



EE



# The Little Train Game

## Mängukarbis on

Mängulaud, spinnerinool, 12 kohvriplaati, 4 kogumisalust, 1 puust rong ja 12 mängunuppu.

## Mängu eesmärk

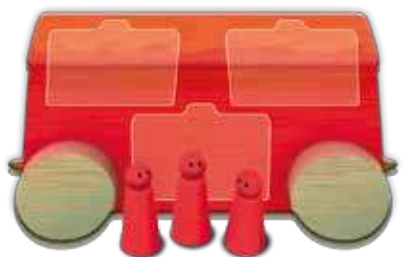
Korja erinevatest jaamadest kokku kolm kadunud kohvrit. Mängija, kellel see esimesena õnnestub, on võitja!

## Ettevalmistus mänguks

1. Kinnita spinnerinool mängulaua külge ja aseta see laua keskele.



2. Mängijad valivad värvi ja võtavad kolm vastavat nuppu ja kogumisaluse.



3. Aseta üks nupp rongile kaks ülejäänut samat värvi jaama.
4. Sega kohvriplaadid **klepsupiltidega ülespoole**, ja jaga need jaamadesse laiali kohvriklepsude värvile vastavalt. Ära neid veel ümber pööra!
5. Mängija, kes viimasena on näinud päris rongi, asetab puurongi oma jaama ja alustab spinnerit pöördades mängu.

## Play with the App!

Download the free The Little Train Game App! Use the app to replace the spinner in the game and get exciting surprise moves for the game. The app is now available in English!



## Oma mängukorral...

Pöörata spinnerit ja sõida rongiga mööda rada selle poolt näidatud sammude võrra edasi. Iga erivärviline rajaosa tähistab ühte sammu.

**Kui rong peatub jaamas,**



*Pane tähele! Igal jaamal on kaks erivärvilist peatusvälja!*

1. Aseta nupp rongilt jaama ja pööra ümber üks jaamas olevatest kohvritest.

→ **Kui kohvri teine pool on nupuga sama värvi** võta see ning mängunupp ja asetä oma kogumisalusele.

→ **Kui kohvri teine pool on valet värvi**, keera see uuesti klepsudepoolega üles ja jäta koos mängunupuga jaama. Ürita meeles pidada, mis kohvri oled ümber pööranud, et järgmisel korral oleks õige kohvri leidmine lihtsam.

2. Nüüd on järgmise mängija kord.

Pea meeles, et **kui sul on nupp omas jaamas ja mitte ühtegi rongis**, võid asetada selle rongi, ka vastasmängija mängukorral, kui rong sinu jaamas peatub.

**Pane tähele!** Rongis võib olla korraka vaid üks sinu nupp!

## Erinevad olukorrad

**Kui...**

... **rong peatub teise mängija jaamas, kus on juba sinu nupp?**

Vali uus kohvriplaat ja pööra see ümber.

*Näiteks*

*Punane mängija peatub oma mängukorral sinises jaamas, kus on juba üks tema nupp. Punane mängija võib nüüd ümber pöörata uue kohvri.*

... **peatud omas jaamas ja üks nupp on siiani seal?**

Aseta nupp rongi, kui seal ei ole juba sinu nupp. Mängukord siirdub järgmisele mängijale. Kui oma jaamas ei ole ühtki nupp, on mänguvõor läbi.

*Näiteks*

*Rong peatub punases jaamas. Punane mängija võib asetada nupu rongi, kui seal ei ole juba punast nupp.*

... **rong peatub jaamas, kus ei ole sinu nupp ega ole ka rongis?**

Mängukord läheb järgmisele mängijale.

*Näiteks*

*Punane mängija peatub oma mängukorral sinises jaamas ja tal ei ole nupp seal ega rongis. Tema mängukord on läbi.*

... **peatud jaamas, kust oled juba korjanud kohvri?**

Saad uue võimaluse!

*Näiteks*

*Punane mängija peatub sinises jaamas, kust on varem juba sobiva kohvri leidnud. Ta võib uue kohvri ümber pöörata.*

## Mängu lõpp

Mängija, kes esimesena kogub oma nupud ja kolm kohvrit kogumisalusele, on võitja!





