

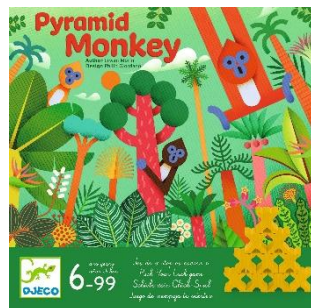
LV – Latviešu

## DJ00824 Spēle - Mērkaķu piramīdas

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 – 4

Komplektā ietilpst: 4 spēles pamatnes, 4 auduma maisiņi un 48 mērkaķu kauliņi (10 zili, 10 dzelteni, 10 sarkani, 10 zaļi, 4 balti un 4 violeti).



x 40

x 8



x 4

x 4

**Kā cirks džungļos! Kura mērkaķu akrobātu komanda pirmā pabeigs savu piramīdu? Lai uzvarētu izaicinājumu, būs jāriskē! Daži no mērkaķiem var izjaukt jūsu centienus, tāpēc ir jāizvēlas pareizie!**

**Spēles princips:** Mērkaķu piramīdas ir risku uzņemšanās spēle. Lai izveidotu piramīdu no 10 mērkaķiem, spēlētājam vispirms šie mērkaķi ir jāiegūst. Kad ir spēlētāja gājiens, viņš velk mērkaķa kauliņu no sava maisiņa. Ja tiek izvilktas savas krāsas mērkaķis, viņš var izvēlēties – turpināt un vilkt vēl, vai arī apstāties. Ja spēlētājs izvēlas apstāties, viņš izmanto izvilktos mērkaķi piramīdas būvēšanai. Ja spēlētājs izvēlas turpināt gājienu, viņš riskē izvilkt violeto vai balto mērkaķi. Tādā gadījumā spēlētājs zaudē jau izvilktos mērkaķus un viņa gājiens beidzas.

**Spēles mērķis:** būt pirmajam, kurš izveido piramīdu no visiem 10 mērkaķu kauliņiem.

**Sagatavošanās spēlei:** Katrs spēlētājs izvēlas spēles pamatni un tādas pašas krāsas auduma maisiņu, un novieto tos sev priekšā. Tad katrs spēlētājs paņem 1 violeto mērkaķa kauliņu, 1 balto mērkaķa kauliņu un 10 mērkaķa kauliņus tādā krāsā, kā viņu spēles pamatnes lauciņi. Katrs spēlētājs saliek visu mērkaķus (12 kopā: 10 + 1 + 1) auduma maisiņā un tos tur apmaisa.

**Spēles norise:** Spēli sāk jaunākais spēlētājs un tā turpinās pulksteņrādītāja virzienā.

Sava gājienu laikā, spēlētājam ir jāizpilda sekojoši soļi:

1. Jāieliek roku savā maisiņā un, neskatoties, jāsamaisa mērkaķu kauliņi.
2. Jāizvelk ārā jebkurš 1 mērkaķa kauliņš.

- **Ja mērkaķa kauliņš ir spēlētāja krāsā,** lieliski! Spēlētājam ir iespēja padarīt savu piramīdu nedaudz augstāku. Spēlētājs novieto izvilktos mērkaķi sev priekšā un izlemj, vai pabeigs gājienu vai vilks vēl vienu kauliņu.

- Ja spēlētājs izvēlas **vilkt vēl vienu mērkaķi**, viņš ieliek roku atpakaļ maisā, atkal neskatoties samaisa kauliņus un izvelk ārā jaunu mērkaķi. Tad tiek pārbaudīta izvilktā mērkaķa krāsa. Ja tā ir spēlētāja krāsā, viņš atkal var izvēlēties - vai pabeigt gājienu, vai arī vilkt vēl vienu kauliņu. Ja mērkaķis ir violets vai balts, tad tiek piemēroti zemāk aprakstītie nosacījumi.

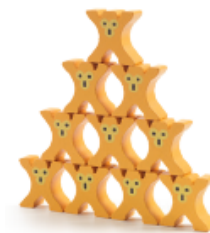
**Piezīme:** Spēlētājs viena gājienu laikā drīkst izvilkt ne vairāk kā 3 mērkaķu kauliņus. Līdzko ir izvilkti 3 savas krāsas kauliņi, spēlētāja gājiens beidzas.

