

LV – Latviešu

DJ00831 Spēle – Dzēšam ugunsgrēku!

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4

Komplektā ietilpst: 5 metamie kauliņi, 18 ugunsgrēka kārtis, 18 dzīvnieku kārtis, 16 atlīdzības kārtis un 4 spēlētāju kārtis.

Spēles mērķis: Izglābt visus dzīvniekus vai nodzēst ugunsgrēku veterinārajā klīnikā.

Sagatavošanās spēlei:

Katrs spēlētājs izvēlas sev vēlamu “spēlētāja” kārti un novieto to sev priekšā.



4 atlīdzības kārtis novieto galda vidū ar attēlu uz augšu.

Pārējās atlīdzības kārtis novieto kaudzītē ar attēliem uz leju.



Visas **18 ugunsgrēka kārtis** samaisa un izveido no tām kāršu kaudzīti ar attēliem uz leju. Tad apgriez 6 augšējās kārtis no kaudzītes ar attēlu uz augšu un izkārti tās rindā.

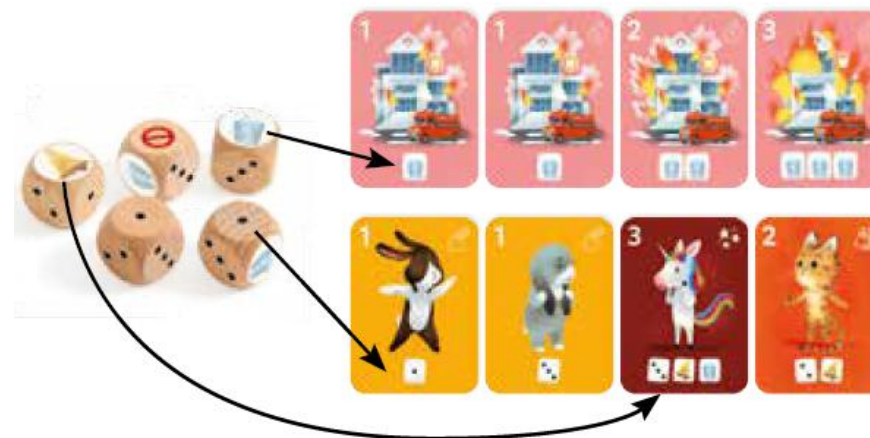
Tāpat rīkojies ar **18 dzīvnieku kārtīm**.

Spēles norise: Spēle norisinās pulkstenrādītāja virzienā. Tiek izvēlēts spēlētājs, kurš sāk pirmais, metot visus 5 metamos kauliņus. Kauliņi jāizmanto, lai glābtu dzīvniekus vai dzēstu ugunsgrēku. Lai nodzēstu ugunsgrēku, nepieciešami

kauliņi ar ūdens spaiņa simbolu (attiecīgi tik kauliņu, cik norādīts uz kārts). Savukārt, lai izglābtu dzīvnieku, vajadzīga viena vai vairāku kauliņu kombinācija, kas attēlota uz attiecīgās kārts.

Tu vari mest kauliņus tik reižu, cik vēlies, bet pēc katra metiena ir jānovieto vismaz viens kauliņš. Ja nevari novietot nevienu, gājiens beidzas, un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

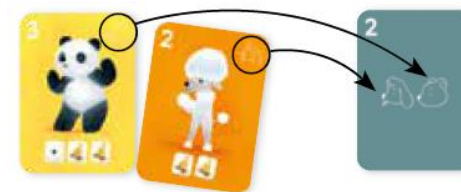
Kauliņus, kas piezemējas ar  attēlu uz augšu, nevar izmantot pārējā gājiena laikā.



Pirms metiena nākamais spēlētājs noliek jaunas kārtis tukšajās vietās, kas izveidojušās pēc iepriekšējā gājiena.

Atlīdzības kārtis.

Spēlētājs var iegūt atlīdzības kārti, kad ir izpildīti visi tās nosacījumi (uz katras atlīdzības kārts ar simboliem norādīts, kādas kārtis nepieciešamas, lai to iegūtu). Piemēram, lai iegūtu konkrēto atlīdzības kārti, spēlētājam jau jābūt ieguvušam “pandas” un “suņa” kārti.



Spēlētāji, lai iegūtu atlīdzības kārti, var izmantot arī dzīvnieku kārtis, kas iegūtas iepriekšējos gājienos. Tomēr jāņem vērā, ka viena gājiena laikā var iegūt tikai vienu atlīdzības kārti.

