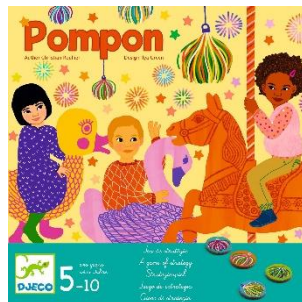


DJ00804 Spēle - Pomponu karuselis

Ieteicamais vecums: no 5 - 10 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 - 4

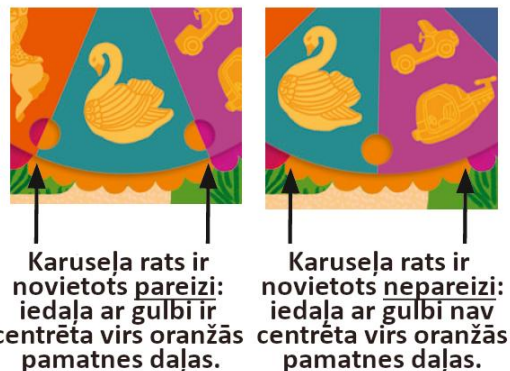
Komplektā ietilpst: grozāma spēles pamatne, 10 pomponu žetoni, 17 žetoni ar bērnu attēliem un 2 metamie kauliņi.



Spēles princips: Viens pēc otra bērni tiek sēdināti karuselī. Katrs spēlētājs sava gājiena laikā met abus metamos kauliņus un izvēlas vienu no uzmestajiem skaitļiem, lai iegrieztu karuseli un mēģinātu ar saviem bērniem noņemt pomponus.

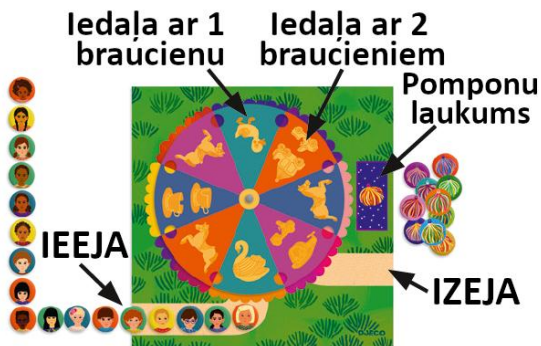
Spēles mērķis: noņemt visvairāk pomponu.

Sagatavošanās spēlei: spēles pamatni novieto pa vidu visiem spēlētājiem. Pievērsiet uzmanību, lai karuseļa iedaļu novietojums būtu vienā līnijā ar pamatnes krāsu iedaļām (*skat. attēlu pa labi*).



Novietojiet pomponu žetonus kaudzītē blakus pomponu laukumam. Turpat blakus arī novietojot abus metamos kauliņus.

Katrs spēlētājs izvēlas bērnu žetonus ar vienādu fona krāsu. Ja spēlē 4 spēlētāji – katrs paņem 3 žetonus, ja spēlē 3 spēlētāji – katrs paņem 4 žetonus un, ja spēlē 2 spēlētāji – katrs paņem 5 žetonus.



Visi spēlētāju bērnu žetoni tiek samaisīti un novietoti jauktā secībā rindā pie karuseļa.

Spēles norise: Spēli sāk spēlētājs, kuram vistuvāk ir dzimšanas diena. Pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Sava gājiena laikā spēlētājs veic sekojošas darbības šādā kārtībā:

1. Bērnu iesēdināšana karuselī

- Ja uz iedaļas, kas ir blakus ieejai, ir 1 brīvs brauciens, tad spēlētājs noliek tur vienu bērnu žetonu.
- Ja uz iedaļas, kas ir blakus ieejai, ir 2 brīvi braucieni, tad spēlētājs noliek tur divus bērnu žetonus. Pirmais bērns rindā ir jānovieto iekšmalā.

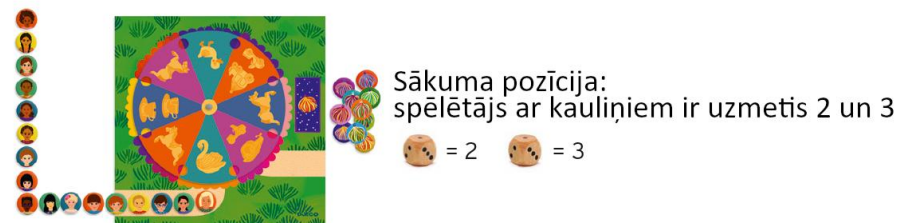


Tad visi rindā atlikušie bērnu žetoni tiek pavirzīti tuvāk karuseļa ieejai.