- Ja spēlētājs izvēlas **pabeigt savu gājienu** (vai ja jau ir izvilkti 3 savas krāsas mērkaķi), viņš paņem izvilktos mērkaķus un novieto tos uz savas pamatnes, lai celtu piramīdu.

- **Ja mērkaķa kauliņš ir violetā krāsā** – neveiksme! Violetais mērkaķis ir īgna un nosūta mērkaķus atpakaļ maisiņā. Spēlētājs violeto kauliņu, kopā ar citiem tajā gājienu izvilktajiem mērkaķiem (ja tādi ir), ievieto atpakaļ savā maisiņā. Gājiens beidzas un pāriet nākamajam spēlētājam.

- **Ja mērkaķa kauliņš ir baltā krāsā** – ak, nē! Baltais mērkaķis ir viltnieks. Tas liek citiem doties atpakaļ maisiņā, bet arī grib izmēģināt savu veiksmi citur! Spēlētājs ieliek atpakaļ savā maisiņā visus tajā gājienu izvilktos kauliņus (ja tādi ir), bet baltais mērkaķa kauliņš tiek ielikts kāda cita spēlētāja maisiņā. Pēc tam gājiens beidzas un pāriet nākamajam spēlētājam.

Lai uzbūvētu savu piramīdu, katram spēlētājam uz 4 spēles pamatnes lauciņiem ir jānovieto pirmie četri izvilktie kauliņi. Tad nākamais triš noliek tiem augšā, centrējot tos pa vidu. Pēc tam nākamais divus atkal novieto virsū un tad pēdējo pašā virsotnē. Katru nākošo rindu sāk būvēt, kad pabeigta apakšējā rinda. *Piemērs attēlā.*



**Spēles beigas:**

Līdzko kāds no spēlētājiem ir novietojis savu pēdējo (desmito) mērkaķa kauliņu uz piramīdas, spēle beidzas un šis spēlētājs ir uzvarējis.

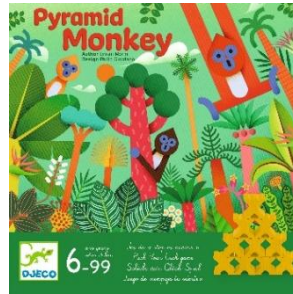
LT – Lietuvių

## DJ00824 Žaidimas - Beždžionių piramidė

**Amžius:** nuo 6 metų

**Žaidėjų skaičius:** 2 – 4

**Žaidimo sudėtis:** 4 žaidimo lentelės, 4 medžiaginiai maišeliai ir 48 beždžionių figūrėlės.



**Tai tarsi cirko džiunglėse! Kuri akrobatų beždžionių komanda pirmoji užbaigs savo piramidę? Norėdami laimėti šį iššūkį, turėsite rizikuoti ir išsirinkti tinkamus beždžionių akrobatas, nes kai kurie iš jų gali tiesiog sužlugdyti jūsų pastangas!**

**Žaidimo principas:** “Beždžionių piramidė” yra rizikos reikalaujantis žaidimas. Norėdami sudaryti piramidę iš 10 beždžionių, žaidėjai pirmiausia turi jas atgauti. Atėjus jų eilei, kiekvienas žaidėjas iš maišelio išsirenka po beždžionės figūrėlę. Jei jie ištraukia jiems skirtos spalvos beždžionėlę, gali nuspręsti, ar tęsti traukimą, ar sustoti. Jei nusprendžia sustoti, jie gali panaudoti ištrauktas beždžionėles savo piramidei statyti. Jei jie nusprendžia tęsti, rizikuoja ištraukti violetinę arba baltą beždžionę. Tuomet jie praranda visas ištrauktas figūrėles ir jų ėjimas iš karto baigiasi.

**Žaidimo tikslas:** Būti pirmuoju žaidėju, kuriam pavyko užbaigti piramidę su visomis 10 beždžionių žaidimo figūrėlėmis.

