

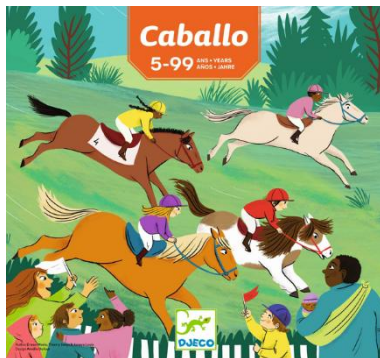
LV – Latviešu

DJ00820 Spēle - Zirgu sacīkstes

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: spēles pamatne, 4 "zirgu" žetoni, 30 "burkānu" jeb "enerģijas" žetoni, 4 zirgu figūriņas un 4 metamie kauliņi (2 zili un 2 sarkani).



Gatavojies trakulīgām sacīkstēm līdz finiša līnijai! Lai virzītos uz priekšu, tev būs jāizlemj – vai auļot vai soļot!

Ja izvēlies soļot, izmanto zilos kauliņus – tie ļaus virzīties lēni, bet palīdzēs tavam zirgam uzkrāt enerģiju. Ja izvēlies auļot, izmanto sarkanos kauliņus – tie ļaus tev ātri virzīties uz priekšu, bet tavš zirgs zaudēs enerģiju.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš sasniedz finišu un pabeidz sacīkstes.

Sagatavošanās spēlei: Spēles laukumu novieto galda vidū starp spēlētājiem. Visus "burkānu" jeb "enerģijas" žetonus sajauc un novieto tos ar "burkāna" attēlu uz augšu blakus laukumam (tie veido "krājumus"). Katrs spēlētājs paņem 2 "enerģijas" žetonus un novieto tos sev priekšā ar burkāna attēlu uz augšu (neapskatot žetonu otru pusi). Visus 4 metamos kauliņus novieto blakus spēles pamatnei. Katrs spēlētājs izvēlas zirga žetonu un atbilstošu spēles figūriņu, ko novieto uz kāda no starta lauciņiem pēc savas izvēles (tie ir dažādās krāsās).



Spēles norise: Katrā gājienā spēlētāji izvēlas, vai izmantot zilos kauliņus (soļošanai) vai sarkanos kauliņus (auļošanai). Tad attiecīgi tiek mesti abi atbilstošās krāsas metamie kauliņi: viens nosaka kustību, otrs – papildu efektu.

Spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā.

Sava gājiena sākumā spēlētājs izvēlas, kādas krāsas kauliņus izmantos. Katrs komplekts ietver: 1 kustības kauliņu un 1 ietekmes kauliņu.

Kauliņu mešana un rezultātu piemērošana:

Spēlētājs met abus izvēlētajās krāsas kauliņus un rezultātus piemēro šādā secībā:

1. Kustības kauliņš – pārvieto savu figūru atbilstoši attēlotajam skaitlim vai simbolam.
2. Ietekmes kauliņš – norāda papildus ieguvumus vai uzdevumus, kas rodas šī kauliņa ietekmē. Seko uzmetā simbola nozīmei!

Zilie kauliņi: lēni un stabili

Kustības kauliņš norāda nākamo lauciņu, uz kuru spēlētājam jāpārvietojas.

Spēlētājs virzās pa sacensību trasi, pārvietojot savu zirgu uz nākamo lauciņu, kurā atrodas jātnieka zābaks, balvas lente vai jāšanas ķivere.



Ietekmes kauliņš norāda, cik daudz "enerģijas" žetonu spēlētājs iegūst.

Spēlētājs paņem 1, 2 vai 3 "enerģijas" žetonus no krājumiem un novieto tos sev priekšā ar burkāna pusi uz augšu (neapskatot žetonu otru pusi).



Sarkanie kauliņi: pilnā ātrumā uz priekšu!

Sarkanais kustības kauliņš norāda nākamo lauciņu, uz kuru spēlētājam jāpārvietojas. Spēlētājs virzās pa sacensību trasi, pārvietojot savu zirgu uz aiznākošo lauciņu, uz kura ir jātnieka zābaks, balvas lente vai jāšanas ķivere (pārlec pirmajam lauciņam ar šo simbolu un apstājas uz nākošā lauciņa, ar tādu pašu simbolu).



