

LV – Latviešu

DJ00829 Spēle – Kam ir kas?

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 līdz 4

Komplektā ietilpst: 1 saliekams koka galds, 3 spēles pamatnes, 23 uzdevumu kartiņas un 18 žetoni.



Iztēlojies šādu ainu: galds ir saklāts, galda spēles ir izliktas. Taču katram ir savas prasības! Mazais brālis negrib izdalīt spēles figūriņas, mamma vēlas tasi kafijas, bet māsa atsakās sēdēt viena otrai blakus. Kā nodrošināt, lai visiem būtu jautri?

Spēles mērķis: Novietot varoņus ar viņu priekšmetiem un našķiem pareizajās vietās! Uzmanies! Ir tikai viens pareizais atrisinājums.

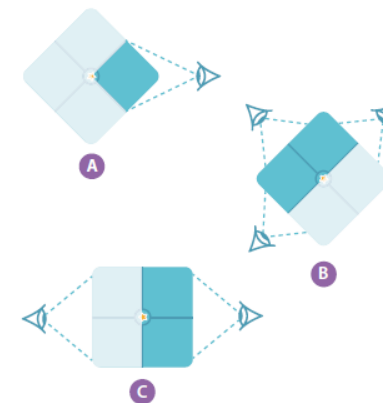
Sagatavošanās spēlei: Saliec koka galdiņu, novieto to galda vidū un pabīdi izvēlēto uzdevuma kartiņu zem tā. Izvēlies žetonus, kas norādīti kvadrātā ar zilo fonu uz uzdevuma kartiņas, un novieto tos vietā, kur visiem spēlētājiem ir ērti piekļūt. Spēli var sākt, kad visi ir gatavi.



Spēles norise: Spēlētāji drīkst skatīties tikai uz savu kartītes daļu:

- **Ja spēli spēlē 4 spēlētāji** – katrs spēlētājs skatās tikai uz vienu ceturtdaļu kartītes. (piemērs A);
- **Ja spēli spēlē 3 spēlētāji** – ir divas iespējas:
 - katrs spēlētājs skatās uz divām ceturtdaļām (piemērs B)
 - viens spēlētājs skatās uz divām, bet pārējie tikai uz vienu ceturtdaļu, un neviens neskata vienu un to pašu sadaļu.

- **Ja spēli spēlē 2 spēlētāji** – katrs skatās uz divām ceturtdaļām (katrs uz pusi no kartītes). (piemērs C)
- **Ja spēli spēlē 1 spēlētājs** – spēlētājs patur kartīti un var skatīties uz visu kartīti.

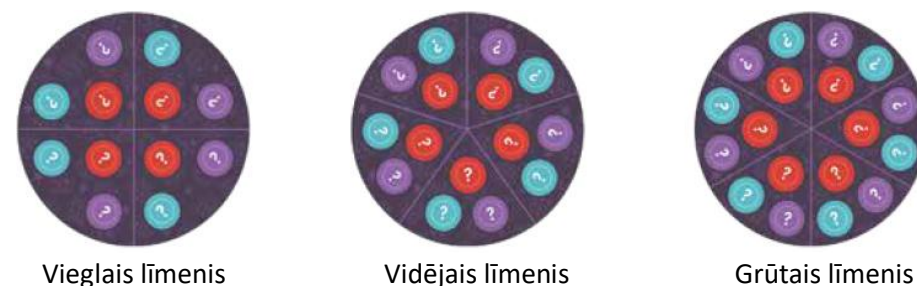


Spēlētāji raunda laikā drīkst brīvi sazināties, lai dalītos ar sev zināmo informāciju. Viņi var brīvi novietot vai pārvietot dažādus žetonus (varoņus, priekšmetus, naškus). Katram no spēlētājiem ir svarīga informācija, kas nav redzama pārējiem, tādēļ atslēga uz panākumiem ir komunikācija!

Kad spēlētāji domā, ka ir atraduši risinājumu, raunds beidzas.

Tagad jāpārbauda atbilde: apgrieziet izaicinājuma kartīti – vienīgais pareizais risinājums, kas iepriecinās visus, ir kartītes otrā pusē.