LV



# The Little Train Game

## Spēles komplekts

spēles galdiņš, griežamā bulta un pamatne, 12 plāksnītes ar čemodāna attēlu, 4 savākšanas kartītes, 1 koka vilciens, 12 spēles figūriņas.

## Spēles mērķis

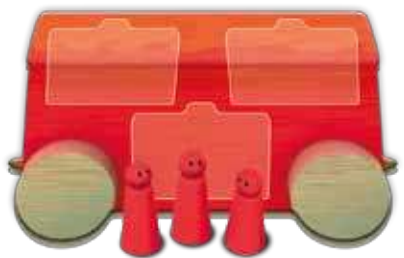
Spēlētāja mērķis ir atgūt savus trīs dažādās stacijās pazudušos čemodānus. Pirmais, kurš to izdara, ir spēles uzvarētājs.

## Sagatavošanās

1. Griežamo bultu piestiprina pie pamatnes un uz spēlējamās virsmas saliek spēles galdiņu.



2. Katrs spēlētājs izvēlas vienu krāsu un paņem trīs attiecīgās krāsas spēles figūriņas, kā arī atbilstošo savākšanas kartīti.



3. Katrs spēlētājs ievieto vienu no savām spēles figūriņām vilcienā un pārējās divas savā stacijā, kas ir tādā pašā krāsā kā attiecīgā spēlētāja spēles figūriņas.
4. Čemodānu plāksnītes sajauc un izkārtō pa stacijām tā, lai gaiši brūnā plāksnītes puse, uz kuras ir redzamas uzlīmes, **būtu vērsta uz augšu** Plāksnītes stacijās izkārtō atbilstoši uz tām



5. Spēlētājs, kurš pēdējais ir redzējis īstu vilcienu, novieto spēles vilcienu savā stacijā un sāk spēli, iegriežot bultu. Spēle vienmēr turpinās pulkstenrādītāju kustības virzienā.

## Spēlējiet, izmantojot aplikāciju!

Lejupielādējiet mazā vilciena spēles (The Little Train Game) aplikāciju! Izmantojiet aplikāciju, aizstājot bultas griešanu, un saņemiet norādījumus par aizraujošiem gājieniem spēles laikā. Aplikācija tagad ir pieejama arī latviešu valodā!



## Pienākot spēlētāja kārtai...

Spēlētājs iegriež bultu un pavirza vilcienu **pulksteņrādītāju kustības virzienā** par tik sliežu posmiem, cik bulta rāda. Katrs citas krāsas sliežu posms nozīmē vienu soli.

### When the train stops at a station...



When the train has stopped in either one of these two spaces, it is at the red station!

1. Attiecīgais spēlētājs pārvieto savu spēles figūriņu no vilciena uz staciju un apgriež otrādi vienu no šajā stacijā esošajām čemodānu plāksnītēm.

→ **Ja, apgriežot čemodāna plāksnīti, ir redzams, ka čemodāna krāsa atbilst spēlētāja spēles figūriņas krāsai** spēlētājs paņem čemodāna plāksnīti un novieto to uz savas savākšanas kartītes kopā ar attiecīgo spēles figūriņu.

→ **Ja, apgriežot čemodāna plāksnīti, ir redzams, ka čemodāna krāsa neatbilst spēlētāja spēles figūriņas krāsai**, spēlētājs novieto plāksnīti atpakaļ stacijā tā, lai būtu redzama plāksnītes puse ar uzlīmēm, – blakus plāksnītēm novietojot arī attiecīgo spēles figūriņu. Spēlētājam jāmēģina atcerēties, kuru no plāksnītēm viņš iepriekš ir apskatījis, lai nākamajās kārtās varētu atrast pareizo čemodānu.

2. Un spēli turpina nākamais spēlētājs.

Spēlētājam jāņem vērā, ka, **vismaz vienai viņa spēles figūriņai atrodoties viņa stacijā, kamēr vilcienā nav nevienas viņa figūriņas**, viņš drīkst nolikt savu spēles figūriņu vilcienā jebkurā brīdī, kad tas ir apstājies viņa stacijā, – pat ja tajā brīdī ir cita spēlētāja kārtā spēlēt.

**Uzmanību!** Vilcienā vienlaikus var atrasties tikai pa vienai no katra spēlētāja figūriņām!

## Īpašas situācijas

Ko darīt, ja...

