

LV – Latviešu

DJ05065 Kāršu spēle - Namiņš kokā (Cabana boom)

Ieteicamais vecums: no 6 gadiem

Spēlētāju skaits: 1-4

Spēlē ietilpst: 1 spēles kaste (iepakojums), 4 sākuma kārtis, 42 namiņa kārtis, tostarp 1 pabeigtā namiņa kārts, 1 kaķa žetons un 3 āmura žetoni.



Spēles mērķis: liekot kārtis vienu uz otras, kopīgi uzbūvēt pēc iespējas augstāku namiņu kokā.

Sagatavošanās spēlei

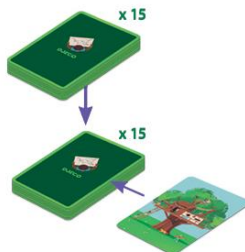
Novietojiet spēles kasti galda vidū ar koka attēlu uz augšu. (1. attēls)

Novietojiet 4 sākuma kārtis uz katra no kastes stūriem. Kaķa žetonu novietojiet tam paredzētajā vietā uz sākuma kārtis. Trīs āmura žetonus novietojiet blakus spēles kastei ar āmura pusi uz augšu. (2. attēls)



Sagatavojiet namiņa kāršu kaudzīti:

1. Paņemiet visas namiņa kārtis, izņemot pabeigtā namiņa kārti, un samaisiet tās.
2. No kaudzītes atdaliet 15 kārtis un pievienojiet tām pabeigtā namiņa kārti.
3. Rūpīgi samaisiet šīs 16 kārtis.
4. Novietojiet šo 16 kāršu kaudzīti zem pārējām namiņa kārtīm, izveidojot vienu kopīgu kaudzīti.
5. Novietojiet kāršu kaudzīti blakus spēles kastei ar attēliem uz leju.



→ Šādi neviens nezina, kur tieši kaudzītē atrodas pabeigtā namiņa kārts, kas noslēdz spēli. Tā var tikt izvilkt gan salīdzinoši agri, gan tikai pašās spēles beigās.

Katrs spēlētājs paņem no kaudzītes 2 kārtis un noliek tās sev priekšā ar attēliem uz augšu.

Piezīme: ja spēlē viens spēlētājs, viņš paņem 3 kārtis.

Spēles gaita

Spēlētāji vienojas, kurš sāks spēli. Pēc tam gājieni turpinās pulkstenrādītāja virzienā.

Savā gājienā spēlētājs izvēlas vienu no savām kārtīm un novieto to uz spēles kastes, daļēji pārklājot vienu vai vairākas tur jau esošās kārtis un ievērojot tālāk minētos nosacījumus.

Pēc gājiena spēlētājs izvelk no kaudzītes jaunu namiņa kārti, lai viņam priekšā atkal būtu 2 kārtis.

★ NOSACĪJUMI KĀRŠU NOVIEŠANAI:

1. Kārtis liek vienu uz otras

Jaunajai kārtij vienmēr jāatrodas **virs vismaz vienas jau novietotas kārts**. To nedrīkst pabīdīt zem jau izliktas kārts.



2. Zāliens un namiņš

Novietojot kārti, tās zāliena daļai vienmēr jāpaliek ārpus namiņa laukuma.

- Zāliena daļu nedrīkst novietot virs namiņa daļas.
- Savukārt namiņa daļu drīkst novietot virs zāliena daļas.

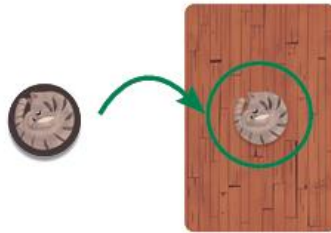
3. Mazie strādnieki

Uz kārtīm attēlotos bērnus nedrīkst aizklāt – pat ne daļēji.

4. Kaķa lauciņš

Ja spēlētājs novieto kārti ar kaķa lauciņu, kaķa žetons nekavējoties jāpārvieto uz šo jauno kaķa lauciņu.