Ieskats spēles pamatnēs:



Uzdevumu kartiņām ir dažādi grūtības līmeņi, ko norāda zvaigznīšu skaits: 1 zvaigzne / 2 zvaigznes / 3 zvaigznes.



Simbolu skaidrojums uz uzdevumu kartiņām:

Spēlētāji drīkst skatīties tikai uz savu kartītes daļu:



Zīme = nozīmē, ka abi žetoni atrodas vienā sadaļā.
Piemēram, šeit ir tēvs, kuram ir kafija.



Divi lieli punkti (kols) norāda, kuri žetoni atrodas blakus un tieši kādā pozīcijā viens pret otru.

Piemēram, šeit meita atrodas pa labi no kūkas.



Divas bultiņas norāda, ka žetoni ir blakus viens otram.

Šajā piemērā mamma ir blakus savam dēlam, bet mēs nezinām, vai viņš ir viņas labajā vai kreisajā pusē.



Pieci mazi punktiņi nozīmē, ka žetoni atrodas viens pret otru.

Šajā piemērā meita atrodas pretī mammai.

Piezīme: uz spēles laukuma ar 5 segmentiem viens otram pretī skaitās šādi žetoni:

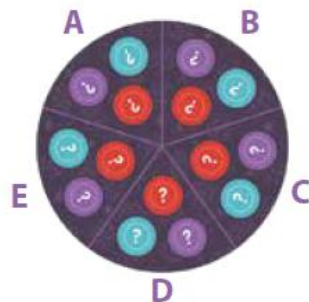
C un D atrodas pretī A

E un D atrodas pretī B

A un E atrodas pretī C

A un B atrodas pretī D

B un C atrodas pretī E



Mūsu padomi, kā sākt!

- Pārliedzieties, ka visi spēlētāji saprot, ko nozīmē kartiņu simboli!
- Sāciet ar lietām, par kurām esat “pārliedzāti”, lai atrisinātu uzdevuma kartiņu. Piemēram, ja jums ir “=” simbols, jūs jau varat būt droši par to, kur izvietot divus žetonus uz spēles laukuma.
- Ja komandai rodas grūtības, atgriezieties pie žetoniem, par kuriem esat pārliedzāti.
- Šī spēle, pirmkārt, ir komunikācijas spēle, kuras atslēga ir organizētība un savstarpēja klausīšanās.

Grūtāka spēles versija: Kad jūtat, ka jūsu komanda ir ieguvusi pietiekami daudz pieredzes, varat pāriet nākamajā līmenī ar izaicinošāku spēles veidu! Izvēlieties 4 (vai vairāk) uzdevumu kartiņas ar dažādu grūtības pakāpi un pārējās nolieciet malā.

Iestatiet taimeru (pulkstenī, telefonā utt.): jums ir 5 minūtes, lai pēc kārtas atrisinātu pēc iespējas vairāk uzdevumu, sākot ar 1 zvaigznītes izaicinājumiem, tad 2 un tā tālāk. Jūsu gala rezultāts ir veiksmīgi atrisināto kartiņu skaits.

Piezīme: ja spēlējat viens, nelieciet uzdevumu kartiņu zem galda, varat to turēt rokās, lai redzētu visus spēles nosacījumus.

Spēles autori: Yoann Levet un Fabien Gridel.

LT – Lietuvių*

DJ00829 Žaidimas - Kas ką turi?

Amžius: nuo 7 metų

Žaidėjų skaičius: 1 - 4

Žaidimo sudėtis: 1 medinis surenkamas stalas, 3 lentos, 23 iššūkių kortelės ir 18 žetonų.



Įsivaizduokite: stalas paruoštas, stalo žaidimai išdėlioti. Tačiau kiekvienas turi savo norų! Mažasis brolis nenori dalinti žaidimo figūrėlių, mama nori kavos puodelio, o seserys atsisako sėdėti viena šalia kitos. Taigi, kaip užtikrinti, kad visi gerai praleistų laiką?

Žaidimo tikslas: Teisingai sudėliok veikėjus su jų daiktais ir užkandžiais! Atsargiai – yra tik vienas teisingas sprendimas.