Piemērs:

Spēlētājs uzmet simbolu ar divām balvu lentēm. Spēlētājs zirgs veic divus lēcienus – līdz pirmajai balvu lentei un tad līdz otrajai balvu lentei.



Sarkanais ietekmes kauliņš norāda, cik daudz “enerģijas” jeb “burkānu” žetonu spēlētājam jātērē, lai virzītos uz priekšu, vai arī liek spēlētājam pārlēkt noteiktam šķērslim!

Sarkanā ietekmes kauliņa simboli un to nozīmes:



Lai virzītos uz priekšu, spēlētājam jāatdod 1 vai 2 “enerģijas” žetoni, atliekot tos atpakaļ krājumu kaudzītē. **Svarīgi!** Ja spēlētājam nav pietiekami daudz “enerģijas” žetonu, viņš nedrīkst virzīties uz priekšu šajā gājienā. Viņš paliek uz sava pašreizējā lauciņa un patur savus “enerģijas” žetonus.



Lai virzītos uz priekšu, spēlētājam jāpārvar šķērslis (jāpārlec tam). Lai to paveiktu, spēlētājam jāliek likme, uz spēles liekot noteiktu skaitu “enerģijas” žetonu no saviem krājumiem (jānoliek vismaz 1 žetons), un pēc tam šie likmes žetoni jāpagriež uz otru pusi.



Ja uz kāda no apgrieztajiem žetoniem ir viens vai vairāki “auļojoši zirgi”, lēciens ir izdevies. Spēlētāja figūriņa paliek uz lauciņa, kas tika norādīts ar iepriekš uzņemto kustības kauliņu. Spēlētājam jāatdod visi izmantotie “enerģijas” žetoni atpakaļ kopējā krājumu kaudzītē.



Ja uz apgrieztajiem žetoniem redzami tikai “aizmiguši zirgi”, spēlētājs nav pārvarējis šķērslī. Viņam jāatdod visi izmantotie “enerģijas” žetoni atpakaļ kopējos krājumos un jādodas ar savu figūriņu atpakaļ pa sacīkšu trasi uz tuvāko lauciņu ar “peļķes” attēlu.



Ja spēlētājam nav neviena “enerģijas” žetona, ko likt likmē, viņa zirgs nevar virzīties uz priekšu un figūriņa paliek uz pašreizējā lauciņa.

Ja uzņemts tukšs attēls: gājiens ir bez ierobežojumiem. Spēlētāja zirgs drīkst virzīties uz priekšu.

Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Papildus norādes:

- Vairāki zirgi var atrasties uz viena spēles lauciņa.

- “Peļķes” uz trases neietekmē gājienu – virzoties uz priekšu, zirgi tās ignorē.

- Ja krājumos vairs nav palicis neviena “enerģijas” žetons, tad sajauc jau iepriekš izmantotos žetonus un izveido jaunu kaudzīti ar “enerģijas” rezervēm.

- Retāka situācija: Ja krājumos vairs nav palicis neviena “enerģijas” žetons, un nav arī izmantoto žetonu, no kuriem izveidot jaunu kaudzīti, tad spēlētājs neiegūst nopelnītos “enerģijas” žetonus un tos nesauņem.

Spēles beigas:

Ja kāds no spēlētājiem sasniedz finiša līniju, pārējie spēlētāji drīkst pabeigt savu gājienu, lai visiem spēlētājiem būtu bijis vienāds gājienu skaits.

Spēli uzvar spēlētājs, kura zirgs aizvirzījies vistālāk sacensību trasē vai kurš sasniedzis finiša līniju.

Ja ir neizšķirts, uzvar tas, kuram ir visvairāk “enerģijas” žetonu.

Spēles autori: Amaya Louis, Thierry Saeys & Erwan Morin

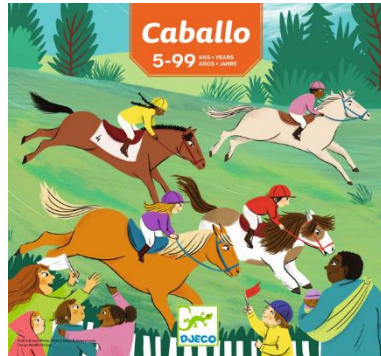
LT – Lietuvių*

DJ00820 Žaidimas - Žirgų lenktynės

Amžius: nuo 3 iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 4

Žaidimo sudėtis: žaidimo lenta, 4 „žirgų“ žetonai, 30 „morkų“ arba „energijos“ žetonų, 4 žirgų figūrėlės ir 4 kauliukai (2 mėlyni ir 2 raudoni).