Kaķa lauciņu, **uz kura nav** kaķa žetona, drīkst aizklāt ar citu kārti. Savukārt kaķa žetonu aizklāt nedrīkst.



5. Vāveres efekts

Kad spēlētājs izspēlē kārti ar vāveri, viņš izvēlas vienu spēlētāju. Izvēlētajam spēlētājam viena no savām kārtīm jānoliek malā un tās vietā jāizvelk jauna kārta no kaudzītes.

Vāveres attēlu vēlāk drīkst aizklāt ar citu kārti.

★ JA NOKRĪT NAMIŅA KĀRTIS:



- **Ja spēlētāja gājiena laikā viena vai vairākas kārtis** nokrīt no spēles kastes, visas nokritušās kārtis tiek noņemtas no spēles un noliktas malā. Pēc tam viens āmura žetons tiek apgriezts uz otru pusi.



- **Ja kopā ar kārtīm nokrīt arī kaķa žetons**, tas jānovieto atpakaļ spēles laukumā:

- uzreiz, ja ir pieejams neaizklāts kaķa lauciņš;
- vēlāk, tiklīdz spēlē tiek novietota jauna kārta ar kaķa lauciņu.

Pēc tam spēle turpinās ar nākamā spēlētāja gājienu.

Spēles beigas

Kā uzvarēt?

Spēlētāji uzvar, tiklīdz no kaudzītes tiek izvilktas **pabeigtā namiņa kārta**.

Atkarībā no tā, cik āmura žetonu vēl palikuši ar āmura pusi uz augšu, spēlētāji saņem kopīgu titulu:

1 āmurs – Labi pastrādāts! Jūs esat Attapīgie Strādnieki!

2 āmuri – Lielisks darbs! Jūs esat Īsti Būvmeistari!

3 āmuri – Fantastiski! Jūs esat Izcilie Būvdarbu Vadītāji!

Kā var zaudēt?

Ja visi 3 āmura žetoni ir apgriezti otrādi, spēle ir zaudēta – namiņš ir sagāzies. Laiks būvēt no jauna!

Spēles variācijas

Lai spēli padarītu grūtāku, izmēģiniet vienu no šiem papildu noteikumiem:



- **Uzmanieties no suņiem!** – Spēles laukumā nevienā brīdī nedrīkst būt redzami vairāk par 3 suņiem.



- **Neaiztieciet krūmus!** – Uz kārtīm attēlotos krūmus nedrīkst aizklāt.

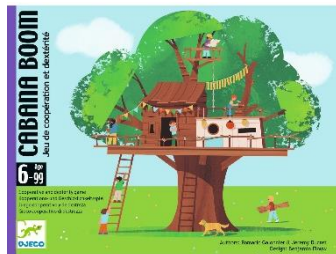
LT – Lietuvių*

DJ05065 Kortų žaidimas - Namelis medyje (Cabana boom)

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 1 iki 4 žaidėjų

Žaidimą sudaro: 1 žaidimo dėžė (pakuotė), 4 pradinės kortelės, 42 namelio kortelės, įskaitant 1 užbaigto namelio kortelę, 1 katino žetonas ir 3 plaktuko žetonai.



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3

Žaidimo tikslas: dedant korteles vieną ant kitos, kartu pastatyti kuo aukštesnį namelį medyje.

Pasiruošimas žaidimui

Padėkite žaidimo dėžę stalo viduryje medžio paveikslėliu į viršų. (1 pav.)

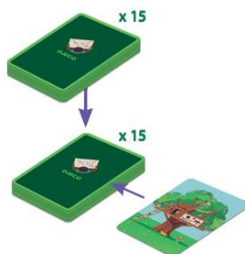


Padėkite 4 pradines korteles ant kiekvieno dėžės kampo. Katino žetoną padėkite jam skirtoje vietoje ant pradinės kortelės. Tris plaktuko žetonus padėkite šalia žaidimo dėžės plaktuko puse į viršų. (2 pav.)