Žaidimo paruošimas: Surenk medinį stalėlį, padėk jį stalo viduryje ir po juo įkišk pasirinktą užduoties kortelę. Paimkite žetonus, pažymėtus mėlyname fone esančiame kvadrate ant užduoties kortelės, ir padėkite juos visiems žaidėjams pasiekiamoje vietoje. Žaidimas prasideda, kai visi yra pasiruošę.

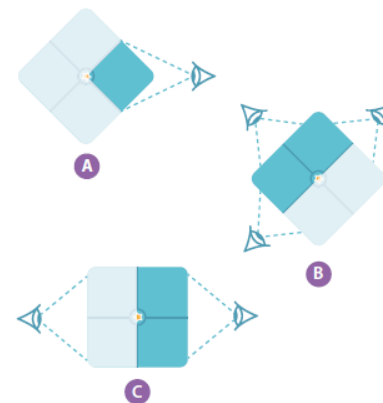


Kaip žaisti:

Žaidėjai gali žiūrėti tik į savo kortelės dalį:

- **4 žaidėjai** – kiekvienas mato tik vieną ketvirtį kortelės. (pavyzdys A)
- **3 žaidėjai** – yra du variantai:
 - kiekvienas mato du ketvirčius (pavyzdys B)
 - vienas žaidėjas mato du, o kiti du tik po vieną, bet niekas nemato tų pačių ketvirčių.

- **2 žaidėjai** – kiekvienas mato dvi kortelės dalis (pusę kiekvienam). (pavyzdys C)
- **1 žaidėjas** – laiko kortelę ir gali žiūrėti į visą jos turinį.

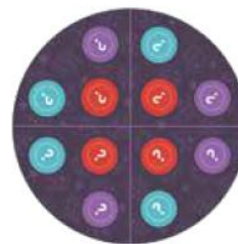


Žaidėjai gali laisvai kalbėtis žaidimo metu, dalintis informacija, perkelti ar dėti žetonus (personažą, daiktą, užkandį) kaip nori. Visi turi svarbios informacijos – sėkmės raktas yra bendravimas!

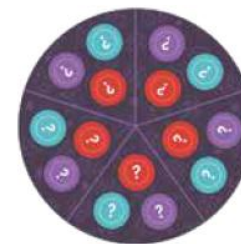
Raundas baigiasi, kai žaidėjai mano, kad rado sprendimą.

Laikas patikrinti: apverskite iššūkio kortelę – vienintelis teisingas visus tenkinantis sprendimas yra kortelės kitoje pusėje.

Žaidimų lentos



Lengvas lygis



Vidutinis lygis



Sunkus lygis

Uždavinių kortelės turi skirtingus sudėtingumo lygius, nurodytus žvaigždučių skaičiumi: 1 žvaigždutė / 2 žvaigždutės / 3 žvaigždutės.



Iššūkių kortelių simbolių paaiškinimas:

Žaidėjai gali žiūrėti tik į savo kortelės dalį:



Ženklas = reiškia, kad 2 žetonai yra toje pačioje skiltyje.
Čia tėtis turi kavos puodelį.



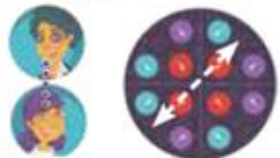
Dvi didelės taškai nurodo tiksliai, kurie žetonai yra šalia ir kokioje pozicijoje.

Čia dukra yra dešinėje nuo pyrago.



Dvi rodyklės rodo, kad žetonai yra šalia vienas kito.

Čia mama yra šalia savo sūnaus, bet nežinome, ar jis yra jos dešinėje, ar kairėje.



Penki maži taškai reiškia, kad žetonai yra priešingi vienas kitam.

Čia dukra yra priešais mamą.

Pastaba: Žaidimo lentoje su 5 segmentais šie žetonai yra vienas priešais kitą:

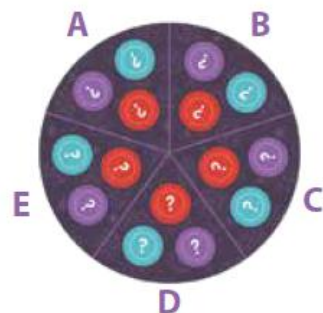
C ir D yra priešais A

E ir D yra priešais B

A ir E yra priešais C

A ir B yra priešais D

B ir C yra priešais E



Mūsų patarimai, kaip pradėti!