**Pasiruošimas žaidimui:** Kiekvienas žaidėjas pasirenka lentą ir padeda ją priešais save drauge su tos pačios spalvos maišeliu. Tada žaidėjai pasiima po 1 violetinę ir 1 baltą beždžionės žaidimo figūrėlę, taip pat 10 tokios pat spalvos kaip jų lenta beždžionių žaidimo figūrėlių. Visas savo žaidimo figūrėles (iš viso 12: 10 + 1 + 1) jie sudeda į maišelį ir sumaišo.

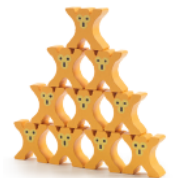
**Žaidimo eiga:** pradeda jauniausias žaidėjas, po jo eina kiti žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę.

Atėjus jų eilei, žaidėjas turi atlikti šiuos veiksmus:

1. Įkišti ranką į maišelį ir sumaišyti beždžionių žaidimo figūrėles, nežiūrint į jas.
2. Atsitiktine tvarka išsirinkti 1 beždžionėlės žaidimo figūrėlę ir ištraukti ją iš maišelio.

- **Jei beždžionės figūrėlė yra žaidėjo spalvos, tai puiku!** Galbūt jie turės galimybę savo piramidę padaryti šiek tiek aukštesnę! Žaidėjas priešais save padeda ištrauktą beždžionėlę ir nusprendžia, ar baigti savo ėjimą, ar traukti kitą beždžionėlę.
  - **Jei žaidėjas nusprendžia traukti kitą beždžionėlę,** jis įdeda savo ranką atgal į maišelį, nežiūrėdamas sumaišo figūrėles ir traukia naują beždžionėlę. Patikrinama beždžionės spalva. Jei ji yra žaidėjo spalvos, jis gali nuspręsti, ar tęsti žaidimą, ar sustoti. Jei tai violetinė arba balta beždžionėlė, taikomos toliau aprašytos pasekmės. **Atkreipkite dėmesį: per vieną ėjimą** žaidėjas gali ištraukti ne daugiau kaip 3 beždžiones. Ištraukęs 3 savo spalvos beždžionėles, žaidėjas turi baigti savo ėjimą.
  - **Jei žaidėjas nusprendžia baigti savo ėjimą** (arba jei jau yra ištraukęs 3 savo spalvos beždžionėles), jis paima per tą ėjimą ištrauktas beždžionėles ir padeda jas ant savo lentos piramidei statyti.
- **Jei beždžionė yra violetinė, nelaimė!** Violetinė beždžionė yra irzli ir siunčia visus atgal į maišą! Žaidėjas įdeda violetinę beždžionėlę atgal į savo maišelį kartu su kitomis savo spalvos beždžionėlėmis, kurios buvo ištrauktos per tą ėjimą. Žaidėjo ėjimas baigiasi ir ėjimas perduodamas kitam žaidėjui.
- **Jei beždžionė yra balta, o siaube!** Baltoji beždžionė yra apgavikas. Ji priverčia kitą grįžti atgal į maišelį, bet nori išbandyti laimę kitur! Žaidėjas į savo maišelį grąžina visas per tą ėjimą ištrauktas savo spalvos beždžionėles. Baltąją beždžionėlę jie atiduoda pasirinktam žaidėjui, kuris turi ją tuoj pat pridėti prie savo maišelio. Žaidėjo ėjimas baigiasi ir ėjimas perduodamas kitam žaidėjui.

Kad pastatytų piramidę, kiekvienas žaidėjas turi pastatyti pirmąsias 4 beždžionėles ant 4 lentos kvadratėlių. Po to ant viršaus išdėliojamos kitos 3 beždžionėlės, o po to ant viršaus išdėliojamos kitos 2 beždžionėlės. Paskutinė beždžionėlė dedama pačioje piramidės viršūnėje. *Pavyzdys paveikslėlyje.*



**Žaidimo pabaiga:** Kai tik žaidėjas prideda paskutinę (dešimtą) beždžionėlę į savo piramidę, jis tampa nugalėtoju.

EE – Eesti\*

## DJ00824 Mäng - Ahvipüramiid

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijate arv: 2 kuni 4

Komplekti kuuluvad: 4 mängualust, 4 kotti ja 48 "ahvi" nappu (10 sinist, 10 kollast, 10 punast, 10 rohelist, 4 valget, 4 lillat).