Paruoškite namelio kortelių krūvelę:

1. Paimkite visas namelio korteles, išskyrus užbaigto namelio kortelę, ir jas išmaišykite.
2. Iš krūvelės atskirkite 15 kortelių ir pridėkite prie jų užbaigto namelio kortelę.
3. Gerai išmaišykite šias 16 kortelių.
4. Padėkite šią 16 kortelių krūvelę po likusiomis namelio kortelėmis, sudarydami vieną bendrą krūvelę.



5. Padėkite kortelių krūvelę šalia žaidimo dėžės paveikslėliais žemyn.

→ Taip niekas nežino, kur tiksliai krūvelėje yra užbaigto namelio kortelė, kuri užbaigia žaidimą. Ji gali būti ištraukta tiek gana anksti, tiek tik pačioje žaidimo pabaigoje.

Kiekvienas žaidėjas paima iš krūvelės 2 korteles ir pasideda jas priešais save paveikslėliais į viršų.

Pastaba: jei žaidžia vienas žaidėjas, jis paima 3 korteles..

Žaidimo eiga

Žaidėjai susitaria, kas pradės žaidimą. Toliau žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

Savo ėjimo metu žaidėjas pasirenka vieną iš savo kortelių ir padeda ją ant žaidimo dėžės, iš dalies uždengdamas vieną ar kelias ten jau esančias korteles ir laikydamasis toliau nurodytų sąlygų.

Po ėjimo žaidėjas ištraukia iš krūvelės naują namelio kortelę, kad priešais jį vėl būtų 2 kortelės.

★ KORTELIŲ DĖJIMO SĄLYGOS:

1. Kortelės dedamos viena ant kitos

Nauja kortelė visada turi būti **virš bent vienos jau padėtos kortelės**. Jos negalima pakišti po jau padėta kortele.



2. Veja ir namelis

Dedant kortelę, jos vejų dalis visada turi likti už namelio zonos ribų.

- Vejų dalies negalima dėti virš namelio dalies.
- Tačiau namelio dalį galima dėti virš vejų dalies.

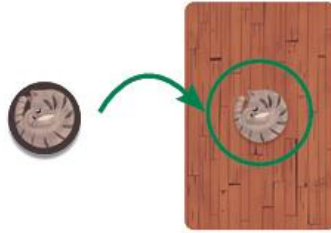
3. Mažieji darbininkai

Kortelėse pavaizduotų vaikų negalima uždengti – net iš dalies.

4. Katino laukelis

Jei žaidėjas padeda kortelę su katino laukeliu, katino žetoną reikia nedelsiant perkelti ant šio naujo katino laukelio.

Katino laukelį, **ant kurio nėra** katino žetono, galima uždengti kita kortele. Tačiau katino žetono uždengti negalima.



5. Voverės efektas

Kai žaidėjas sužaidžia kortelę su vovere, jis pasirenka vieną žaidėją. Pasirinktas žaidėjas turi vieną savo kortelę padėti į šalį ir vietoj jos ištraukti naują kortelę iš krūvelės.

Voverės paveikslėlyje vėliau galima uždengti kita kortele.

★ JEI NUKRENTA NAMELIO KORTELĖS:



- Jei žaidėjo ėjimo metu viena ar kelios kortelės nukrenta nuo žaidimo dėžės, visos nukritusios kortelės pašalinamos iš žaidimo ir padedamos į šalį. Tada vienas plaktuko žetonas apverčiamas kita puse.



- Jei kartu su kortelėmis nukrenta ir katino žetonas, jį reikia grąžinti į žaidimo lauką:

- iš karto, jei yra neuždengtas katino laukelis;
- vėliau, kai tik žaidime padedama nauja kortelė su katino laukeliu.

Po to žaidimą tęsia kitas žaidėjas.

Žaidimo pabaiga

Kaip laimėti?

Žaidėjai laimi, kai tik iš krūvelės ištraukiama **užbaigto namelio kortelė**.