Pasiruoškite pašėlusioms lenktynėms iki finišo linijos! Kad pajudėtum į priekį, turėsi nuspręsti – risnoti ar šuoliuoti! Jei pasirenki risnoti, naudok mėlynus kauliukus. Jie leis judėti lėtai, bet suteiks žirgui energijos. Jei pasirenki šuoliuoti, naudok raudonus kauliukus. Jie leis judėti greitai, bet žirgas praras energiją.

Žaidimo tikslas: Pirmam pasiekti finišo liniją.

Žaidimo paruošimas: Padėkite žaidimo lentą žaidėjų viduryje. Sumaišykite visus „energijos“ žetonus ir padėkite juos morkos puse į viršų šalia lentos, sudarydami „energijos“ atsargą. Kiekvienas žaidėjas pasiima 2 „energijos“ žetonus ir padeda juos prieš save morkos puse į viršų (nežiūrėdamas į kitą pusę). Padėkite 4 kauliukus šalia žaidimo lentos.



Kiekvienas žaidėjas pasirenka žirgo žetoną ir pasiima jam atitinkančią figūrėlę, kurią padeda ant starto langelio pasirinktos spalvos.

Kaip žaisti: Kiekvieno ėjimo metu žaidėjai pasirenka, ar nori žaisti su mėlynais kauliukais (risnojimas) ar raudonais kauliukais (šuoliavimas).

Abiem atvejais metami du pasirinktos spalvos kauliukai: vienas rodo judėjimą, kitas — ėjimo efektą.

Pirmasis pradeda jauniausias žaidėjas, o žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę.

Jis pasirenka kauliukų spalvą ir meta du tos spalvos kauliukus.

Kauliukų nurodyti veiksmai atliekami šia tvarka:

- 1) judėjimo kauliukas
- 2) efekto kauliukas.

Mėlyni kauliukai: lėtai, bet užtikrintai

„Judėjimo“ kauliukas nurodo, į kurį langelį žaidėjas turi persikelti.

Žaidėjas juda lenktynių trasą, perkeldamas savo žirgą į artimiausią langelį, kuriame yra jojimo batas, prizų juostelė arba šalmas.



„Efekto“ kauliukas nurodo, kiek „energijos“ žetonų žaidėjas laimi.

Žaidėjas pasiima 1, 2 arba 3 „energijos“ žetonus iš atsargos ir padeda juos prieš save morkos puse į viršų, nežiūrėdamas į kitą pusę.



Raudoni kauliukai: pilnu greičiu pirmyn!

„Judėjimo“ kauliukas nurodo kitą langelį, į kurį žaidėjas turi persikelti.

Žaidėjas seka lenktynių trasą ir perkelia savo žirgą į antrą langelį (praleidžiant pirmą), kuriame yra jojimo batas, prizų juostelė arba šalmas.



Pavyzdys: Žaidėjas išmeta simbolį su dviem prizų juostelėmis. Žaidėjo žirgas atlieka du šuolius – iki pirmos prizų juostelės, tada iki antros.



„Efekto“ kauliukas nurodo, kiek „energijos“ žetonų žaidėjas turi išleisti, kad judėtų pirmyn, arba priverčia žaidėją atlikti kliūčių šuolį!



Raudonas "efekto" kauliukas: simboliai ir reikšmės



Žaidėjas turi išmesti 1 arba 2 savo "energijos" žetonus atgal į atsargą, kad galėtų judėti pirmyn. **Atkreipkite dėmesį:** jei žaidėjas neturi pakankamai "energijos" žetonų, jis šį ėjimą negali judėti pirmyn. Jis lieka tame pačiame langelyje ir pasilieka savo "energijos" žetonus.



Žaidėjas, norėdamas judėti pirmyn, turi įveikti kliūčių šuolį. Jis turi statyti tam tikrą kiekį "energijos" žetonų iš savo atsargos (bent 1) ir tada juos apversti.