- Įsitikinkite, kad visi žaidėjai supranta, ką reiškia kortelių simboliai!
- Pradėkite nuo to, kuo esate "tikri", kad išspręstumėte iššūkio kortelę. Pavyzdžiui, jei turite = ženklą, jau galite būti tikri, kur padėti du žetonus ant lentos.
- Jei komandai kyla sunkumų, grįžkite prie žetonų, dėl kurių esate tikri.
- Šis žaidimas pirmiausia yra komunikacijos žaidimas, kurio sėkmės raktas yra organizuotumas ir vienas kito klausymasis.

Iššūkio režimas

Kai jausitės, kad jūsų komanda įgijo pakankamai patirties, galite pereiti į kitą lygį su sunkesniu žaidimo būdu! Pasirinkite 4 (ar daugiau) iššūkio korteles su skirtingais sunkumo lygiais ir kitas padėkite šalia.

Nustatykite laikmatį (laikrodį, telefoną ir pan.): turite 5 minutes iš eilės išspręsti kuo daugiau užduočių, pradedant nuo 1 žvaigždutės iššūkių, tada 2 ir t.t. Galutinis jūsų rezultatas yra sėkmingai išspręstų kortelių skaičius.

Pastaba: jei žaidžiate vienas, nedėkite iššūkio kortelės po stalu, o laikykite ją rankoje, kad galėtumėte matyti visas žaidimo sąlygas.

Žaidimo autoriai: Yoann Levet ir Fabien Gridel

EE – Eesti*

DJ00829 Mäng – Kellel on mis?

Vanus alates: 7–99-aastastele

Mängijate arv: 1 - 4

Mängu komplekt sisaldab: 1 kokkupandav puidust laud, 3 mängulauda, 23 väljakutsekaarti ja 18 žetooni.



Kujuta ette: laud on kaetud ja lauamängud on välja pandud. Kuid kõigil on omad nõudmised! Väikevend ei taha mängunuppe jagada, ema soovib tassikest kohvi ja õed keelduvad üksteise kõrvale istumast. Kuidas siis tagada, et kõigil oleks lõbus?

Mängu eesmärk: Aseta tegelased koos nende eseme ja vahepalaga õigesse kohta! Ole ettevaatlik – ainult üks lahendus on õige.

Mängu ettevalmistus: Pane puidust laud kokku, aseta see laua keskele ja libista valitud ülesandekaart selle alla. Vali žetoonid, mis on tähistatud ülesandekaardil sinise taustaga ruudus, ja aseta need kohta, kus kõik mängijad saavad neid kergesti kätte. Mäng võib alata, kui kõik on valmis.

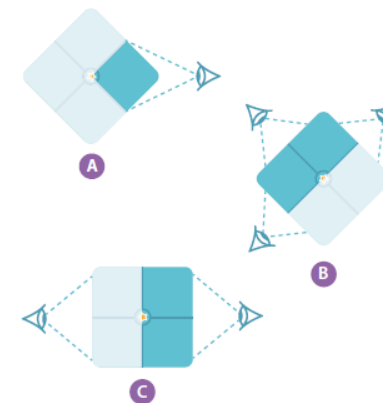


Kuidas mängida:

Mängijad tohivad vaadata vaid oma kaardi osa:

- **4 mängijat** – igaüks vaatab ainult ühte neljandikku kaardist. (näide A)
- **3 mängijat** – kaks võimalust:
 - igaüks vaatab kahte neljandikku (näide B)
 - üks mängija vaatab kahte, teised kahte vaid ühte, kuid keegi ei tohi vaadata samu osi.

- **2 mängijat** – mõlemad vaatavad kahte neljandikku (pool kaarti kumbki). (näide C)
- **1 mängija** – hoiab kaarti enda käes ja võib vaadata kogu kaarti.



Mängijad võivad omavahel vabalt suhelda, et jagada teavet. Nad võivad vabalt paigutada ja liigutada erinevaid märke (tegelane, ese, suupiste). Kõigil on tähtsat infot – edu võti on suhtlemine!