Priklausomai nuo to, kiek plaktuko žetonų dar liko plaktuko puse į viršų, žaidėjai gauna bendrą titulą:

1 plaktukas – Puikiai padirbėta! Jūs esate Sumanieji Darbininkai!

2 plaktukai – Puikus darbas! Jūs esate Tikri Statybų Meistrai!

3 plaktukai – Fantastiška! Jūs esate Puikieji Statybų Vadovai!

Kaip galima pralaimėti?

Jei visi 3 plaktuko žetonai apversti kita puse, žaidimas pralaimėtas – namelis sugriuvo.

Laikas statyti iš naujo!

Žaidimo variantai

Kad žaidimas būtų sunkesnis, išbandykite vieną iš šių papildomų taisyklių:



- **Saugokitės šunų!** – Žaidimo lauke vienu metu negali būti matomi daugiau kaip 3 šunys.
- **Nelieskite krūmų!** – Kortelėse pavaizduotų krūmų negalima uždengti.

EE – Eesti*

DJ05065 Kaardimäng - Puumaja (Cabana boom)

Vanus alates: 6. eluaastast

Mängijaid: 1–4

Mäng sisaldab: 1 mängukarp (pakend), 4 stardikaarti, 42 majakaarti, sealhulgas 1 valmis maja kaart, 1 kassimärk ja 3 haamrimärki.



Mängu eesmärk: laduda kaarte üksteise peale ja ehitada üheskoos võimalikult kõrge puumaja.

Mänguks valmistumine

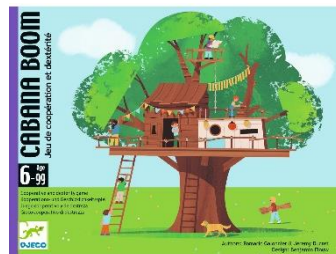
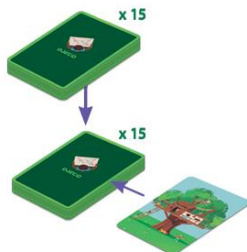
Asetage mängukarp laua keskele, puu kujutis ülespoole. (joonis 1)

Asetage 4 stardikaarti karbi igasse nurka. Pange kassimärk selleks ettenähtud kohale stardikaardil. Asetage kolm haamrimärki mängukarbi kõrvale, haamri pool ülespoole. (joonis 2)



Valmistage ette majakaartide pakk:

1. Võtke kõik majakaardid, välja arvatud valmis maja kaart, ja segage need.
2. Eraldage pakist 15 kaarti ja lisage neile valmis maja kaart.
3. Segage need 16 kaarti hoolikalt.
4. Asetage see 16 kaardist koosnev pakk ülejäänud majakaartide alla, moodustades ühe ühise paki.
5. Asetage kaardipakk mängukarbi kõrvale, pildipool all.



→ Nii ei tea keegi, kus täpselt pakis asub valmis maja kaart, mis lõpetab mängu. See võib tulla välja üsna vara või alles päris mängu lõpus.

Iga mängija võtab pakist 2 kaarti ja asetab need enda ette, pildipool üles.

Märkus: kui mängib üks mängija, võtab ta 3 kaarti.

Mängu käik

Mängijad lepivad kokku, kes alustab. Seejärel jätkub mäng päripäeva.

Oma käigu ajal valib mängija ühe enda kaartidest ja asetab selle mängukarbi peale, kattes osaliselt ühe või mitu seal juba olevat kaarti ning järgides alltoodud tingimusi.

Pärast käiku tõmbab mängija pakist uue majakaardi, et tema ees oleks jälle 2 kaarti.

★ KAARTIDE PAIGUTAMISE TINGIMUSED:

1. Kaardid asetatakse üksteise peale

Uus kaart peab alati asuma **vähemalt ühe juba paigutatud kaardi peal**. Seda ei tohi lükata juba paigutatud kaardi alla.



2. Muru ja maja

Kaardi paigutamisel peab selle muruala alati jääma majapiirkonnast väljapoole.

- Muruala ei tohi asetada majaosa peale.
- Majaosa võib aga asetada muruala peale.