Jei juose yra vienas ar keli "galopuojantys" arkliai, šuolis pavyko (žaidimo figūrėlė lieka langelyje, kurį nurodė prieš tai mestas judėjimo kauliukas). Žaidėjas privalo išmesti visus panaudotus "energijos" žetonus.



Jei juose yra tik "miegančių arklių", žaidėjas nepavyko šuolio. Jis privalo išmesti visus panaudotus "energijos" žetonus ir perkelti savo žaidimo figūrėlę atgal prie artimiausio "duobės" langelio.



Jei žaidėjas neturi "energijos" žetonų statymui, jo žirgas negali judėti pirmyn ir lieka tame pačiame langelyje.

Tuščia pusė reiškia, kad nėra apribojimų. Tavo žirgas gali judėti pirmyn.

Dabar kitas žaidėjas atlieka ėjimą.

Pastaba:

- Keli žirgai gali stovėti ant to paties langelio.
- "Balų" langeliai lenktynių traseje neturi jokių simbolių: žirgai juos praleidžia ir juda toliau.
- Kai energijos žetonų atsarga išsenka, paimkite naudotus žetonus, apverskite juos morkos puse į viršų ir sumaišykite, kad sudarytumėte naują atsargą.

- Retas atvejis: jei nėra likusių žetonų atsargoje ir nėra panaudotų žetonų, žaidėjas, kuris turėjo gauti žetoną (ar kelis), negali jų pasiimti.

Žaidimo pabaiga: Kai vienas žaidėjas pasiekia finišo liniją, kiti žaidėjai užbaigia raundą, kad visi būtų sužaidę vienodą ėjimų skaičių.

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kurio arklys yra toliausiai lenktynių traseje.

Jeigu yra lygiosios, laimi tas, kuris turi daugiausiai "energijos" žetonų.

Žaidimo autoriai: Amaya Louis, Thierry Saeys ir Erwan Morin.

DJ00820 Mäng - Hobuste võidusõit

Mängijate arv: 2 – 5

Mängu eesmärk: Jõuda esimesena finišijoonele.

Iga mängija valib hobuse märgi ja võtab sellele vastava mängunupu, mille ta asetab oma valitud värvi stardiruudule.

Alustab noorim mängija, edasi liigub mäng päripäeva.

Ta valib täringu värvi ja viskab mõlemad vastavat värvi täringud.

2/ effektitäring.

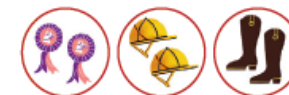
Sinised täringud: aeglaselt, kuid kindlalt



Mängija võtab 1, 2 või 3
"energia" märki varust ja
asetab need enda ette
porgandipool ülespoole,
ilma et teist poolt vaataks.



Punased täringud: täiskiirus edasi!



Näide: Mängija viskab sümboli kahe
auhindpaelaga. Mängija hobune
teeb kaks hüpet – esimese auhindpae



“Efektitaring” näitab, mitu “energia” märki mängija peab kulutama, et edasi liikuda, või sunnib mängijat sooritama takistuse hüppe!



Punane “efektitäring”: sümbolid ja tähendused



“energia” märgid alles.

Mängija peab ära viskama 1 või 2 oma “energia” märki varusse, et saaks edasi liikuda. **Palun pane tähele:** kui mängijal ei ole piisavalt „energia” märki, siis ta ei saa selles voorus edasi liikuda. Ta jääb oma ruudule ja hoiab oma



Mängija peab edasi liikumiseks sooritama takistuse hüppe. Ta peab panustama oma varust kindla hulga “energia” märke (vähemalt 1) ja seejärel need ümber pöörama.



Kui neis on üks või mitu „galoppeerivat hobust”, on hüpe edukas (mängunupp jääb ruudule, mida näitas eelnevalt visatud liikumistäring). Mängija peab ära viskama kõik kasutatud „energia” märgid.



Kui neis on ainult „magavaid hobuseid”, siis mängija ebaõnnestus hüppes. Ta peab ära viskama kõik kasutatud „energia” märgid ja viima oma mängunupu tagasi lähimasse „poriloiku” ruutu.



Kui mängijal pole panustamiseks ühtegi “energia” märki, siis tema hobune ei saa edasi liikuda ja jääb oma ruudule.

Tühi külg tähendab, et piiranguid pole. Sinu hobune võib edasi liikuda.