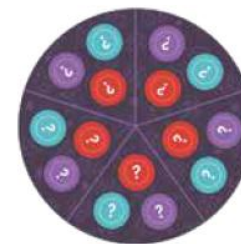
Voor lõpeb, kui mängijad arvavad, et neil on lahendus olemas.

Nüüd tuleb kontrollida: Pöörake ülesandekaart ümber – ainult üks lahendus on õige, see on tagaküljel.

Mängulauad



Lihtne tase



Keskmine tase



Raske tase

Väljakutsekaartidel on erinevad raskusastmed, mida tähistab tähtede arv: 1 täht / 2 tähte / 3 tähte.



Väljakutsekaartidel olevate sümbolite selgitus:

Mängijad võivad vaadata ainult oma kaardi osa:



Võrdusmärgiga = tähistatakse, et 2 märki on samas sektsioonis. Siin on isa see, kellel on kohvitass.



Kaks suurt punkti näitavad täpselt, millised märgid on kõrvuti ja millises asendis.

Siin on tütar koogi paremal pool.



Kaks noolt tähistavad, et märgid on kõrvuti.

Siin on ema oma poja kõrval, aga me ei tea, kas ta on tema paremal või vasakul.



Viis väikest punkti tähistavad, et märgid on teineteise vastas.

Siin on tütar ema vastas.

Märkus: Mängulaua, kus on 5 segmenti, on järgmised märgid üksteise vastas:

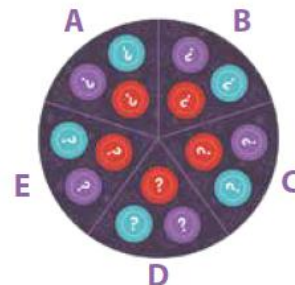
C ja D on vastas A-le

E ja D on vastas B-le

A ja E on vastas C-le

A ja B on vastas D-le

B ja C on vastas E-le



Meie nõuanded alustamiseks!

- Veenduge, et kõik mängijad mõistaksid, mida kaartide sümbolid tähendavad!
- Alustage asjadest, milles olete "kindlad", et lahendada väljakutse kaart. Näiteks, kui teil on = märk, võite juba olla kindel, kuhu asetada kaks märki mängulaua.
- Kui meeskonnal tekib raskusi, minge tagasi nende žetoonide juurde, milles olete kindlad.
- See mäng on eelkõige suhtlemismäng, kus edu võti on organiseeritus ja üksteise kuulamine.

Väljakutse režiim

Kui tunnete, et teie meeskond on saanud piisavalt kogemusi, võite mängu viia järgmisele tasemele, mängides väljakutsuvamal moel! Valige 4 (või rohkem) väljakutsekaarte erinevate raskusastmetega ning asetage ülejäänud kõrvale.

Seadke taimer (kell, telefon jne): teil on 5 minutit järjest võimalikult paljude ülesannete lahendamiseks, alustades 1-tärni väljakutsetest, siis 2-tärni ja nii edasi.

Teie lõpptulemus on edukalt lahendatud kaartide arv.

Palun pange tähele: kui mängite üksi, ärge pange väljakutsekarti laua alla, hoidke seda käes, et näha kõiki mängutingimusi.

Mängu autorid: Yoann Levet ja Fabien Gridel



7 - 99 years



1 to 4 players

Game rules

EN

Picture this: the table is set and the board games are out. However, everyone has their own demands! The little brother doesn't want to deal out the game pieces, Mum wants a cup of coffee, the sisters refuse to sit next to each other. So, how can you make sure that everyone has a good time?

Aim of the game: Put the characters with their object and their snack in the right place! Watch out! There is only one possible solution.

Game set-up:

Assemble the wooden table, place it in the centre of your table and then slide the chosen challenge card under it.

Select the tokens indicated in the square with a blue background on the challenge card and place them where all the players can reach them.

The game can start when everyone is ready.