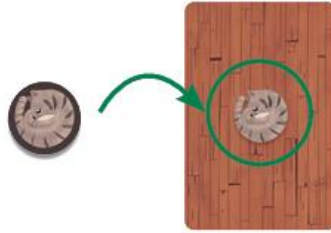
3. Väikesed töölised

Kaardidel kujutatud lapsi ei tohi kinni katta – isegi mitte osaliselt.

4. Kassi ruut

Kui mängija asetab kaardi, millel on kassi ruut, tuleb kassimärk kohe sellele uuele kassi ruudule tõsta.

Kassi ruutu, **millel kassimärki ei ole**, võib teise kaardiga katta. Kassimärki ennast aga katta ei tohi.



5. Orava efekt

Kui mängija mängib välja oravaga kaardi, valib ta ühe mängija. Valitud mängija peab ühe oma kaartidest kõrvale panema ja tõmbama selle asemele pakist uue kaardi.

Orava kujutise võib hiljem teise kaardiga katta.

★ KUI MAJAKAARDID MAHA KUKUVAD:



- Kui mängija käigu ajal kukub mängukarbilt maha üks või mitu kaarti, eemaldatakse kõik mahakukkunud kaardid mängust ja pannakse kõrvale. Seejärel pööratakse üks haamrimärk teistpidi.



- Kui koos kaartidega kukub maha ka kassimärk, tuleb see mängualale tagasi panna:
 - kohe, kui saadaval on katmata kassi ruut;
 - hiljem, niipea kui mängu asetatakse uus kassi ruuduga kaart.

Seejärel jätkub mäng järgmise mängija käiguga.

Mängu lõpp

Kuidas võita?

Mängijad võidavad kohe, kui pakist tõmmatakse **valmis maja kaart**.

Sõltuvalt sellest, mitu haamrimärki on veel haamri poolega ülespoole, saavad mängijad ühise tiitli:

1 haamer – Hästi tehtud! Te olete Nutikad Töölised!

2 haamrit – Suurepärane töö! Te olete Tõelised Ehitusmeistrid!

3 haamrit – Fantastiline! Te olete Silmapaistvad Ehitusjuhid!

Kuidas kaotada?

Kui kõik 3 haamrimärki on ümber pööratud, on mäng kaotatud – maja on kokku varisenud.

Aeg uuesti ehitama hakata!

Mängu variatsioonid

Mängu raskemaks muutmiseks proovige üht järgmistest lisareeglitest:



- **Ettevaatust koertega!** – Mängualal ei tohi ühelgi hetkel olla nähtaval rohkem kui 3 koera.
- **Ärge puudutage põõsaid!** – Kaartidel kujutatud põõsaid ei tohi kinni katta.

Fin de partie

Condition de victoire

La partie est remportée dès que la carte « cabane terminée » apparaît !

Selon le nombre de jetons « marteau » restants, les joueurs obtiennent le titre suivant :

Marteaux restants	Titre obtenu
-------------------	--------------

- | | |
|------------|--|
| 1 marteau | → Bravo ! Vous êtes de solides Ouvriers malins ! |
| 2 marteaux | → Super travail ! Vous êtes de grands Maîtres constructeurs ! |
| 3 marteaux | → Excellent ! Vous êtes les Chefs de chantier suprêmes ! |

Condition de défaite

Si tous les jetons « marteau » sont utilisés, la cabane s'écroule et la partie est perdue.

Il ne reste plus qu'à recommencer une nouvelle construction !

Variante

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez intégrer l'une des deux variantes suivantes :



Attention aux chiens ! → Autour de la cabane, il ne peut jamais y avoir plus de trois chiens visibles ou partiellement visibles en même temps.

Pas touche aux buissons ! → Les buissons ne peuvent jamais être recouverts.