Vienu dzīvnieku kārti drīkst izmantot tikai vienu reizi atlīdzības kārts iegūšanai. Kad spēlētājs iegūst atlīdzības kārti, viņam tā jānovieto virs dzīvnieku kārtīm, kas tika izmantotas tās iegūšanai.

Piezīme: galda vidū vienmēr jābūt izliktām 4 atlīdzības kārtīm, līdz beidzas atlīdzības kāršu kava.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad visi dzīvnieki ir izglābti vai kad visas ugunsgrēka kārtis ir nodzēstas (attiecīgi tas ir brīdī, kad viena no abām kāršu rindām ir tukša).

Uzvar spēlētājs, kurš ir ieguvis visvairāk punktu.

Spēles autors: Cedric Martinez.

LT – Lietuvių*

DJ00831 Žaidimas – SOS misija

Amžius: nuo 5 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: 5 kauliukai, 18 ugnies kortelių, 18 gyvūnų kortelių, 16 apdovanojimų kortelių ir 4 žaidėjų kortelės.

Žaidimo tikslas: Išgelbėti visus gyvūnus arba užgesinti gaisrą veterinarijos klinikoje.

Žaidimo paruošimas:

Kiekvienas žaidėjas pasirenka norimą 'žaidėjo' kortelę ir padeda ją priešais save.

Padėkite 4 atverstas apdovanojimų korteles stalo viduryje. Iš likusių apdovanojimų kortelių suformuokite užverstą kaladę.



Sumaišykite 18 ugnies kortelių ir sudėkite jas į užverstą kaladę. Tuomet atverskite 6 ugnies korteles ir išdėliokite jas eilėje.

Tą patį padarykite su 18 gyvūnų kortelėmis.

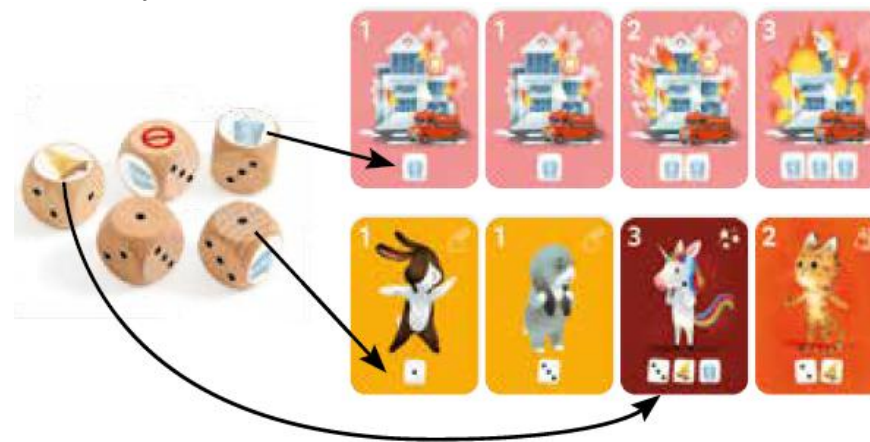
Žaidimo eiga: Žaidėjai žaidžia paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Pasirenkamas žaidėjas, kuris pradeda žaidimą, mesdamas 5 kauliukus.



Kauliukai turi būti dedami tam, kad išgelbėtum gyvūnus arba užgesintum gaisrą. Norint užgesinti gaisrą, reikia kauliukų su kibiro simboliu (tiek, kiek nurodyta ant kortelės). Norint išgelbėti gyvūną, reikia vieno ar kelių kauliukų derinio, pavaizduoto ant atitinkamos kortelės.

Galima mesti kauliukus tiek kartų, kiek nori, bet po kiekvieno metimo privaloma padėti bent vieną kauliuką. Jei negali padėti nė vieno – tavo ėjimas baigiasi ir žaidžia kitas žaidėjas.

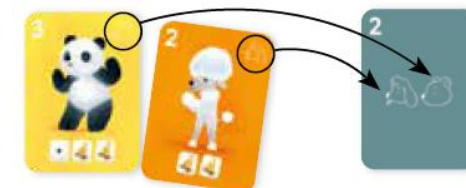
Kauliukai, kurie nukrenta su  paveikslėliu į viršų, likusio ėjimo metu nebegali būti naudojami.



Prieš metant kauliukus, kitas žaidėjas padeda naujas korteles į tas vietas, kurios liko tuščios po ankstesnio ėjimo.

Apdovanojimo kortelės.