How to play:

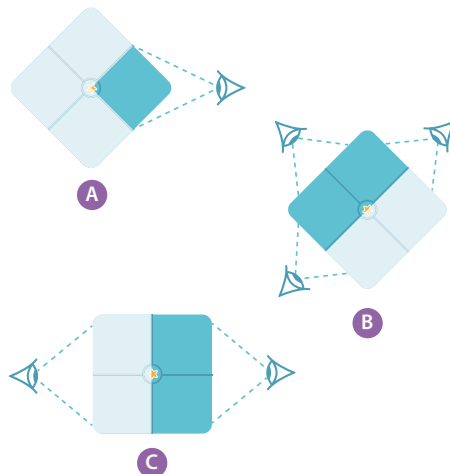
Players can only look at their section of the card:

- 4 players - each player can only look at one quarter of the card. **A**
- 3 players - there are two possibilities:
 - either, each player can look at two quarters, **B**
 - or only one player can look at two and the other players only one, but with nobody looking at the same quarter.
- 2 players - each player can only look at two quarters (one half for each player). **C**
- 1 player - the player keeps the card and can look at all of it.

Players can communicate freely during the round to share information. They can place or move the different tokens (character, object, snack) as they please. Everyone has got important information, the key to success is communication!

The round ends when the players think they have found the solution. It's now time to check.

Checking the solution: turn over the challenge card. The only possible solution to keep everyone happy is on the back.



ZOOM ON THE DIFFERENT GAME BOARDS



Easy board



Intermediate board



Difficult board



The challenge cards have different difficulty levels, indicated by the number of stars: 1 star / 2 stars / 3 stars.



Explanation of the signs on the challenge cards

Players can only look at their section of the card:



► **The = sign means that the 2 tokens are in the same section.**

Here, it's the dad who has the coffee.



► **The two big dots indicate precisely which tokens are next to each other and in what position.**

Here, the daughter is to the right of the cake.



► **The two arrows indicate that the tokens are adjacent to each other.**

Here, the mum is next to her son, but we don't know if he's on her right or her left.



► **The 5 little dots mean that the tokens are 'opposite' each other.**

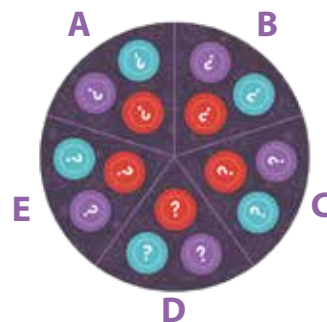
Here, the daughter is opposite the mum.





On the game board with 5 characters,
the following are 'opposite' each other:

C and D are OPPOSITE A
E and D are OPPOSITE B
A and E are OPPOSITE C
A and B are OPPOSITE D
B and C are OPPOSITE E



Our advice for getting started!

- Make sure that all the players understand what the signs on the cards mean!
- Start with things that you are 'sure' about to solve the challenge card. For example: if you have the = sign, you can already be sure about where to place the 2 tokens on the board.
- If the team runs into difficulties, go back to the tokens you are sure about.
- Qui a Quoi? is above all a communication game where the key to success is being organised and listening to one another.



Challenge mode

When you feel that your team has gained enough experience, you can take it to the next level with a more challenging way to play! Choose 4 (or more) challenge cards with different difficulty levels, and place the others aside.

Set a timer (watch, phone, etc.): you have 5 minutes to solve as many problems as possible in a row, starting with the 1-star challenges, then 2, and so on.

Your final score is the number of cards successfully solved.

Please note: if you are playing alone, don't place the challenge card under the table, but keep it in your hand to be able to see all the playing conditions.

A game by Yoann Levet & Fabien Gridel



Представьте сцену: стол готов, игры разложены... но у каждого свои причуды! Младший брат не хочет раздавать фишки, мама требует чашечку кофе, а сестры наотрез отказываются садиться рядом друг с другом. Как сделать так, чтобы всем было весело?

Цель игры: Расставьте персонажей, их вещи и их угощения на правильные места! Возможно только одно решение.

Подготовка к игре:

Соберите деревянный игровой столик и установите его в центре стола. Положите под него выбранную карточку с заданием.

Отберите жетоны, указанные в квадрате с голубым фоном на карточке с заданием, и разложите их перед игроками.

Все готово? Тогда можно начинать!