See on nagu tsirkus džunglis! Milline ahvide akrobaatide meeskond ehitab esimesena oma püramiidi valmis? Võidu saavutamiseks pead võtma riske ja valima õiged ahvide akrobaadid – sest mõned neist võivad su katsed täielikult nurjata.

**Mängu põhimõte:** Püramiidahv on “võta

või jätkata” mäng. Oma 10 ahvi püramiidi ehitamiseks peavad mängijad esmalt need välja võtma. Oma käigu ajal tõmbab iga mängija kotist ahvi tükikese. Kui ta tõmbab ahvi oma määratud värvis, võib ta otsustada, kas jätkata tõmbamist või peatuda. Kui ta otsustab peatuda, saab ta tõmmatud ahvid kasutada oma püramiidi ehitamiseks. Kui ta otsustab jätkata, riskib ta, et tõmbab lilla või valge ahvi. Sellisel juhul kaotab ta kõik tõmmatud tükid ja tema käik lõpeb koheselt.

**Mängu eesmärk:** Ole esimene, kes ehitab oma 10 ahvist koosneva püramiidi.

**Mänguks valmistumine:** Iga mängija valib endale lauamängu tahvli ja asetab selle enda ette koos sama värvi kotiga. Seejärel võtavad mängijad ühe lillat värvi ahvikuju ja ühe valget värvi ahvikuju, samuti 10 ahvikuju oma tahvli värvi. Kõik 12 ahvikuju (10 + 1 + 1) pannakse kotti ja segatakse läbi.

**Mängukäik:** Noorim mängija alustab. Mäng kulgeb päripäeva.

Kui on mängija käik, peab ta sooritama järgmised sammud:

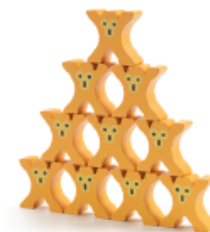
1. Pange käsi kotti ja segage ahvivahendid ilma neid vaatamata.
  2. Tõstke kotti ahvipala juhuslikult välja.
- **Kui ahvipala on mängija värvi**, on see suurepärane! Mängijal võib tekkida võimalus oma püramiidi natuke kõrgemaks ehitada! Mängija asetab tõmmatud ahvi enda ette ja otsustab, kas lõpetada oma käik või tõmmata veel üks ahv.

- Kui ta otsustab tõmmata veel ühe ahvi, paneb mängija oma käe tagasi kotti, segab palad silmad kinni ning tõmbab uue ahvipala. Ta kontrollib ahvi värvi. Kui see on mängija värvi, võib ta otsustada jätkata või peatuda. Kui aga tõmmatakse lilla või valge ahv, kehtivad allpool kirjeldatud tagajärjed.

**Pange tähele:** mängija võib ühes voorus tõmmata maksimaalselt 3 oma värvi ahvi. Kui mängija on juba tõmmanud 3 oma värvi ahvi, peab ta käigu lõpetama.

- Kui ta otsustab käigu lõpetada (või kui ta on juba tõmmanud 3 oma värvi ahvi), võtab mängija selle vooru jooksul tõmmatud ahvid ja asetab need oma lauale, et oma püramiidi ehitada.
- **Kui ahv on lilla, halb õnn!** Lilla ahv on pahur ja saadab kõik ahvid tagasi kotti! Mängija paneb lilla ahvi tagasi oma kotti koos kõigi selle vooru jooksul tõmmatud oma värvi ahvidega. Mängija käik lõppeb ja mäng läheb edasi järgmisele mängijale.
- **Kui ahv on valge, oi ei!** Valge ahv on kavalpea. See sunnib teised ahvid tagasi kotti, kuid soovib ise õnne mujalt proovida! Mängija paneb selle vooru jooksul tõmmatud oma värvi ahvid tagasi oma kotti. Seejärel annab valge ahvi valitud mängijale, kes peab selle kohe oma kotti lisama. Mängija käik lõppeb ja mäng läheb edasi järgmisele mängijale.

Püramiidi ehitamiseks peab iga mängija paigutama esimesed 4 ahvi oma lauakaardi 4 ruutu. Järgmised 3 ahvi lisatakse seejärel nende peale sammhaaval reas, millele järgneb 2 ahvi lisamine samamoodi sammhaaval reas. Viimane ahv asetatakse püramiidi ülaossa tipuks.