- ... **vilciens ir apstājies cita spēlētāja stacijā, kurā attiecīgās kārtas spēlētājam jau ir spēles figūriņa?**

Šādā gadījumā ir vēlreiz jāizvēlas čemodāna plāksnīte un tā jāapgriež otrādi.

*Piemēram: spēlējot 'sarkanajam spēlētājam', vilciens apstājas 'zilajā stacijā', un šim spēlētājam šajā stacijā jau ir spēles figūriņa. 'Sarkanais spēlētājs' drīkst apgriezt otrādi jaunu čemodāna plāksnīti.*

- ... **kāds no spēlētājiem apstājas savas krāsas stacijā, kurā jau atrodas viņa spēles figūriņa?**

Šādā gadījumā spēlētājs savu spēles figūriņu ieceļ vilcienā, ja tajā jau nav kāda no viņa figūriņām.

Un spēli turpina nākamais spēlētājs. Ja spēlētāja paša stacijā nav nevienas viņa spēles figūriņas, šī spēlētāja kārtā ir beigusies.

*Piemēram: vilciens ir apstājies 'sarkanajā stacijā'. 'Sarkanais spēlētājs' drīkst ieceļt savu spēles figūriņu vilcienā, jo tajā nav nevienas sarkanās spēles figūriņas.*

- ... **vilciens apstājas stacijā, kurā spēlētājam nav nevienas spēles figūriņas, un arī vilcienā spēlētājam nav nevienas figūriņas?**

Spēli turpina nākamais spēlētājs.

*Piemēram: spēlējot 'sarkanajam spēlētājam', vilciens apstājas 'zilajā stacijā', un šim spēlētājam ne vilcienā, ne 'zilajā stacijā' nav nevienas spēles figūriņas. 'Sarkanā spēlētāja' kārtā spēlēt ir beigusies.*

- ... **vilciens apstājas stacijā, no kuras spēlētājs jau ir paņēmis savu čemodānu?**

Spēlētājs var spēlēt vēlreiz!

*Piemēram: spēlējot 'sarkanajam spēlētājam', vilciens apstājas 'zilajā stacijā', kurā šis spēlētājs jau ir atradis savu čemodānu. 'Sarkanais spēlētājs' var spēlēt vēlreiz!*

## Spēles beigas

Spēlē uzvar spēlētājs, uz kura savākšanas kartītes atrodas visas viņa spēles figūriņas un trīs attiecīgās krāsas čemodānu plāksnītes.





LT



# The Little Train Game

## Turinys

žaidimo lenta, besisukanti rodyklė su pagrindu, 12 bagažo detalių, 4 surinkimo lentos, 1 medinis traukinukas, 12 žaidimo figūrėlių.

## Žaidimo tikslas

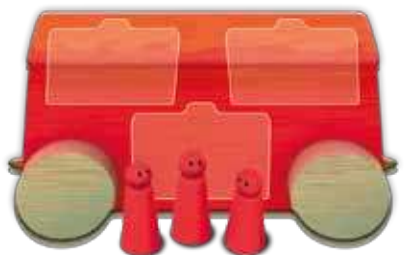
Surasti tris dingusius lagaminus skirtingose stotyse. Pirmasis žaidėjas, suradęs lagaminus, laimi!

## Pasiruošimas

1. Pritvirtinkite rodyklę prie žaidimo lentos ir padėkite žaidimo lentą ant tam tikro paviršiaus.



2. Kiekvienas žaidėjas pasirenka spalvą ir gauna tris pasirinktos spalvos žaidimo figūrėles bei tos pačios spalvos surinkimo lentą.



3. Įdėkite savo vieną figūrėlę į traukinį, o kitas palikite savo stotyje, kuri yra tos pačios spalvos kaip ir jūsų žaidimo detalės.

4. Sumaišykite bagažo detales taip, kad šviesiai rudos spalvos **apklijuotos pusės būtų viršuje**, ir paskirstykite



juos po stotis pagal lipdukų spalvą. Visas detales mėlynais lipdukais palikite mėlynoje stotyje ir t. t. Tik dar neapverskite jų!

5. Žaidėjas, kuris paskutinis matė tikrą traukinį, pastato traukinuką prieš savo stotį ir pradeda žaidimą pasukdamas rodyklę. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

## Žaisti su programėle!

Atsisiųskite nemokamai „Mažojo traukinuko žaidimo“ programėlę. Naudodami programėlę pakeiskite žaidimo rodyklę ir patirkite neįtikėtinų žaidimo įspūdžių. Galite atsisiųsti programėlę lietuvių kalba!



