale 22 (päeva-kull).

Oluline: Kui nupp jõuab väljale 30 enne, kui kogu täringu arv on liigutatud, peab ta ülejäänud sammud tagasi liikuma.

Ludo & Co Junior



Ludo & Co Junior

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X2



Ludo & Co

The little horses

• Aim

Get both your horses to the middle of the board first.

• Rules

The players place their horses in the stable of their colour.

The players take it in turns to throw the die, starting with the youngest player.

Players must roll a six before they can take one of their horses out of the stable and put it on the first square (the star square) of their colour.

Once a player's horse is in the race, it is moved forwards the number of squares shown by the die. Players who roll a six get another go.

Players can only move one of their horses after each throw of the die.

Players can only move one of their horses after each throw of the die.

• Special rules

- A horse cannot overtake another horse. It can only go as far as the square just behind.
- A horse can land on a square occupied by another horse when it is moved the exact number of places shown by the die. The horse that was on the square first has to go back in its stable and start again.

The horses have to land on their last square (the horseshoe square in their colour) to complete a full lap. If the player rolls a higher number than the horse needs to finish exactly on its horseshoe square, the horse is moved as far as this square and then backwards the remaining number of places.

Once the horse lands exactly on its horseshoe square, the player has to roll a 1 in order to place the horse on square 1 of the home straight, then a 2 to move the horse to square 2, and a 3 to put it on square 3. The player then has to roll a 6 for the horse to finish the race.



Junior

Game of goose

• Aim

Reach square number 30 before your opponents.

• Rules

The players take it in turns to roll the die and move their piece the number of squares shown. A piece is "captured" when another piece lands on its square, and has to go back to the square just left by the other piece.

Players who roll a six with their first throw can move their piece straight to square 11.

• Special squares

- "Goose" squares 6, 12, 18 and 24: advance again by the same number of squares just moved.
- Square 9 (frog): advance to the next frog square (13).
- Square 16 (snail): miss a go.
- Square 26 (night owl): go back to square 22 (day owl).

Important: if a piece lands on square 30 before it has moved the full number of places shown by the die, it has to go back the remaining number of places.



Игра «Лошадки»

- **Цель игры**

Первым привести своих двух лошадок к финишу в центр доски.

- **Ход игры**

Каждый игрок размещает своих двух лошадок в конюшни своего цвета. Самый младший игрок начинает игру, бросая игральный кубик. Вывести лошадку из конюшни и поместить ее на первую клеточку своего цвета (со звездочкой) можно только в том случае, если на кубике выпало «б». После выхода из конюшни лошадка продвигается вперед на то количество клеточек, которое выпало на кубике.

Если на кубике выпало «б», то игрок имеет право бросить кубик еще раз. Каждый бросок кубика позволяет продвинуть вперед одну или двух лошадок.

- **Особые случаи**

- Нельзя пройти через клеточку, уже занятую другой лошадкой. Если такая необходимость возникнет, то нужно остановиться на предыдущей клеточке.
- Но если число, выпавшее на кубике, приводит лошадку на клеточку, уже занятую другой лошадкой, то можно занять место этой лошади, а ее отправить обратно в конюшню.

После того как лошадка прошла свой путь полностью, она размещается на последней клеточке этого пути (с изображением подковы ее цвета). Если число, выпавшее на кубике, больше количества клеточек, которые осталось пройти лошадке до конца пути, то она отступает на число клеточек, равное разности.

После точного попадания на конечную клеточку, нужно дождаться, когда на кубике выпадет «1», чтобы попасть на первую клеточку «лесенки», затем дождаться значения «2», чтобы попасть на вторую клеточку, и т.д. Затем нужно дождаться, когда еще раз выпадет «б», чтобы вывести лошадку-победительницу.



Игра «Гусёк»

- **Цель игры**

Первым попасть в точности на клеточку «30».

- **Ход игры**

Игроки по очереди бросают игральный кубик и продвигают свои фишки на количество клеточек, выпавшее на кубике. Когда фишка попадает на клеточку, занятую другой фишкой, то она занимает ее место, а та отступает назад до клеточки, которую ранее занимала фишка, пришедшая занять ее место. Если при первом бросании кубика игроку выпадает «б», то он идет прямо на клеточку «11».

- **Особые клеточки:**

- **Клеточки «гусёк» 6, 12, 18 и 24**, позволяющие игроку во второй раз продвинуть свою фишку на количество клеточек, выпавшее при последнем бросании кубика.
- **Клеточка 9** (лягушка) позволяет пройти до второй лягушки (клеточка 13).
- **Клеточка 16** (улитка) означает, что нужно пропустить ход.
- **Клеточка 26** (ночная сова) означает, что нужно отступить на клеточку 22 (дневная сова).

Примечание: если игрок должен пройти дальше клеточки 30, то он отступает назад на «лишнее» количество клеточек.