Un jeu de Jérémy Ducret et Romaric Galonnier

CABANA BOOM

EN



Age: 6-99 years



No. of players: 1 to 4 players



Contents: 1 game box, 4 'start' cards, 42 'treehouse' cards including 1 'built treehouse' card, 1 'cat' playing piece, 3 'hammer' tokens



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Aim of the game: To build the tallest treehouse by stacking cards.

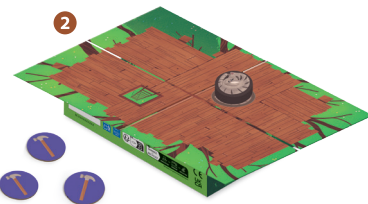


Game set-up:

Put the game box in the middle of the players: tree side, view from above. **1**

Put the 4 'start' cards on each corner of the box. Put the 'cat' playing piece in the cat space.

Put the 3 'hammer' tokens next to the box, hammer side up. **2**



Put together the pile of 'treehouse' cards to play:

- 1 Take the 'treehouse' cards, except the 'built treehouse' card, and shuffle them.
- 2 Next, separate 15 cards from this stack and add the 'built treehouse' card.
- 3 Shuffle these 16 cards well.
- 4 Place this stack of 16 cards under the pile of the other 'treehouse' cards to form just one pile.
- 5 Place the pile of 'treehouse' cards face down next to the box to make the draw pile.

→ In this way, no one knows where the 'built treehouse' card that ends the game is: sometimes, it turns up early, sometimes at the very end of the game.

Each player takes 2 cards from the draw pile and places them down in front of them face up.

Please note: for a one-player game, the player takes 3 cards.

How to play:

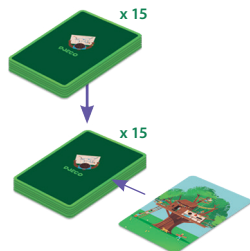
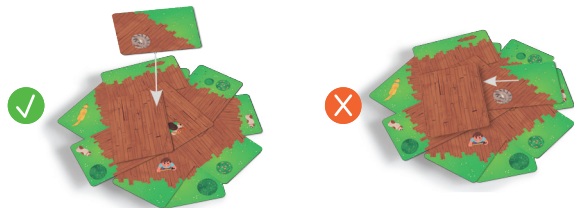
The players agree on who should start, then they take turns to play clockwise. On a player's turn, they must place one of their cards on the game box on top of the cards that are already there.

Rules for placing cards

When a player places a card, they must follow these rules:

1. Placing cards on top of each other

A card must **always** be placed **on top** of the cards that are already in the box and never slipped underneath.



2. Grass and treehouse

When a card is placed, its '**grass**' area must always **extend outside** the treehouse.

- Placing a grass area on an existing wood area is not allowed.
- However placing planks (wood areas) on grass is allowed.

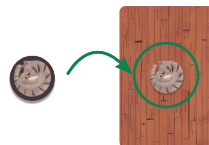
3. Budding worker

Covering a child who is in the treehouse is not allowed, even partially.

4. 'Cat' space

If the card placed contains a 'cat' space, the 'cat' playing piece must immediately be placed in this space.

You can cover a card with a 'cat' space that does not contain a 'cat' playing piece but not the opposite.



5. 'Squirrel' effect

When a player plays a card with a squirrel on it, they must choose another player who must discard a card from their hand, then immediately draw a new one to replace it.

Once their turn is over, the player must draw a new 'treehouse' card to always have 2 cards in front of them.

You can cover a squirrel.

Falling 'treehouse' cards



→ If, on a player's turn, one or more cards fall, they must turn over a 'hammer' token to the 'hole' side.

The fallen cards are then put to one side.



→ If the 'cat' playing piece also falls, it must be put back:

- either immediately in the treehouse, if a 'cat' space is available,
- or later, when a new card with a 'cat' space is placed.

The game then continues with the next player.

End of the game

How to win

The game is won as soon as the 'built treehouse' card appears!

Depending on the number of 'hammer' tokens remaining, the players earn the following titles:

Hammers remaining	Title earned
1 hammer	→ Well done! You are very Clever Workers!
2 hammers	→ Great work! You are great Master Builders!
3 hammers	→ Fantastic! You are supreme Works Foremen!