## Jūsų eilė...

Pasukite rodyklę ir perkelkite traukinį į priekį **pagal laikrodžio rodyklę** tiek žingsnių, kiek rodo rodyklė. Vienas skirtingos spalvos kelio ruožas yra lygus vienam žingsniui.

### Kai traukinys sustoja stotyje...



*When the train has stopped in either one of these two spaces, it is at the red station!*

1. Perkelkite savo žaidimo figūrėlę iš traukinio į geležinkelio stotį ir apverskite vieną bagažo detalę.
  - **Jei apverstos bagažo detalės spalva yra tokia pati kaip jūsų figūrėlės** pasiimkite lagaminą ir padėkite jį ant savo surinkimo spalvos kartu su žaidimo figūrėle.
  - **Jei apverstos bagažo detalės spalva nėra tokia pati kaip jūsų figūrėlės**, palikite bagažo detalę, apverstą lipduku į viršų, stotyje, tik ne ant kitos bagažo detalės. Pabandykite įsidėmėti, kurią detalę buvote atvertę, kad toliau būtų lengviau ieškoti reikiamo bagažo.
2. Toliau kito žaidėjo eilė.

Atminkite, kad **jei turite bent vieną žaidimo figūrėlę savo stotyje ir nė vienos traukinyje**, galite įdėti ją į traukinį, kai šis sustos jūsų stotyje net ir kito žaidėjoėjimo metu.

**Atkreipkite dėmesį!** Galite turėti tik vieną žaidimo figūrėlę traukinyje vienu metu!

## Ypatingi atvejai

Jei...

... **traukinys sustoja kito žaidėjo stotyje, kur jau yra jūsų žaidimo figūrėlė?**

Pasirinkite naują bagažo detalę ir ją apverskite, kaip nurodyta aukščiau.

**Pavyzdžiui:**  
*Raudonas žaidėjas sustoja mėlynoje geležinkelio stotyje, kur jau yra jo (jos) žaidimo figūrėlė. Tada raudonas žaidėjas gali apversti naują bagažo detalę.*

... **sustojate savo stotyje, kur vis dar yra jūsų žaidimo figūrėlė?**

Perkelkite žaidimo figūrėlę į traukinį, jei ten nėra jūsų figūrėlių.

Toliau kito žaidėjo eilė. Jei jūsų stotyje daugiau nėra jūsų figūrėlių, jūsųėjimas baigtas.

**Pavyzdžiui:**  
*Traukinys sustoja raudonoje stotyje. Raudonas žaidėjas gali perkelti savo figūrėlę į traukinį, jeigu traukinyje nėra raudonų figūrėlių.*

... **traukinys sustoja stotyje, kur nėra jūsų žaidimo figūrėlių, ir nėra jų traukinyje?**

Toliau kito žaidėjo eilė.

**Pavyzdžiui:**  
*Raudonas žaidėjas sustoja mėlynoje geležinkelio stotyje,*

*kur nėra jo figūrėlių, ir nėra jų traukinyje. Kito žaidėjo eilė.*

... **sustojate prie stoties, iš kurios jūs jau pasiėmėte lagaminą?**

Jūs galite žaisti dar kartą!

**Pavyzdžiui:**  
*Raudonas žaidėjas sustoja mėlynoje stotyje, kur jis (ji) jau rado savo lagaminą. Raudonas žaidėjas žaidžia dar kartą!*

## Žaidimo pabaiga

Pirmasis žaidėjas, kurio visos figūrėlės ir visi trys lagaminai yra ant surinkimo lentos, laimi žaidimą!





RU



# The Little Train Game

## Комплектация

игровое поле, крутящаяся стрелка с основой, 12 карточек - чемоданов, 4 картонных основы для чемоданов, 1 деревянный поезд, 12 фишек.

## Цель игры

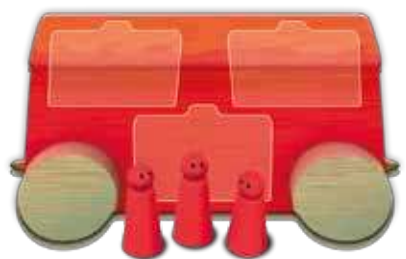
Найди на разных станциях три своих потерянных чемодана. Игрок, первым собравший все свои чемоданы, выигрывает!