2. Karuseļa griešana

Spēlētājs met abus metamos kauliņus un izvēlas vienu no uzmestajiem skaitļiem. Attiecīgi tik reizi karuselis tiek pagriezts pulksteņa rādītāja virzienā.

Piemērs:



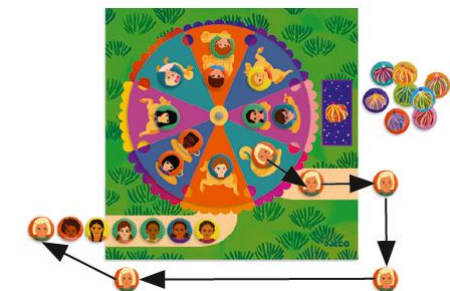


Spēlētājs izvēlas uzņemto ciparu 2 un pagriež karuseļi 2 iedaļas uz priekšu.



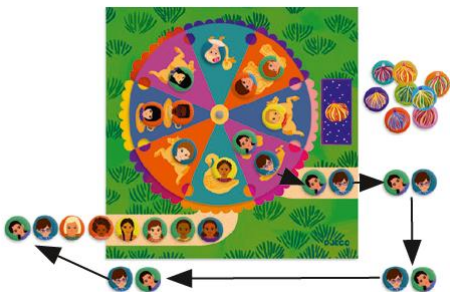
Spēlētājs izvēlas uzņemto ciparu 3 un pagriež karuseļi 3 iedaļas uz priekšu.

Pēc karuseļa pagriešanas spēlētāji pārbauda, vai viņi ir ieguvuši pompona žetonu un vai kādam bērnam nav jāizkāpj no karuseļa.



Izkāpšana no karuseļa

- Ja 1 bērna žetons ir nonācis pretī izejai, tad tam ir jāizkāpj no karuseļa un jādodas atpakaļ uz rindas galu.



- Ja 2 bērnu žetoni ir nonākuši pretī izejai, tad abiem ir jāizkāpj un jādodas atpakaļ uz rindas galu. Žetons, kas atrodas tuvāk malai, ir pirmais, kas izkāpj no karuseļa.

Pompona iegūšana

- Ja 1 bērna žetons atrodas blakus pomponu laukumam, tad spēlētājs, kuram pieder šis žetons, iegūst vienu pompona žetonu.



- Ja 2 bērnu žetoni atrodas blakus pomponu laukumam, tad spēlētāji, kuriem pieder šie žetoni, izspēlē "Akmens, šķēres, papīrīt's" un uzvarētājs iegūst pomponu žetonu.



(Attēlā: Ja spēlētājs ar zilajiem žetoniem uzvar, tad šis spēlētājs iegūst pompona žetonu.)

- Ja "Akmens, šķēres, papīrīt's" spēlē rezultāts ir neizšķirts, tad spēlētāji turpina spēlēt, kamēr ir noteikts uzvarētājs.
- Ja abi bērnu žetoni pieder vienam un tam pašam spēlētājam, tad tas spēlētājs automātiski iegūst 1 pomponu žetonu.

Spēlētājs, kurš ir ieguvis pomponu žetonu, novieto to sev priekšā.

Pēc visu iespējamo darbību veikšanas, gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad ir izspēlēti visi pomponu žetoni.

Spēlētājs, kuram ir visvairāk pomponu, ir uzvarējis.

Spēles autors: Christian Roullier.

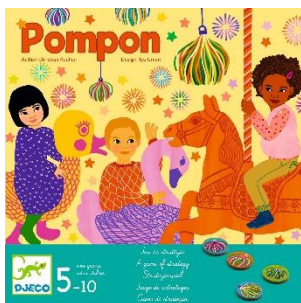
LT – Lietuvių

DJ00804 Žaidimas - Pomponų karuselė

Amžius: nuo 5 iki 10 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: besisukanti lenta, 10 pomponų žetonų, 17 veikėjų žetonų ir 2 kauliukai.



Žaidimo esmė: Vaikams patinka suptis karuselėje, bet labiausiai jie svajoja pagauti pompopą. Vienas po kito vaikai sodinami į karuselę. Metant kauliuką sukama karuselė. Karuselei pasisukus, kieno vaikas atsiduria priešais pomponą, tas žaidėjas jį gauna.

