

LV – Latviešu

DJ05072 Kāršu spēle – Dažādās balsis (Toktooyou)

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 3-8

Spēlē ietilpst 60 tēlu kārtis, 8 punktu uzskaites kārtis, 8 rezultātu kārtis.



60 tēlu kārtis



8 punktu uzskaites kārtis



8 rezultātu kārtis

Spēles mērķis: mēģini iegūt pēc iespējas vairāk punktu, izdomājot balsis sev piešķirtajiem tēliem.

Sagatavošanās spēlei: Katram spēlētājam izdala pa vienai rezultātu kārtij un punktu uzskaites kārtij, ko novieto sev priekšā ar bultiņu virs skaitļa 0. Izvēlieties "atlases (kastinga) režisoru", kurš būs spēles vadītājs šajā kārtā. Atlases režisors sajauc tēlu kārtis un katram spēlētājam izdala pa vienai kārtij, novietojot tās ar attēlu uz leju.

Spēles noteikumi: Katrs spēlētājs rūpīgi apskata savu tēla kārti, nerādot to citiem. Tad atlases režisors savāc visas kārtis, tās samaisa un noliek ar attēlu uz augšu galda vidū.



Pēc tam atlases režisors izvēlas teikumu, kuru pārējie spēlētāji izteiks. Tā var būt ikdienas frāze, izteiciens vai citāts no filmas.

Piemēram:

- *Līst kā ar spaiņiem.*
- *Suns apēda vecmāmiņas kūku. Utt.*

Spēlētāji pēc kārtas atkārto teikumu ar balsi, ko viņi izdomājuši savam tēlam.

Es esmu Lou un spēlēju ģitāru.



Es esmu Lou un spēlēju ģitāru.



Es esmu Lou un spēlēju ģitāru.



Es esmu Lou un spēlēju ģitāru.



Balsis jāmaina – padarot tās augstākas vai zemākas, spēlējoties ar skaļumu un intonācijām, lai pēc iespējas precīzāk un atšķirīgāk atveidotu savu tēla balsi.

Kad visi ir pateikuši šo teikumu sava tēla balsī, atlases režisoram jāuzmin, kuram spēlētājam pieder katra tēla kārts, jebkādā secībā, balstoties tikai uz spēlētāju priekšnesumu.

"Aktieri" atlases režisoram paziņo, vai minējums bija pareizs. Par katru pareizi atpazītu tēlu spēlētājs saņem punktu, un arī atlases režisors saņem punktu par katru pareizi savienotu tēlu.

Piezīme: ja nepieciešams, atlases režisors drīkst palūgt spēlētājam atkārtot savu teikumu.

Punktus atzīmē uz rezultātu kārts, attiecīgi pavirzot uz priekšu punktu uzskaites kārti.

Kad raunds ir beidzies, nākamais spēlētājs kļūst par atlases režisoru un sākas jauns raunds.



Piezīme: ja visas tēlu kārtis ir izmantotas, savāc jau izmantotās kārtis, samaisa tās un izveido jaunu kaudzīti.

Spēles beigas: Kad visi spēlētāji ir bijuši atlases režisori vismaz divas reizes, spēli noslēdz. Salīdziniet punktus! **Spēlētājs ar visvairāk punktiem uzvar spēli.**

Grūtāka spēles versija

- Lai padarītu spēli sarežģītāku, var pievienot papildu tēlus.

Kad atlases režisors savāc spēlētāju kārtis, viņš paņem no kaudzītes vēl divas papildu kārtis un sajauc tās ar pārējām. Tas nozīmē, ka divas kārtis uz galda nepieder nevienam spēlētājam.

Improvizācijas versija

- Varat spēli padarīt vēl jautrāku, ļaujot spēlētājiem improvizēt savus sakāmos teikumus.

Tā vietā, lai liktu lasīt tēliem noteiktus teikumus, atlases režisors ierosina tēmu (piemēram, kosmos, sports, maģija u. c.), un spēlētāji paši izdomā teikumus, atbildot viens otram sava tēla balsī.

Piemērs:

Atlases režisors izvēlas tēmas “skola” un “maģija”.

Spēlētājs 1: “Tāfele patiesībā ir maģisks portāls uz pasauli, kas pilna ar saldumiem!”

Spēlētājs 2: “Un krītiņi ir burvju nūjiņas, kas pārvērš jebkuru, kas tos aiztiek, par vienradzi.”

Spēlētājs 3: “Un ja trīs reizes sasiņ plaukstas, sākas rotaļu laiks.”

U.t.t.