How you may lose

If all the 'hammer' tokens are used up, the treehouse falls down and the game is lost.

You just need to start building again!

Variations



To make the game more difficult, try one of these two variations:

Watch out for the dogs! → You must never be able to see or have a glimpse of more than three dogs at the same time.



Don't touch the bush! → The bushes can never be covered up.

A game by Jérémy Ducret and Romaric Galonnier

CABANA BOOM

DE



Alter: 6–99 Jahre



Anzahl der Mitspielenden: 1 bis 4 Personen



Inhalt: 1 Schachtel, 4 Startkarten, 42 Baumhaus-Karten inkl. 1 „Baumhaus-Fertig“-Karte, 1 Spielstein „Katze“, 3 Hammer-Chips



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Spziel: In diesem kooperativen Spiel geht es darum, dass ihr das größte Baumhaus baut, indem ihr Karten aufeinanderstapelt.



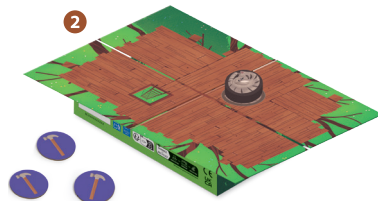
Spzielvorbereitung:

Legt die Spielschachtel in die Tischmitte (Baumseite nach oben). **1**



Legt die 4 Startkarten jeweils auf die 4 Ecken der Schachtel. Legt den Katzen-Spielstein auf das Katzenfeld.

Legt die 3 Hammer-Chips neben der Schachtel bereit, der Hammer zeigt dabei nach oben. **2**



Spillels slutning:

Betingelse for en sejr

Spillet er vundet, så snart slut-hyttekortet dukker op!

Afhængigt af hvor mange hammerbrikker, der er tilbage, får spillerne følgende titel:

Resterende hammere Opnået titel

- 1 hammer → Godt gået! I er solide, **dygtige byggefolk!**
- 2 hammere → Flot arbejde! I er nogle forrygende **byggemestre!**
- 3 hammere → Fremragende! I er de **ultimate byggeledere!**

Betingelse for et nederlag

Hvis alle hammerbrikkerne er brugt, styrter hytten sammen, og spillet er tabt.

Så er det bare at begynde forfra med at bygge en ny hytte!

Variant

For at gøre spillet lidt sværere kan I indføre en af følgende to varianter:



Pas på hundene! → Der må aldrig være mere end tre hunde, der er helt eller delvist synlige, omkring hytten på samme tid.

Rør ikke busken! → Buskene må aldrig dækkes til.

Et spil af Jérémy Ducret og Romaric Galonnier

SABANA BOOM

RU



Vozrast: 6–99 лет



Кол-во игроков: 1–4 игрока



Игровой комплект: 1 коробка, 4 карточки «старт», используемая в качестве игрового поля, 42 карточки «домик», включая 1 карточку «готовый домик», 1 фишка «кошка», 3 жетона «молоток»



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Цель игры: построить самый большой домик, накладывая карточки друг на друга.

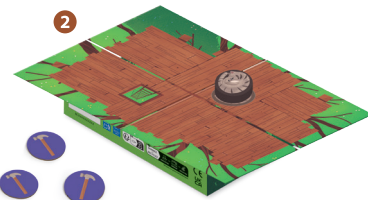


Подготовка к игре:

Поместите коробку, которая служит игровым полем, в центр между игроками, стороной с деревом вверх. **1**

Положите 4 карточки «старт» на каждый угол коробки. Поместите фишку «кошка» на место для кошки.

Положите рядом с коробкой 3 жетона «молоток» лицевой стороной вверх. **2**



Сформируйте стопку из карточек «домик» для игры следующим образом:

- 1 Возьмите карточки «домик» и перемешайте их, предварительно убрав карточку «готовый домик».
- 2 Затем отделите пачку из 15 карточек и добавьте в нее карточку «готовый домик».
- 3 Хорошо перемешайте эти 16 карточек.
- 4 Положите эту пачку из 16 карточек под пачку остальных карточек «домик», чтобы сформировать общую стопку.
- 5 Положите общую стопку карточек «домик» лицевой стороной вниз рядом с коробкой, сформировав колоду для игры.