Žaidimo tikslas: Surinkti daugiausiai pomponų.

Pasiruošimas:

- Padėkite lentą žaidėjų centre. Įsitikinkite, kad karuselės simbolizuojantis ratas yra tinkamai sulygiuotas su segmentais, kuriuose yra atrakcionai.

Padėkite „pompon“ žetonus į krūvelę prie „Pompono“ kvadrato. Šalia jų padėkite 2 kauliukus

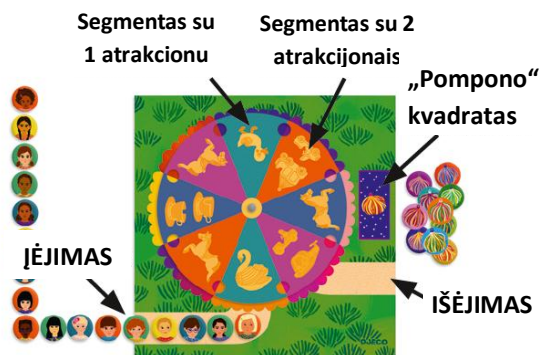
- Kiekvienas žaidėjas pasirenka keletą tos pačios spalvos „vaikų“ žaidimo figūrėlių. Žaidžiant 4 žaidėjams, kiekvienas žaidėjas pasiima po 3 žaidimo figūrėles. 3 žaidėjų žaidime kiekvienas žaidėjas pasiima po 4 žaidimo figūrėles. Žaidžiant 2 žaidėjų žaidimą, kiekvienas žaidėjas pasiima po 5 žaidimo figūrėles.

Visos žaidimo figūrėlės sumaišomos, ir išrikuojamos į eilę, vedančią prie „įėjimo“ į karuselę.



Ratas išdėstytas teisingai: segmentas su gulbe centre virš oranžinio segmento.

Ratas neteisingai išdėstytas: segmentas su gulbe nėra centre virš oranžinio segmento.

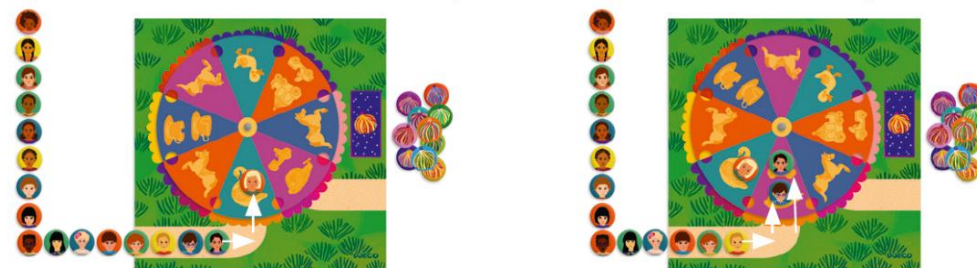


Žaidimo eiga: Žaidėjas, kurio gimtadienis yra arčiausiai, pradeda žaidimą, o po jo eilės tvarka pagal laikrodžio rodyklę žaidžia kiti žaidėjai.

Atėjus eilei, žaidėjas šia tvarka atlieka šiuos veiksmus:

1. Pasodinkite vaikus ant karuselės

- Jei šalia įėjimo esančiame segmente yra 1 laisva vieta, žaidėjas pasodina 1-ąjį eilėje esantį vaiką ant karuselės.
- Jei tame segmente yra 2 laisvos vietos, į karuselę sodinami pirmieji 2 eilėje esantys vaikai. Pirmasis eilėje esantis vaikas sodinamas segmento gale.



Tada visos eilėje esančios žaidimo figūros juda į priekį link įėjimo.

2. Karuselės sukimas

Žaidėjas meta 2 kauliukus ir pasuka karuselę. Karuselė sukasi pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas pasirenka skaičių, esantį ant vieno iš 2 kauliukų, ir pasuka karuselę tiek pat langelių.

Pavyzdys:



Pradinė padėtis; žaidėjas kauliukais išmetė 2 ir 3.

2 = 2 3 = 3

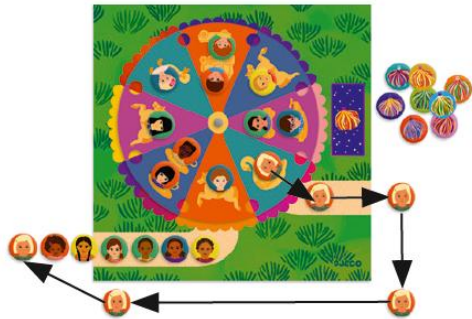


1 variantas: žaidėjas naudoja 2 ir pasuka karuselę 2 vietomis.