## Подготовка к игре

1. Прикрепите крутящуюся стрелку к игровому полю и соберите поле на столе.



2. Каждый игрок берёт себе 3 фишки одного цвета, а также основу под чемоданы того же цвета.



3. Поместите одну из своих фишек в поезд, а две оставшиеся - на свою станцию (она совпадает по цвету с Вашими фишками).
4. Переверните все чемоданы **вверх коричневой стороной с наклейками** и перемешайте их. Разложите чемоданы по станциям в соответствии



с цветом наклеек на них, т.е. чемоданы с синими наклейками надо положить на синюю станцию, с красными наклейками - на красную станцию и т. д. Чемоданы пока ещё нельзя переворачивать!

5. Тот, кто последним видел настоящий поезд, начинает игру. Он ставит деревянный поезд напротив своей станции и крутит стрелку. Очередь переходит по часовой стрелке.

## Используй мобильное приложение в игре!

Загрузи бесплатное приложение The Little Train Game App! Используй приложение вместо крутящейся стрелки и получишь новые неожиданные варианты для хода. Приложение доступно на!



## Во время вашего хода...

Крутите стрелку и передвигайте поезд в направлении часовой стрелки на столько шагов, сколько показала стрелка. Каждая часть железной дороги, раскрашенная другим цветом, считается за один шаг.

**Когда поезд остановился у перрона...**



*When the train has stopped in either one of these two spaces, it is at the red station!*

1. Высадите своего пассажира (свою фишку) из поезда на перрон и переверните один из чемоданов, находящихся на этой станции.
- **Если цвет обратной стороны чемодана совпадает с Вашим цветом в игре**, положите чемодан вместе с фишкой на свою картонную основу для чемоданов.
- **Если цвет обратной стороны чемодана не совпадает с Вашим цветом** переверните чемодан обратно вверх стороной с наклейками и оставьте свою фишку на перроне (фишку нельзя ставить ни на какой чемодан). Постарайтесь запомнить: какой чемодан Вы уже переворачивали, чтобы было легче найти чемодан

нужного Вам цвета во время следующего хода.

2. Теперь очередь переходит к следующему игроку!

Помните: **если у Вас на Вашей станции есть хоть одна Ваша фишка, а в поезде ни одной** Вы можете посадить свою фишку в поезд, как только он остановится на Вашей станции (даже, если это ход другого игрока)!

**Внимание!** В поезде одновременно может «путешествовать» только одна Ваша фишка!

## Особые ситуации

**Что делать, если...**

**... поезд остановился на станции другого игрока, на перроне которой у Вас уже есть фишка?**

Выберите новый чемодан и проверьте цвет его обратной стороны, как было описано выше.

*Например:*  
*Во время своего хода красный игрок останавливается на станции синего игрока. У него уже есть красная фишка на этой станции. Красный игрок может теперь перевернуть новый чемодан.*

**... Вы остановились на своей станции, где у Вас ещё остались Ваши фишки?**

Вы можете посадить свою фишку в поезд, если у Вас там ещё нет фишки. Очередь переходит к следующему игроку! Если у Вас больше нет ни одной Вашей фишки на Вашей станции, Ваш ход закончен.

*Например:*  
*Поезд остановился на красной станции. Красный игрок может посадить свою фишку в поезд, так как до этого у него в поезде ещё не было фишки.*

**... поезд остановился на станции, где у Вас нет фишки, и в поезде тоже нет фишки Вашего цвета?**

Очередь переходит к следующему игроку!

*Например:*  
*Красный игрок останавливает поезд на синей станции. У него нет фишки ни на этой станции, ни в поезде. Очередь переходит к следующему игроку.*

**... Вы остановились на станции, с которой Вы уже забрали свой чемодан?**

Можете ходить снова!

*Например:*  
*Красный игрок остановился на синей станции, на которой он уже раньше нашёл свой чемодан. Красный игрок может крутить стрелку ещё раз и продолжить ход!*

## Победитель игры

Игрок, первым собравший все три своих чемодана и фишки на своей картонной основе для чемоданов, выигрывает!