**Mängu lõpp:** Mäng lõpeb, kui keegi asetab oma kümnenda ahvi ja lõpetab oma püramiidi – tema on võitja!

*Mängu autor: Erwan Morin.*

# Pyramid Monkey

## EN Rules of the game



6 – 99 years



2 to 4 players



15 min

It's like a circus in the jungle! Which team of monkey acrobats will be the first to complete their pyramid? To win the challenge, you'll have to take risks and pick the right monkey acrobats – as some of them may just bring your efforts to a crashing halt.

**Contents:** 4 boards, 4 bags and 48 monkey-acrobat playing pieces (10 blue, 10 yellow, 10 red, 10 green, 4 white and 4 purple).

**How the game works:** Pyramid Monkey is a stick-or-twist game. To make a pyramid with their 10 monkeys, the players have to retrieve them first. When it is their turn, each of the players picks a monkey piece from their bag. If they draw a monkey in their designated colour, they can decide whether to keep drawing or stop. If they choose to stop, they can use the monkeys they have drawn to build their pyramid. If they choose to continue, they run the risk of drawing a purple or white monkey. In that case, they lose all of the pieces they have drawn and their turn ends immediately.

**Aim of the game:** To be the first player to complete their pyramid with all 10 monkey playing pieces.

**Set-up:** Each player chooses a board and places it in front of them, together with the bag in the same colour. The players then take 1 purple monkey playing piece and 1 white monkey playing piece each, as well as the 10 monkey playing pieces in the same colour as their board. They put all of their playing pieces (12 in total: 10 + 1 + 1) in their bag and mix them up.

**How to play:** The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order.

When it is their turn, the player has to complete the following steps:

1. Put their hand in the bag and mix the monkey playing pieces up without looking at them.
2. Pick 1 monkey playing piece at random and take it out of the bag.

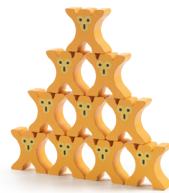
– If the monkey piece is in the player's colour, that's great! They might get a chance to make their pyramid a little taller! The player puts the monkey drawn down in front of them and decides whether to end their turn or draw another monkey.

- If they decide to **draw another monkey**, the player puts their hand back in their bag, mixes the pieces up without looking, and draws a new monkey. They check the colour of the monkey. If it is in the player's colour, they can decide to keep going or stop. If it is a purple or white monkey, the consequences described below apply. **Please note:** A player may draw a maximum of 3 monkeys per turn. Once a player has drawn 3 monkeys in their own colour, they have to end their turn.
- If they decide to **end their turn** (or if they have already drawn 3 monkeys in their colour), the player takes the monkeys drawn during that turn and puts them on their board to build their pyramid.

– If the monkey is **purple**, bad luck! The purple monkey is a grumpy one and sends everyone back into the bag! The player puts the purple monkey back into their bag, along with any monkeys in their own colour that have been drawn during that turn. The player's turn ends and play passes to the next player.

– If the monkey is **white**, oh dear! The white monkey is a trickster. It forces the others back into the bag but wants to try its luck elsewhere! The player puts any monkeys drawn during that turn in their own colour back into their bag. They give the white monkey to the player of their choice, who has to add it to their bag immediately. The player's turn ends and play passes to the next player.

To build their pyramid, each player has to place the first 4 monkeys on the 4 squares on their board. The next 3 are then added on top in a staggered row, after which the next 2 are added on top in a staggered row. The last monkey is placed at the very top of the pyramid.



**End of the game:** As soon as a player has added their last (the tenth) monkey to their pyramid, they are the winner.

A game by Erwan Morin

## RU Правила игры

# Pyramid Monkey



6–99 лет



2–4 игрока



15 мин

Обезьянки устроили в джунглях цирковое представление. Вы только посмотрите на их акробатические трюки! Какая команда обезьянок построит свою пирамиду первой? Для победы в этой игре нужно не бояться рисковать и заручиться удачей: ведь если вы вытяните не тех обезьянок, все ваши усилия сойдут на нет.