Žaidėjas gali gauti apdovanojimo kortelę, kai įvykdomi visi jos reikalavimai. Pavyzdžiui, norėdamas gauti tam tikrą apdovanojimą, žaidėjas turi būti jau surinkęs „meškos“ ir „šuns“ korteles.



Žaidėjai gali naudoti gyvūnų korteles, surinktas ankstesniuose ėjimuose, kad laimėtų apdovanojimus. Tačiau vieno ėjimo metu galima gauti tik vieną apdovanojimo kortelę.

Gyvūno kortelė gali būti panaudota tik vieną kartą apdovanojimui gauti. Kai žaidėjas gauna apdovanojimo kortelę, jis turi ją padėti ant gyvūnų kortelių, kurios buvo panaudotos tam apdovanojimui.

Pastaba: Viduryje ant stalo visada turi būti 4 apdovanojimo kortelės, kol pasibaigs kortų kaladė.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai visi gyvūnai yra išgelbėti arba kai visos gaisro kortelės yra užgesintos, tai yra, kai viena iš dviejų kortelių eilučių tampa tuščia.

Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

Žaidimo autorius: Cedric Martinez.

EE – Eesti

DJ00831 Mäng – SOS missioon

Vanus alates: 5–99-aastastele

Mängijate arv: 2 - 4

Mängu komplekt sisaldab: 5 täringut, 18 tulekaarti, 18 loomakaarti, 16 auhinnakaarti ja 4 mängijakaarti.



Mängu eesmärk: Päästa kõik loomad või kustuta tulekahju loomakliinikus.

Mängu ettevalmistus:

Iga mängija valib endale ühe 'mängija' kaardi ja asetab selle enda ette.

Aseta **4 auhinnakaarti** avatud kujul laua keskele.

Ülejäänud preemiakaartidest moodusta kinnine pakike.



Sega **18 tulekaarti** ja moodusta neist kinnine pakk. Seejärel pööra ümber 6 tulekaarti ja aset need ritta.

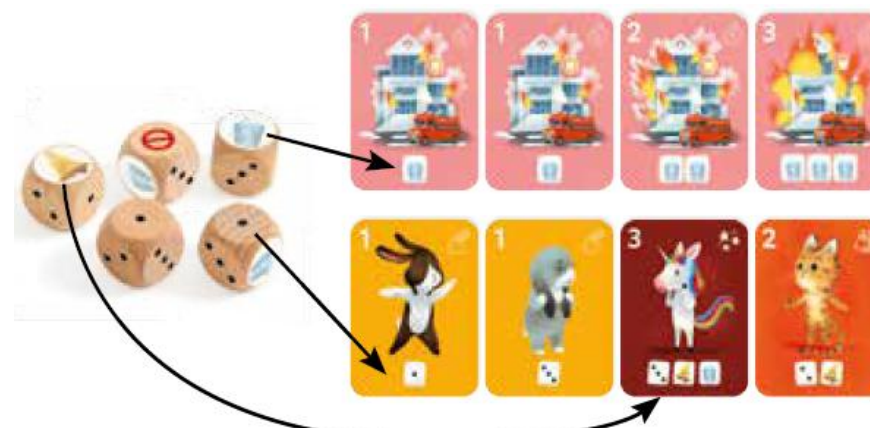
Tee sama **18 loomakaardiga**.

Mängu käik: Mängijad mängivad kordamööda päripäeva. Valitakse mängija, kes alustab mängu ja viskab esimesena 5 täringut. Täringud tuleb paigutada kas loomade päästmiseks või tulekahju kustutamiseks. Tulekahju kustutamiseks on vaja ämbrisümboliga täringuid (täpselt nii palju, kui on

märgitud kaardil). Looma päästmiseks on vaja ühte või mitut täringukombinatsiooni, mis on näidatud vastaval kaardil.

Sa võid täringuid veeretada nii palju kordi kui soovid, kuid pärast iga viset tuleb vähemalt üks täring kaardile paigutada. Edukalt täidetud kaardid saab mängija endale. Kui sa ei saa ühtegi veeretatud täringut paigutada, on sinu kord läbi ja järgneb järgmise mängija kord.

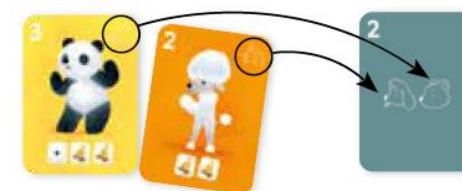
Täringud, mis maanduavad sellele küljele , ei saa selle vooru ülejäänud visete ajal enam kasutada.