Ход игры:

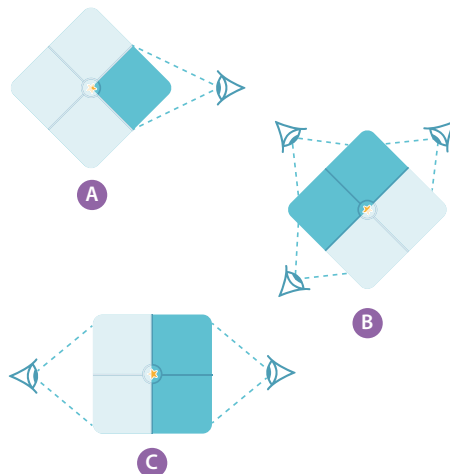
Каждый игрок может смотреть только на свою часть карточки с заданием:

- 4 игрока. Каждый игрок может видеть только одну четверть карточки. **A**
- 3 игрока. Возможны два варианта:
 - Каждый видит две четверти карточки. **B**
 - Один игрок видит две четверти, остальные — по одной четверти карточки, но общей четверти нет.
- 2 игрока. Каждый видит только две четверти карточки (по половине карточки на игрока). **C**
- 1 игрок. Может держать карточку в руке и сверяться с ней, когда пожелает.

Во время раунда игроки свободно общаются, обмениваясь информацией. Они могут размещать или перемещать используемые в игре жетоны (персонаж, предмет, угощение) по своему усмотрению. У каждого игрока есть важная информация, и только благодаря общению команда сможет найти верное решение.

Раунд заканчивается, когда игроки считают, что нашли решение. В этом случае можно переходить к проверке.

Проверка: Переверните карточку с заданием. На обратной стороне изображено единственно возможное правильное решение, которое подойдет всем.



РАЗЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОЛЯ



Поле простого уровня



Поле среднего уровня



Поле сложного уровня



Карточки с заданием имеют разные уровни сложности, указанные количеством звездочек: 1 звездочка / 2 звездочки / 3 звездочки.



Пояснения к символам на карточках с заданиями

Каждый игрок может смотреть только на свою часть карточки с заданием:



➤ Символ «=» означает, что оба жетона находятся в одной секции игрового поля:

Здесь кофе у папы.



➤ Две большие точки обозначают точное расположение двух жетонов рядом друг с другом.

Здесь дочь находится справа от торта.



➤ Две стрелки указывают на смежное расположение.

Здесь мама находится рядом с сыном, но мы не знаем, справа или слева от него.



➤ 5 точек (пунктир) указывают на расположение напротив.

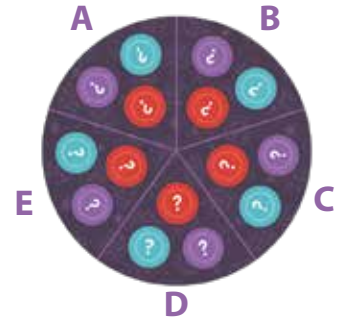
Здесь дочь находится напротив мамы.





На поле с 5 персонажами расположение «напротив» выглядит следующим образом:

С и D находятся НАПРОТИВ А
Е и D находятся НАПРОТИВ В
А и Е находятся НАПРОТИВ С
А и В находятся НАПРОТИВ D
В и С находятся НАПРОТИВ Е



Наши советы

- Убедитесь, что все игроки понимают символы на карточках.
- Чтобы справиться с заданием, начните с элементов, в которых уверены. Например, если есть символ «=», можно сразу правильно расположить 2 элемента.
- Если команда в затруднении, начните заново с элементов, в которых вы уверены.
- Общение — ключ к успеху. Учитесь договариваться и слушать друг друга!



Игра на скорость

Если вы чувствуете, что команда сыгралась, можно усложнить задачу! Выберите 4 (или более) карточки с заданиями разного уровня сложности, а остальные отложите в сторону.

Установите таймер (на часах, телефоне и т.д.) на 5 минут. Команда должна решить как можно больше задач за это время, начиная с карточек с одной звездочкой, затем с двумя и так далее.

Ваш результат — это общее количество успешно решенных заданий.

NB: Если в игре участвует один игрок, то карточка с заданием не кладется под стол, а находится в руке игрока, позволяя ему видеть все указания по размещению жетонов.

Авторы игры: Йоанн Леве и Фабьен Гридель