Spēles autors: Kevin Gauvin

LT – Lietuvių*

DJ05072 Kortų žaidimas - Toktooyou

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 3 iki 8 žaidėjų

Žaidimo sudėtis: 60 personažų kortelių, 8 taškų sekimo kortelės, 8 rezultatų kortelės.



60 personažų kortelių



8 taškų sekimo kortelės



8 rezultatų kortelės

Žaidimo tikslas: Stenkis surinkti kuo daugiau taškų kurdamas balsus gautiems personažams.

Žaidimo paruošimas: Kiekvienam žaidėjui duokite rezultatų kortelę ir taškų sekimo kortelę, kurias jie padės priešais save, rodyklę nukreipdami į 0. Išrinkite „vaidybos režisierių“, kuris bus žaidimo vedėjas šiam raundui. Jis išmaišo personažų korteles ir išdalina po vieną kiekvienam žaidėjui veidu žemyn.

Žaidimo eiga: Kiekvienas žaidėjas gerai apžiūri savo personažo kortelę, neparodydamas jos kitiems. Tada vaidybos režisierius surenka visas korteles, jas sumaišo ir padeda atverstomis stalo viduryje.



Po to režisierius pasirenka sakinį, kurį kiti žaidėjai turės ištarti. Tai gali būti kasdienė frazė, posakis arba citata iš filmo.

Pavyzdžiui:

- *Lyja kaip iš kibiro.*

- *Šuo suvalgė močiutės pyragą.*
- *Ir t. t.*

Žaidėjai paeiliui ištaria frazę balsu, kurį sugalvojo savo personažui.

Aš esu Lou ir
groju gitara.



Aš esu Lou ir
groju gitara.



Aš esu Lou ir
groju gitara.



Aš esu Lou
ir groju
gitara.



Jie turi keisti balsą – aukštinti, žeminti, žaisti su garso stiprumu, kad kuo tiksliau perteiktų įsivaizduotą balsą.

Kai visi pasakė savo frazę, režisierius turi atspėti, kam priklauso kiekviena personažo kortelė (bet kokia tvarka), remdamasis tik balsais. "Balso aktoriai" pasako, ar režisieriaus spėjimas buvo teisingas. Teisingai atspėtas žaidėjas gauna tašką. Režisierius gauna tašką už kiekvieną teisingą atitikmenį.

Pastaba: jei reikia, režisierius gali paprašyti pakartoti frazę. Taškai žymimi rezultatų kortelėje, judinant taškų sekimo kortelę.



Kai raundas baigiasi, naujas žaidėjas tampa režisieriumi ir prasideda naujas raundas.

Pastaba: jei visos kortelės buvo sužaistos, permaišykite naudotas korteles ir pradėkite naują kaladę.

Žaidimo pabaiga:

Kai visi žaidėjai bent du kartus pabūna režisieriais, palyginkite taškus. **Žaidimą laimi** daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

Sunkesnė žaidimo versija

- Norėdami apsunkinti žaidimą, pridėkite papildomų personažų.

Kai režisierius surenka žaidėjų korteles, jis paima dar dvi papildomas iš kaladės ir sumaišo su likusiomis. Tai reiškia, kad dvi kortelės ant stalo nepriklauso niekam.

Improvizacijos variantas

- Norėdami dar daugiau linksmybių, leiskite žaidėjams improvizuoti sakinius. Vietoje sakinio skaitymo režisierius pasiūlo temą (pvz., kosmosas, sportas, magija ir pan.), o žaidėjai patys sukuria sakinius, atsakydami vieni kitiems savo personažo balsu.

Pavyzdys:

Režisierius pasirenka temas “mokykla” ir “magija”.

Žaidėjas 1: “Lenta iš tikrųjų yra magiškas portalas į pasaulį, pilną saldumynų!”

Žaidėjas 2: “O kreidos – tai burtų lazdelės, kurios visus, kas jas paliečia, paverčia vienaragiais.”

Žaidėjas 3: “O jei tris kartus suplosi delnais – prasideda žaidimų laikas.”

Ir t. t.

Žaidimo autorius: Kevin Gauvin.

EE – Eesti*

DJ05072 – Kaardimäng - Toktooyou

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijaid: 3–8

Komplekti kuuluvad: 60 tegelasekaarti, 8 punktijälgimiskaarti, 8 tulemuskaarti.



60 tegelasekaarti



8 punktijälgimiskaarti



8 tulemuskaarti

Mängu eesmärk: Püüa koguda võimalikult palju punkte, mõeldes välja hääli oma tegelastele.

Mängu ettevalmistus: Iga mängija saab tulemuste kaardi ja punktijälgimiskaardi, mille ta asetab enda ette nii, et nool jääks täpselt üle 0.