Enne järgmist viset asetab järgmine mängija uued kaardid nendele kohtadele, mis eelmisel käigul tühjaks jäid.

Auhinnakaardid.

Mängija saab auhinnakaardi, kui kõik selle tingimused on täidetud. Näiteks peab mängijal olema juba olemas "karu" ja "koera" kaart, et saada vastavate sümbolitega märgistatud auhinnakaart.



Mängijad võivad auhinnakaartide lunastamiseks kasutada eelmistest voorudest kogutud loomakaarte. Kuid iga käigukorra jooksul saab võtta ainult ühe auhinnakaardi!

Iga loomakaarti saab auhinnakaardi saamiseks kasutada ainult ühel korral.
Kui mängija saab auhinnakaardi, peab ta selle asetama nende loomakaartide peale, mida kasutas auhinnakaardi saamiseks.

Märkus: Mänguauual peab alati olema 4 avatud auhinnakaarti, kuni kaardid pakist otsa saavad.

Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui kõik loomad on päästetud või kui kõik tulekaardid on kustutatud — see tähendab, kui üks kahest kaardireast on tühi.

Võidab mängija, kes on kogunud kõige rohkem punkte.

Mängu autor: Cedric Martinez.



Les cartes récompense

Les cartes récompense sont remportées lorsque leurs critères sont remplis.

Par exemple, un joueur doit avoir gagné une carte « ours » et une carte « chien » au préalable pour pouvoir obtenir la carte récompense correspondante :



Les joueurs peuvent utiliser les cartes animal acquises lors des tours précédents pour gagner une carte récompense. Cependant, il n'est possible d'en obtenir **qu'une seule par tour**.

Une carte animal ne peut être utilisée qu'une seule fois pour obtenir une carte récompense. Lorsque le joueur remporte une récompense, il doit la placer sur les cartes animal ayant contribué à son obtention.

NB : Il doit toujours y avoir 4 cartes récompense au centre de la table, jusqu'à épuisement de la pioche.

Fin de partie :

La partie se termine lorsque tous les animaux ont été sauvés ou lorsque tous les feux ont été éteints, c'est-à-dire lorsque l'une des deux lignes de cartes est vide. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie.

Un jeu de Cédric Martinez

Aim of the game: Rescue all the animals or put out the fire at the vet clinic.

GAME SET-UP:

Each player selects the 'player' card that they want to play and places it in front of themselves.

Place **4 reward cards**, face up, in the centre of the table. Then, make a face down pile with the remaining reward cards.



Shuffle the **18 fire cards** and then create a face down draw pile. Next, turn over 6 fire cards, placing them in a line.

Do the same with the **18 animal cards**.

HOW TO PLAY:

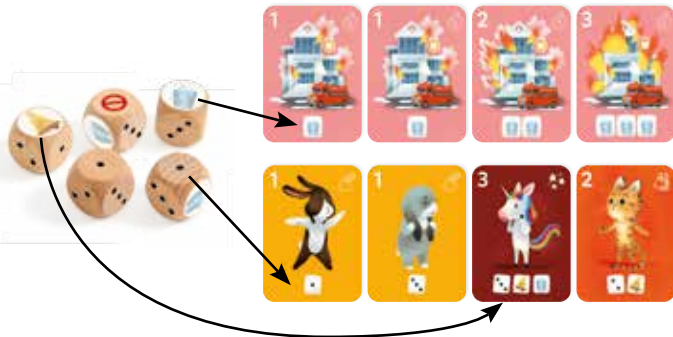
Players take turns to play clockwise.

A player is picked to go 1st and begin the game by rolling the 5 dice.

The dice must be placed to either rescue animals or put out the fire.

You can roll the dice as many times as you want, but at least one die must be placed after each roll. If you can't place any dice, your turn is over and it's the next player's turn.

Dice which land on the  face can't be used for the remainder of the round.

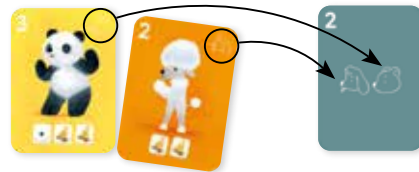


Before rolling the dice, the next player puts down new cards to replace the spaces left empty from the turn before.

Reward cards

A player can collect a reward card once all its criteria have been met.

For example, the player must have already won a 'bear' card and a 'dog' card to collect the corresponding reward card:



Players can use animal cards collected in previous rounds to win reward cards. However, only **one** can be collected **per turn**.