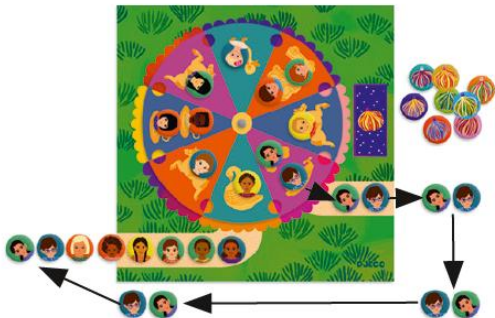
2 variantas: žaidėjas naudoja 3 ir pasuka karuselę 3 vietomis.

Pasisukus karuselei, žaidėjai patikrina, ar laimėjo „pompono“ žetoną ir ar kuriam nors vaikui reikia nulipti nuo karuselės.



Išėjimas iš karuselės

- Jei 1 vaikas atsidūrė prie išėjimo, jis turi išlipti iš karuselės ir stoti į eilės galą, kad būtų vėl pasodintas ant karuselės. (Žr. paveikslėlių kairėje)



- Jei 2 vaikai atsidūrė šalia išėjimo, jie abu turi išlipti iš karuselės ir stoti į eilės galą, kad būtų vėl pasodinti ant karuselės. Vaikas, kuris yra arčiausiai išorinio karuselės krašto, turi išlipti pirmas. (Žr. paveikslėlių kairėje)

Pompono laimėjimas

- Jei 1 vaikas atsidūrė šalia „pompono“ kvadrato, žaidėjas, kuriam priklauso šis vaikas, laimi „pompono“ žetoną. (Žr. paveikslėlių kairėje)



- Jei 2 vaikai atsidūrė šalia „pompono“ kvadrato (segmente, kuriame jie yra, yra 2 atrakcionai), žaidėjai, kuriems priklauso šie vaikai, žaidžia „šulinio, popieriaus ir žirklių“ iššukį. Laimėtojas apdovanojamas „pomponu“.

(Paveikslėlyje kairėje: (kairėje): žaidėjas, turintis mėlynas žaidimo figūreles, laimėjo tad šis žaidėjas laimi „pompono“ žetoną.)



- Jei po „šulinio, popieriaus ir žirklių“ iššukio rezultatas yra lygus, žaidėjai žaidžia dar kartą, kol paaiškėja nugalėtojas.
- Jei 2 vaikai segmente priklauso tam pačiam žaidėjui, nereikia žaisti „šulinio, popieriaus ir žirklių“ žaidimo. Šis žaidėjas laimi „pompono“ žetoną.

Žaidėjas, laimėjęs pomponą, paima žetoną ir padeda jį priešais save. Atlikus visus galimus veiksmus, ateina kito žaidėjo eilė.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai žaidėjas laimi paskutinį „pompono“ žetoną. Žaidimą laimi žaidėjas, turintis daugiausia žetonų.

Christian Roullier žaidimas.

DJ00804 Mäng - Pomponkarussell

Vanus alates: 5-10-aastastele

Mängijaid: 2 kuni 4 mängijat

Komplekti kuuluvad: 1 mängulaud pöörleva karusselliga, 17 „lapse“ nuppu, 10 „tutimärki“, 2 täringut.

Mängu mõte: Lapsed armastavad karusselle, aga kõige rohkem unistavad nad tuti haaramisest. Igaüks astub kordamööda atraktsioonile. Oma käigul veeretavad mängijad 2 täringut ja valivad ühe väärtuse, mille järgi karusselli keerata, et oma tegelased viia tutimärgi ruudu ette.

Mängu eesmärk: Koguda kõige rohkem tutimärke.

Mänguks valmistumine:

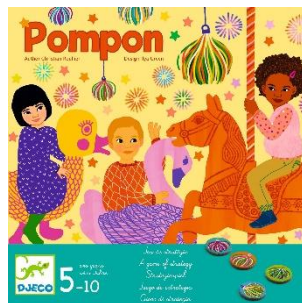
Paiguta mängulaud keskele. Karusselli ratas peab olema õigesti joondatud atraktsioonidega. Tutimärgid pannakse hunnikuna tutimärgi ruudu kõrvale.