Nüüd on järgmise mängija kord.

Märkus:

- Mitu hobust võib seista samal ruudul.
- “Lompi” väljad rajal ei sisalda sümboleid: hobused jätavad need vahele ja liiguvad edasi.
- Kui “energia” märgid saavad varust otsa, võtke kasutatud märgid, keerake need porgandipool ülespoole ja segege kokku, et moodustada uus varu.
- Harv olukord: kui varus pole enam märke ja ka kasutatud märke pole, siis mängija, kes pidi märgi (või mitu) saama, ei saa seda teha.

Mängu lõpp: Kui üks mängija jõuab finišijoonele, mängivad ülejäänud mängijad vooru lõpuni, et kõigil oleks võrdne arv käike.

Mängu võidab mängija, kelle hobune on võistlusrajal kõige kaugemal.

Kui on viik, võidab see, kellel on kõige rohkem “energia” märke.

Mängu autorid: Amaya Louis, Thierry Saeys ja Erwan Morin.



Get ready to set off on a frantic race to the finish line. To move forward you'll have to decide whether to gallop or trot!
If you choose to trot, use the blue dice. They'll make you move forward slowly, but help your horse gain energy
If you choose to gallop, use the red dice. They'll make you move forward quickly, but your horse will lose energy.

Aim of the game: Finish the race in first place.

Game set-up:

Place the board in the centre of the players. Mix all the 'energy' tokens and place them, 'carrot' side up, next to the board to make up a reserve. Each player takes 2 'energy' tokens and places them in front of themselves, 'carrot' side up (without looking at the other side). Place the 4 dice next to the board. Each player chooses a horse token and takes the matching playing piece, which they place on the start square in the colour of their choice.

How to play

During each turn, the players decide whether they wish to play with the blue dice (for trotting) or the red dice (for galloping). In both cases, the two dice of the chosen colour are rolled: one indicates the movement, the other the effects of the turn.

The youngest player starts, then the game continues in a clockwise direction. They choose the colour of the dice they wish to use and roll the two dice in that colour. The effects and moves indicated by the dice are applied in the following order:
1/ movement die
2/ effect die.

- Several horses can be on the same square.
- The 'puddle' spaces on the race course don't contain any symbols: the horses ignore them and move forward.
- When there are no more 'energy' tokens left in the reserve, take the discarded tokens, turn them 'carrot' side up and mix them to create a new reserve.
- Rare situation: if there are no tokens left in the reserve and no discarded tokens, the player who was supposed to win a token (or tokens) can't take any.



Blue dice: slow and steady

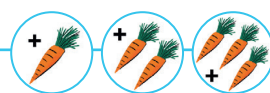
The 'movement' die indicates the next square that the player must move to.

The player follows the race course, moving their horse to the next square containing either a riding boot, a prize ribbon or a riding helmet.



The 'effect' die indicates how many 'energy' tokens the player wins.

The player takes 1, 2 or 3 'energy' tokens from the reserve and places them in front of themselves, 'carrot' side up, without looking at the other side.



Red dice: full speed ahead



The 'movement' die indicates the next square that the player must move to.



The player follows the race course, moving their horse to the second square (skipping over the first one) containing either a riding boot, a prize ribbon or a riding helmet.

Example:



The 'effect' die indicates how many 'energy' tokens the player needs to spend to move forward or makes the player complete an obstacle jump.



The player must discard 1 or 2 of their 'energy' tokens in the reserve to be able to move forward.

Please note: if the player doesn't have enough 'energy' tokens they can't move forward during this turn. They stay on their square and keep their 'energy' tokens.



The player has to complete an obstacle jump to move forward. They have to bet a certain amount of the 'energy' tokens in their reserve (at least 1), and then turn them over.



If they contain one or several 'galloping horses', the jump is a success (the playing piece stays on the square indicated by the movement die rolled before). The player must discard all their used 'energy' tokens.



If they contain only 'sleeping horses', the player has failed the jump. They must discard all their used 'energy' tokens and move their playing piece **backwards** to the nearest 'puddle' space.



If the player doesn't have any 'energy' tokens to bet, their horse can't move forward and they stay on the square.

Blank face, no constraints. Your horse can move forward.

It is now the next player's turn.