An animal card can only be used once to collect a reward card. When a player wins a reward card, they have to place it on top of the animal cards they used to collect it.

Please note: There must always be 4 reward cards in the centre of the table, until the draw pile has run out.

End of the game:

The game ends when all the animals have been rescued or when all the fires have been put out, that is to say, when one of the two lines of cards is empty. The player has scored the most points wins the game.

A game by Cédric Martinez



Belønningskort

Man vinder et belønningskort, når dets kriterier er opfyldt.

For eksempel skal en spiller allerede have vundet et »bjørnekort« og et »hundekort« for at få det tilsvarende belønningskort:



For at vinde et belønningskort kan spillerne bruge de dyrekort, de har vundet i de forrige ture. Det er dog kun muligt at få **ét belønningskort pr. tur**.

Et dyrekort kan kun bruges én gang til at få et belønningskort. Når spilleren vinder et belønningskort, skal det placeres på de dyrekort, der bidrog til at vinde det.

NB: Der skal hele tiden være 4 belønningskort midt på bordet, indtil bunken er tom.

Spilleets slutning:

Spillet slutter, når alle dyr er blevet reddet, eller når alle ildebrande er blevet slukket – altså når der ikke er flere kort tilbage i én af de to rækker.

Spilleren, der har fået flest point, vinder spillet.

Et spil af Cédric Martinez

Цель игры: спасти всех животных или потушить пожар в ветеринарной больнице.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок выбирает карточку с игроком, роль которого он хочет исполнять, и кладет ее перед собой.

Выложите **4 карточки «награда»** лицевой стороной вверх в центр стола. Поместите оставшиеся карточки в стопку лицевой стороной вниз.



Возьмите **18 карточек «пожар»**, перемешайте, сформируйте колоду и положите лицевой стороной вниз. Затем вытяните из колоды 6 карточек и разложите их в линию.

Проделайте то же самое с **18 карточками «животное»**.

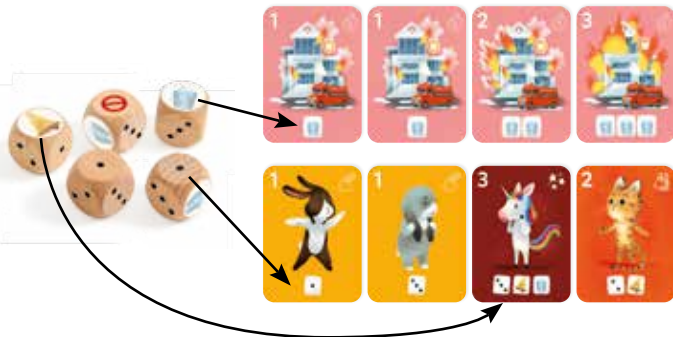
ХОД ИГРЫ:

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Назначается 1-й игрок, который начинает игру и бросает 5 кубиков.

Размещайте кубики таким образом, чтобы спасти животных или потушить пожар. Бросайте кубики столько раз, сколько пожелаете, но после каждого броска вы должны разместить хотя бы один кубик. Если вам не удастся разместить ни одного кубика, ваш ход завершается и переходит к следующему игроку.

Кубики, на которых выпадает это изображение , больше не могут быть использованы игроком во время его хода.

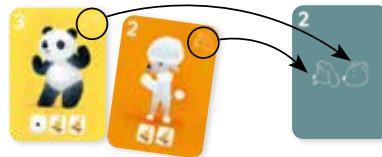


Перед броском кубиков следующий игрок размещает новые карточки на пустые места, образовавшиеся в ходе предыдущего хода.

Карточки «награда»

Карточки «награда» выигрываются только при соблюдении условий, указанных на каждой карточке.

Например, игрок должен сначала выиграть карточку «медведь» и карточку «собака», чтобы получить соответствующую карточку «награда»:



Игроки могут использовать карточки с животными, выигранные во время предыдущих ходов, чтобы получить карточку «награда». Но помните, что **за один ход** можно получить **только одну карточку**.

Карточку с животным можно использовать только один раз, чтобы получить карточку «награда». Когда игрок получает карточку «награда», он должен поместить ее на карточки с животными, благодаря которым она была выиграна.

NB: В центре стола всегда должны быть выложены 4 карточки «награда», пока в стопке не останется карточек.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда все животные спасены или все пожары потушены, то есть когда в одном из двух рядов не останется ни одной карточки. Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем.

Автор игры: Седрик Мартинез