**Игровой комплект:** 4 игровых поля, 4 мешочка, 48 фишек в форме обезьянок-акробатов (10 синих, 10 желтых, 10 красных, 10 зеленых, 4 белых и 4 фиолетовых).

**Принцип:** Pyramid Monkey – это игра, построенная по принципу «остановись или продолжай». Чтобы построить пирамиду из 10 обезьянок, игроки должны набрать свою команду из этих акробатов. Каждый игрок, когда наступает его очередь, вытягивает из своего мешочка одну фишку в форме обезьянки. Если ему падается обезьянка нужного цвета, он может либо остановиться на этом, либо вытянуть еще одну фишку. Если игрок решает остановиться, он может использовать вытянутых им обезьянок для строительства пирамиды. Если игрок решает продолжать, то он должен помнить, что, вытянув фиолетовую или белую обезьянку, он мгновенно потеряет своих обезьянок и будет вынужден закончить ход.

**Цель игры:** первым построить пирамиду из 10 фишек–обезьянок.

**Подготовка:** Каждый участник выбирает игровое поле, которое он кладет перед собой, и мешочек соответствующего цвета. Затем все игроки берут себе 1 обезьянку фиолетового цвета, 1 обезьянку белого цвета и 10 обезьянок такого же цвета, как их игровое поле. После этого они кладут свои фишки (12: 10 + 1 + 1) по мешочкам и перемешивают их.

**Ход игры:** Начинает самый младший игрок, затем игроки ходят по часовой стрелке. Во время своего хода каждый из игроков делает следующее:

1/ опускает руку в свой мешочек и перемешивает фишки, не глядя на них;

2/ берет наугад 1 фишку–обезьянку и достает ее из мешочка.

– Если игроку попалась фишка его цвета: Отлично! Его пирамида может стать еще выше! Игрок кладет вытянутую обезьянку перед собой. На этом он может либо закончить ход, либо вытянуть еще одну обезьянку.

• Если игрок решает вытянуть новую обезьянку, он опять опускает руку в мешочек, не глядя перемешивает фишки и достает одну из них. Если ему попалась обезьянка его цвета, он может либо остановиться на этом, либо продолжить вытягивать фишки. Если же игрок достал фиолетовую или белую обезьянку, необходимо следовать правилам ниже.

**Примечание:** игрок может вытянуть только 3–х обезьянок за один ход. Если игрок вытянул всех 3–х обезьянок своего цвета, он должен на этом остановиться.

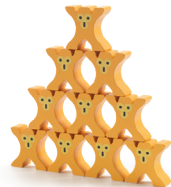
• Если игрок решает закончить свой ход (или если он уже вытянул 3–х обезьянок своего цвета), он берет обезьянок, которые ему попались во время этого хода, и помещает их на своем игровом поле, чтобы построить из них пирамиду.

– Если игроку попалась фиолетовая обезьянка: Какая неудача! Фиолетовая обезьянка – та еще ворчунья, и, как только она появляется, другим обезьянкам приходится возвращаться в мешочек! Игрок кладет фиолетовую обезьянку и всех остальных обезьянок своего цвета, вытянутых во время этого хода, обратно в мешочек. На этом его ход заканчивается, и очередь переходит к следующему игроку.

– Если игроку попалась белая обезьянка: Ай! Белая обезьянка – самая настоящая проказница! Она вынуждает всех остальных обезьянок вернуться в мешочек, а сама идет в другое место. Игрок кладет всех остальных обезьянок своего цвета, вытянутых во время этого хода, обратно в мешочек, а белую обезьянку отдает любому игроку по своему выбору, который сразу же прячет ее в свой мешочек. На этом его ход заканчивается, и очередь переходит к следующему игроку.

Чтобы построить пирамиду, игрок помещает первых вытянутых им 4–х обезьянок на 4 клетки своего игрового поля. Над ними в шахматном порядке размещаются следующие 3 обезьянки; затем над этими обезьянками в шахматном порядке размещаются еще 2 обезьянки, а последняя обезьянка ставится на вершущку пирамиды.

**Конец игры:** Игрок, который первым разместит свою последнюю (десятую) обезьянку на вершущку пирамиды, становится победителем.



Автор игры: Эрван Морен