Iga mängija valib ühe värvi pionsid:

- 4 mängijat: 3 nupu igaüks
- 3 mängijat: 4 nupu igaüks
- 2 mängijat: 5 nupu igaüks.

Nupud segatakse, pannakse nägu allpool ritta „sissepääsu“ ette ja seejärel pööratakse nägupidi üles.

Mängukäik: Alustab mängija, kelle sünnipäev on kõige lähemal, ja mäng liigub päripäeva.



Ratas on õigesti paigutatud: Lõik, mis sisaldab luigesõitu, on hästi keskendatud oranži lõigu kohale.



Ratas ei ole õigesti paigutatud: Lõik, mis sisaldab luigesõitu, ei ole oranži lõigu kohal hästi keskendatud.



Oma käigul sooritab mängija järgmised tegevused alltoodud järjekorras:

1. Karussellile minek:

- Kui on 1 koht vaba: esimene nupust läheb peale.
- Kui on 2 kohta: kaks esimest lähevad peale; esimene neist läheb ruudu sisemusse.



Ülejäänud nupud liiguvad edasi sissepääsu poole.

2. Karusselli pööramine:

Mängija veeretab 2 täringut, valib neist ühe väärtuse ja pöörab karusselli vastava arvu samme päripäeva.

Näide:



Algpositsioon: Mängija veeretab täringutega 2 ja 3.

$$\text{DIE} = 2 \quad \text{DIE} = 3$$



Mängija kasutab 2 ja keerutab karusselli 2 sammu võrra.



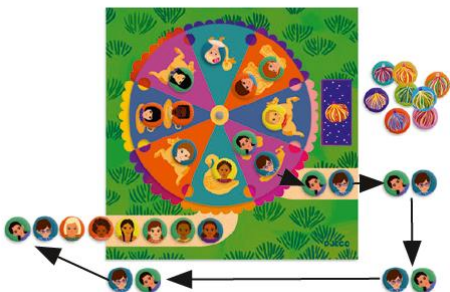
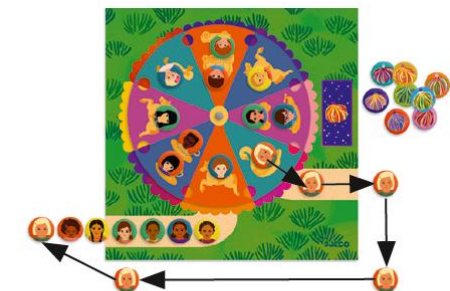
Mängija kasutab 3 ja keerutab karusselli 3 sammu võrra.

Pärast karusselli pöörämist kontrollivad mängijad, kas nad on võitnud „tutimärgi“ ja kas mõni laps peab karussellilt maha tulema.

Karussellilt maha minek:

- Kui 1 nupust on väljapääsu kõrval, peab ta maha minema ja minema taas järjekorra lõppu.

- Kui 2 nupust on kõrval, lähevad mõlemad maha, esimene maha mineja on äärel lähemal. Nad suunduvad järjekorra lõppu.



Tutimärgi saamine:

- Kui 1 nupust on tutimärgi ruudu kõrval, saab selle omanik ühe märgi.



- Kui 2 nupust on seal: nende omanikud mängivad „kivi-paber-käärid“. Võitja saab märgi.

(Attēlā: Ja spēlētājs ar zilajiem žetoniem uzvar, tad šis spēlētājs iegūst pompona žetonu.)



- Viigi korral mängitakse uuesti.
- Kui mõlemad kuuluvad samale mängijale, ei pea mängima – mängija saab märgi.

Mängija, kes on võitnud tutimärgi, võtab ühe märgi ja asetab selle enda ette.

Mängu lõpp: Kui viimane tutimärk on võetud, loetakse kokku. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem tutimärke.

Mängu autor: Christian Roullier.

GB Game rules



5 - 10 years



2 to 4 players

Contents: 1 game board with a revolving carousel, 17 “child” playing pieces, 10 “pompom” tokens and 2 dice.

How the game works: The children love the carousel but, most of all, they dream of catching the pompom. One by one, each of the children will be seated on a ride. When it is their turn to play, each player rolls the 2 dice and chooses one of the two numbers rolled to rotate the carousel, trying to land their own children in front of the pompom square.