End of the game

Once a player has reached the finish line, the other players finish the round so that they have all had the same amount of turns. The player whose horse is the furthest along on the race course wins the game. If there is a draw, the player with the most 'energy' tokens wins the game.

A game by Amaya Louis, Thierry Saeys & Erwan Morin.



Вас ждет захватывающая гонка до самой финишной прямой. Какой аллюр выбрать: галоп или рысь — решать вам! Если вы выбираете рысь, используйте синие кубики. Вы будете двигаться медленно, но сможете сэкономить энергию. Если предпочитаете галоп, используйте красные кубики. Вы будете двигаться быстрее, но потратите больше энергии.

Цель игры: финишировать первым.

Подготовка к игре

Поместите игровое поле между игроками. Перетасуйте все жетоны энергии и положите их «морковкой» вверх — это общий резерв. Каждый игрок берет 2 жетона энергии и кладет их перед собой «морковкой» вверх (не заглядывая на обратную сторону). Положите 4 кубика рядом с игровым полем. Каждый игрок берет фишку с лошастью и соответствующую фигурку. Он ставит фигурку на исходную клетку выбранного цвета.

Ход игры

Во время каждого хода игроки решают, какие кубики использовать — синие (для рыси) или красные (для галопа). В обоих случаях бросятся два кубика выбранного цвета: один обозначает движение, а другой — действие.

Начинает самый младший игрок, затем участники ходят по часовой стрелке. Игрок бросает два кубика выбранного цвета. Результаты (действие и движение) расшифровываются в следующем порядке:
1/ кубик движения
2/ кубик действия.



- Несколько лошадей могут находиться на одной клетке.
- На лужах нет изображений, поэтому при движении игроки могут их пропускать.
- Когда в резерве заканчиваются жетоны энергии, сброшенные жетоны переворачиваются «морковкой» вверх и перемешиваются, образуя новый резерв.
- Исключительный случай: если нет ни сброшенных жетонов, ни жетонов в резерве, то игрок, которому должен был достаться жетон, ничего не получает.

Синие кубики: спокойная рысь

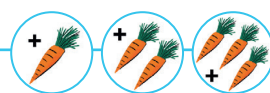
Кубик движения показывает, на какую клетку игрок должен переместиться.

Игрок перемещается на следующую клетку, на которой изображены сапог, кокарда или шлем.



Кубик действия указывает, сколько жетонов энергии получает игрок.

Игрок берет 1, 2 или 3 жетона энергии из резерва и кладет их перед собой «морковкой» вверх, не заглядывая на обратную сторону.



Красные кубики: стремительный галоп



Кубик движения показывает, на какую клетку игроку следует переместиться.



Игрок перемещается на вторую клетку по ходу пути, на которой изображены сапог, кокарда или шлем.

пример:



Кубик действия указывает, сколько жетонов энергии игрок должен потратить, чтобы продвинуться, или обязывает проходить испытание с прыжками через препятствия.



Игрок сбрасывает 1 или 2 жетона энергии в общий резерв, чтобы продолжить движение.

NB: Если у игрока недостаточно жетонов энергии, он не может двигаться в этот ход и остается на своей клетке, не сбрасывая жетоны энергии.



Если игрок должен выполнить прыжок через препятствие, ему нужно сделать ставку, используя любое количество жетонов энергии из своего резерва (не менее 1) и перевернуть их.



Если среди перевернутых жетонов есть хотя бы один с изображением скачущей лошади, препятствие преодолено (фигурка остается на клетке, на которую переместился игрок). Все использованные жетоны энергии сбрасываются.



Если на всех перевернутых жетонах изображена спящая лошадь, препятствие не пройдено. Игрок сбрасывает использованные жетоны энергии, а его фигурка **возвращается** на ближайшую клетку с лужей.



Если у игрока нет жетонов энергии, его лошадь не может двигаться дальше и остается на месте.

Пустая сторона означает отсутствие ограничений. Игрок может переместить свою лошадь.

Ход передается следующему игроку.

Конец игры

Как только один из игроков пересекает финишную черту, остальные завершают текущий ход, чтобы все сыграли одинаковое количество раз. Побеждает игрок, чья лошадь находится на самой дальней клетке.

В случае ничьей, побеждает тот, у кого больше всего жетонов энергии.

Авторы игры: Амайя Луи, Тьерри Сейес и Эрван Морен.