→ Таким образом, никто не знает, где находится карточка «готовый домик», появление которой означает конец игры: она может появиться как в начале, так и в конце игры.

Каждый игрок берет 2 карточки из колоды и кладет их лицевой стороной вверх перед собой.

NB: в случае одиночной игры нужно взять 3 карточки.

Ход игры: Игроки договариваются, кто делает первый ход, а затем играют по очереди по часовой стрелке.

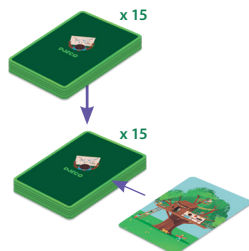
Во время своего хода активный игрок обязательно должен выложить одну из своих карточек на коробку, поверх уже лежащих на ней карточек.

Условия хода

Когда игрок выкладывает карточку, он должен соблюдать следующие правила:

1. Карточки накладываются друг на друга

Карточка всегда должна класться **поверх** карточек, уже лежащих на коробке, и никогда не вставляться под них или между ними.



2. Трава и домик

Когда карточка кладется игроком, зона с травой всегда должна выходить за пределы домика.

- То есть запрещается помещать зону с травой на уже имеющуюся зону с деревянными досками.
- Однако разрешается помещать зону с деревянными досками поверх зоны с травой.

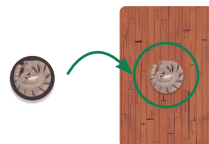
3. Начинающий строитель

Запрещается даже частично накрывать ребенка, находящегося в домике.

4. Зона «кошка»

Если выкладывается карточка с зоной «кошка», то фишка «кошка» должна быть немедленно поставлена на эту зону.

Разрешается накрывать карточку с зоной «кошка», на которой нет фишки, но запрещается делать это, если фишка стоит на карточке.



5. Эффект белочки

Когда игрок выкладывает карточку с белочкой, он указывает на другого игрока, который должен сбросить одну из своих карточек, а затем немедленно взять новую карточку на смену сброшенной.

По окончании своего хода активный игрок берет новую карточку «домик», чтобы всегда иметь перед собой 2 карточки.

Разрешается накрывать карточку с белочкой.

Падение карточек «домик»



→ Если во время хода одна или несколько карточек падают, то активный игрок переворачивает один жетон «молоток» на сторону с дырой.

Упавшие карточки откладываются в сторону.



→ Если падает фишка «кошка», то ее нужно поставить на место:

- Либо сразу в домике, если в нем есть свободное место для кошки,
- Либо позднее, как только будет выложена новая карточка с зоной «кошка».

Затем ход переходит к следующему игроку.

Конец игры

Условие выигрыша

Игра завершается победой, как только появляется карточка «готовый домик»!

В зависимости от количества оставшихся жетонов «молоток» игроки получают следующие звания:

Оставшиеся жетоны «молоток»	Звание
-----------------------------------	--------

- | | |
|-----------|--|
| 1 молоток | ➔ Молодцы! Вы многообещающие находчивые строители! |
| 2 молотка | ➔ Похвальный результат! Вы талантливые мастера-строители! |
| 3 молотка | ➔ Отличная работа! Вы непревзойденные начальники стройки! |

Условие проигрыша

Если все жетоны «молоток» использованы, то домик рушится, и игра проиграна.

Вам не остается ничего другого, как начать все заново!

Вариант



Чтобы усложнить игру, вы можете использовать один из двух следующих вариантов:

Остерегайтесь собак! ➔ Вокруг домика никогда не может быть одновременно более трех собак, видимых полностью или частично.

Не трогать кусты! ➔ Кусты никогда не должны покрываться.

Авторы игры: Жереми Дюкре и Ромарик Галонье