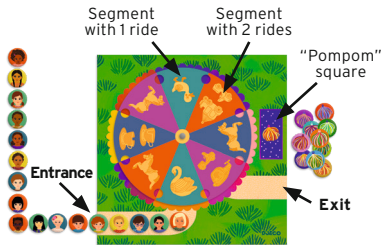
Aim of the game: Catch the most pompom.

Set-up: Position the board in the centre of the players. Make sure that the wheel representing the carousel is properly aligned with the segments containing the rides.

Position the “pompom” tokens in a pile next to the “pompom” square on the board. Place the 2 dice next to them.

Each player picks a number of “child” playing pieces, which must share the same background colour. In a 4-player game, each player takes 3 playing pieces. In a 3-player game, each player takes 4 playing pieces. In a 2-player game, each player takes 5 playing pieces.

All of the playing pieces are shuffled, “child” side face down, and then lined up in a queue leading to the “entrance” to the carousel. The playing pieces are then turned over, “child” side face up.



The wheel is correctly positioned:
The segment containing the swan ride is well-centred over the orange segment.



The wheel is not correctly positioned:
The segment containing the swan ride is not well-centred over the orange segment.

How to play:

The player with the closest birthday starts, followed by the other players in turn in clockwise order.

When it is their turn, the player carries out the following actions, in this order:

1/ Seat children on the carousel

- If there is 1 open space on the segment next to the entrance, the player seats the 1st child in the queue on the carousel.
- If there are 2 open spaces in that segment, they seat the first 2 figures in the queue on the carousel. The first child in the queue is seated at the back of the segment.



Then, all the playing pieces in the queue move forward towards the entrance.

2/ Rotate the carousel

The player rolls the 2 dice and then rotates the carousel. The carousel turns in a clockwise direction. The player chooses the number on one of the 2 dice and rotates the carousel by the same number of spaces.



Starting position: The player has rolled a 2 and a 3 with the dice.

$$\text{Die 1} = 2 \quad \text{Die 2} = 3$$



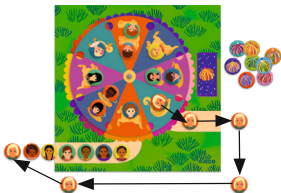
The player uses the 2 and rotates the carousel by 2 spaces.



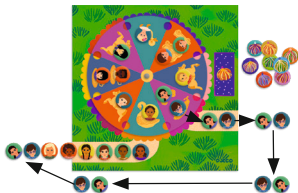
The player uses the 3 and rotates the carousel by 3 spaces.

After the carousel has rotated the players check if they have won a "pom-pom" token and if any children need to get off the carousel.

Getting off the carousel

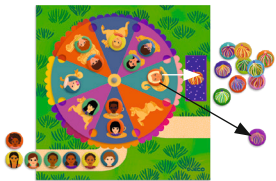


- If 1 child has landed next to the exit, they must get off the carousel and join the end of the queue to be re-seated on the carousel.

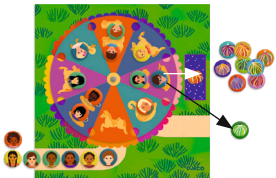


- If 2 children have landed next to the exit, they must both get off the carousel and join the end of the queue to be re-seated on the carousel. The child that is closest to the outer edge of the carousel must get off first.

Winning a pompom



- If 1 child has landed next to the “pompom” square, the player to whom that child belongs wins a “pompom” token.



- If 2 children have landed next to the “pompom” square (the segment they are in must contain 2 rides), the players to whom those children belong play a round of rock paper scissors. The winner is awarded a “pompom” token.

The player with the blue playing pieces has won rock paper scissors. That player wins a “pompom” token.

- If the round of rock paper scissors results in a tie, the players play again until there is a winner.

- If the 2 children in the segment belong to the same player, there is no need to play rock paper scissors. The player in question wins a “pompom” token.

The player who has won a pompom takes a token and places it in front of themselves.

End of the game: The game ends when a player wins the last “pompom” token. The player that has the most tokens wins the game.

A game by Christian Roullier

Игровой комплект: 1 игровое поле с вращающейся каруселью, 17 фишек с изображениями детей, 10 фишек с шариками, 2 кубика.

Принцип: Дети обожают кататься на карусели, но больше всего им хочется поймать шарик. Дети один за другим заходят на аттракцион. Игроки по очереди бросают 2 кубика, выбирая число, выпавшее на одном из них, чтобы повернуть карусель и разместить своих персонажей перед ячейкой с шариками.