UA



# The Little Train Game

## Вміст коробки

ігрове поле з рейками для потяга, 12 валіз, 4 вагона, 1 дерев'яний потяг, 12 пішаків-пасажирів, основа та стрілка для рулетки.

## Мета гри

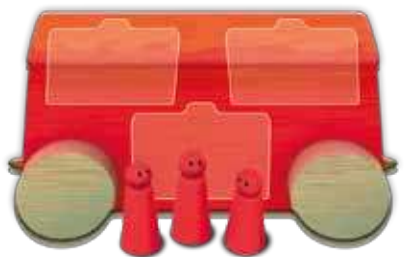
Знайди на різних станціях три свої загублені валізи. Гравець, який зробить це першим - перемагає!

## Підготовка

1. Прикріпи стрілку до частини поля з рулеткою та склади на столі ігрове поле з чотирьох частин.



2. Кожен гравець вибирає собі колір станції, отримує 3 пішаків-пасажирів відповідного кольору.



3. Одного пішака-пасажирів кожен саджає у потяг, двох розташовує на станції свого кольору.

4. Перемішай всі валізи світло-коричневою стороною наклейками догори, розклади їх на відповідні станції за кольором наклейок.



Валізи з синіми наклейками мають опинитися на синій станції і т. д. Тільки не перевертай їх завчасно!

5. Гравець, який останнім бачив справжній потяг, встановлює потяг навпроти своєї станції та крутить стрілку. Всі рухи відбуваються за стрілкою годинника.

## Грайте з App!

Завантажте безкоштовно The Little Train Game App! Використовуйте додаток, щоб замінити рулетку і отримати захоплюючий раптовий перебіг гри! Додаток тепер доступний вашою мовою!



## Під час ходу...

Крути стрілку та рухай потяг на стільки кроків, скільки покаже стрілка. Кожна частина іншого кольору на рейках вважається одним кроком.

Коли потяг зупинився на станції...



*When the train has stopped in either one of these two spaces, it is at the red station!*

1. Перемісти пасажирів з потяга на станцію та перегорни одну з валіз, що знаходяться на станції.
  - **Якщо колір валізи збігається з кольором пішака-пасажирів**, забори її та розташуй у своєму вагончику разом з пішаком.
  - **Якщо колір валізи відрізняється від кольору пішака-пасажирів** поверни валізу на стіл наклейками догори та залиш пасажирів на станції – не на валізі. Спробуй запам'ятати яку валізу ти перегорнув, це знадобиться в грі пізніше.
2. Хід переходить до наступного гравця!

Пам'ятай, якщо **у тебе є пішак на твоїй станції, але немає в потягу**, ти можеш посадити пішака у потяг,

коли він зупиниться на твоїй станції, навіть під час ходу іншого гравця!

**Примітка!** У кожного гравця у поїзді може знаходитися тільки один пасажир!!

## Особливі ситуації

Якщо...

**... Потяг зупинився на станції іншого гравця, де вже є твій пішак-пасажир?**

Вибери нову валізу, перегорни її та дій, як описано вище.

**Наприклад:**  
*в свій хід червоний гравець зупинився на синій станції, він вже має свого пішака там. Він може перевернути нову валізу.*

**... Ти зупинився на своїй станції, де є твій пішак?**

Посади пішака у потяг, якщо твого пішака там немає. Тепер настає черга наступного гравця. Якщо жодного пішака на твоїй станції немає, твій хід закінчено.

**Наприклад:**  
*потяг зупинився на червоній станції. Якщо на станції є червоний пішак, а у потягу немає червоного пішака, гравець може посадити його у потяг.*

**... Потяг зупинився на станції, де у тебе немає жодного пішака, і в потягу твого пішака немає?**

Твій хід закінчено.

**Наприклад:**  
*в свій хід червоний гравець зупинився на синій станції. На станції немає червоного пішака, в потягу теж червоного немає. Хід червоного гравця закінчено.*

**... Ти зупинився на станції, де вже раніше знайшов валізу?**

Грай далі!

**Наприклад:**  
*червоний гравець зупинився на синій станції, де він вже знайшов валізу. Червоний гравець грає далі згідно правил.*

## Кінець гри

Перший гравець, хто зможе зібрати всіх своїх пішаків та три валізи у своєму вагоні, стає переможцем!