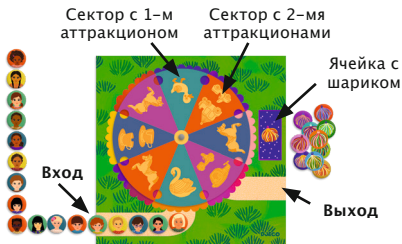
Цель игры: собрать как можно больше шариков.

Подготовка: Поместите игровое поле между игроками. Обратите внимание, что сектора основания карусели должны находиться строго под секторами вращающейся рулетки.

Поместите фишки с шариками рядом с соответствующей ячейкой на игровом поле. Рядом положите 2 кубика.

Каждый игрок выбирает фишки одного цвета с изображениями детей. 4 игрока: каждый игрок берет по 3 фишки. 3 игрока: каждый игрок берет по 4 фишки. 2 игрока: каждый игрок берет по 5 фишек.

Переверните фишки изображениями детей вниз и перемешайте. Затем поставьте их в очередь перед ячейкой входа на карусель. После этого переверните фишки изображениями детей вверх.



Рулетка расположена правильно: сектор с лебедем находится строго над оранжевым сектором



Рулетка расположена неправильно: сектор с лебедем находится не по центру над оранжевым сектором

Ход игры:

Начинает игрок, день рождения которого наступит первым, затем игра идет по часовой стрелке.

За один ход каждый игрок совершает следующие действия в таком порядке:

1/ Посадка на карусель

- Если у входа расположен сектор с одним местом, игрок сажает на него первого персонажа из очереди.
- Если места два, то их занимают 2 первых персонажа из очереди. Первый игрок из очереди занимает место в глубине сектора.



Оставшиеся в очереди персонажи перемещаются в направлении ко входу.

2/ Вращение карусели

Игрок бросает 2 кубика и вращает карусель. Карусель вращается по часовой стрелке. Игрок выбирает число, выпавшее на одном из 2-х кубиков, и поворачивает карусель на такое же количество секторов.



Первый ход: на кубиках игрока выпадают числа 2 и 3.

$$\text{кубик} = 2 \quad \text{кубик} = 3$$



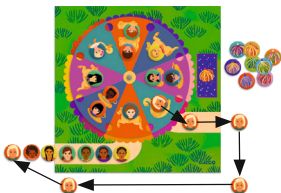
Игрок выбирает число 2 и поворачивает карусель на 2 секции.



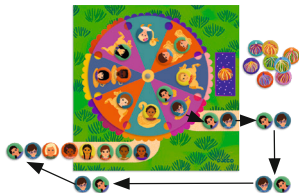
Игрок выбирает число 3 и поворачивает карусель на 3 секции.

После вращения карусели игроки проверяют, выиграли ли они фишку с шариком и должен ли кто-нибудь из персонажей сойти с карусели.

Выход из карусели



– Если 1 персонаж оказывается рядом с выходом, он должен сойти с карусели и встать в конец очереди.

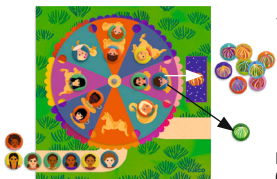


– Если 2 персонажа оказываются рядом с выходом, они оба должны сойти с карусели и встать в конец очереди. Первым выходит персонаж, находящийся у края карусели.

Выигрыш шарика



– Если 1 персонаж оказывается напротив ячейки с шариком, игрок, которому принадлежит персонаж, берет один шарик.



– Если напротив ячейки с шариком находятся 2 персонажа (на секторе с 2-мя аттракционами), игроки, которым принадлежат персонажи, играют в «камень–ножницы–бумага». Выигравший забирает фишку с шариком.

Игрок с синими персонажами выиграл в «камень–ножницы–бумага» и берет фишку с шариком.

– Если первый тур «камень–ножницы–бумага» заканчивается ничьей, то нужно играть до тех пор, пока не определится победитель.

– Если оба персонажа сектора принадлежат одному игроку, он автоматически получает фишку с шариком.

Игрок, выигравший шарик, берет фишку с шариком и кладет ее перед собой.

Конец игры: Партия завершается, когда один из игроков забирает последнюю фишку с шариком. Выигрывает тот, кто собрал больше всего шариков.

Автор игры: Кристиан Рулье