Valige “rollide jagaja”, kes on selle vooru mängujuht. Tema segab tegelasekaardid ja jagab igale mängijale ühe kaardi pildiga allapoole.

Mängu käik: Iga mängija vaatab oma tegelasekaarti hoolega, ilma et teised seda näeksid. Seejärel kogub rollide jagaja kõik kaardid kokku, segab need ja asetab need pildiga ülespoole laua keskele.



Seejärel valib rollide jagaja fraasi, mida teised mängijad peavad ette lugema. See võib olla igapäevane väljend, ütlus või tsitaat filmist.

Näiteks:

- Väljas sajab nagu oavarrest.

- Koer sõi vanaema tordi ära.
- Jne.

Mängijad ütlevad lause kordamööda selle häälega, mille nad on oma tegelasele mõelnud.

Mina olen Lou ja mängin kitarri.



Mina olen Lou ja mängin kitarri.



Mina olen Lou ja mängin kitarri.



Mina olen Lou ja mängin kitarri.



Häält saab muuta – kõrgemaks või madalamaks, mängida valjusega, et võimalikult täpselt edasi anda kujutletud häält.

Kui kõik on lause esitanud, peab rollide jagaja ära arvama, milline tegelasekaart kuulub kellele (suvalises järjekorras), tuginedes ainult esitusele.

"Proovihääl näitlejad" ütlevad, kas arvamus oli õige või mitte.

Iga õigesti ära tuntud mängija saab punkti ja rollide jagaja saab samuti punkti iga õige vaste eest.

Märkus: rollide jagaja võib paluda mängijal oma rida korrata. Punkte märgitakse tulemuste kaardil, liigutades punktijälgimiskaarti.



Kui voor on lõppenud, saab järgmisest mängijast rollide jagaja ja uus voor võib alata.

Märkus: kui kõik tegelasekaardid on mängitud, segage kasutatud kaardid uuesti ja alustage uut pakki.

Mängu lõpp

Kui kõik mängijad on olnud rollide jagaja vähemalt kaks korda, võrreldes punkte. **Mängu võidab** see, kellel on kõige rohkem punkte.

Raskem versioon mängust

- Et muuta mäng keerulisemaks, võib lisada lisategelasi.

Kui rollide jagaja kogub mängijate kaardid, võtab ta pakist kaks lisakaarti ja segab need hulka. See tähendab, et kaks kaarti laual ei kuulu kellelegi.

Improviseerimise variant

- Võid mängu veelgi huvitavamaks muuta, lastes mängijatel ise lauseid improviseerida.

Selle asemel et anda ette lause, pakub rollide jagaja teema (näiteks kosmos, sport, maagia jne), ja mängijad peavad selle põhjal ise midagi ütlema, vastates üksteisele oma tegelase häälega.

Näide:

Rollide jagaja valib teemad “kool” ja “maagia”.

Mängija 1: “Tahvel on tegelikult maagiline portaal maiustuste maailma!”

Mängija 2: “Ja kriidid on võluvõlud, mis muudavad igaühe, kes neid puudutab, üksarvikuks.”

Mängija 3: “Ja kui kolm korda plaksutad, algab mänguaeg.”

Jne.

Mängu autor: Kevin Gauvin.

NB : Si toutes les cartes personnage ont été jouées, prenez les cartes défaussées, mélangez-les à nouveau, puis constituez une nouvelle pioche.

Fin de partie

Une fois que chaque joueur a été directeur de casting au moins deux fois, les scores sont comparés. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Variante intrus

- Pour compliquer un peu la tâche, vous pouvez rajouter des personnages intrus. Quand le directeur de casting récupère les cartes des joueurs, il ajoute deux cartes supplémentaires de la pioche et les mélange avec celles des joueurs. Ainsi, deux cartes sur la table n'appartiendront à aucun joueur.

Variante impro

- Pour une expérience encore plus riche, vous pouvez également jouer la phrase de récitation en mode impro.

Plutôt que de donner une phrase à réciter, le directeur de casting propose un thème (l'espace, le sport, la magie...), et les joueurs doivent inventer une phrase en se répondant les uns les autres tout en produisant la voix de leur personnage.

Par exemple :

Le directeur de casting propose les thèmes de l'école et de la magie

Le joueur 1 : « Le tableau de la classe, c'est en fait une porte magique vers un monde rempli de bonbons ! »

Le joueur 2 : « Et les craies, ce sont des baguettes magiques qui transforment celui qui les touche en licornes »

Le joueur 3 : « Et quand on tape trois fois dans nos mains la récréation démarre. »
Etc.

Un jeu de Kevin Gauvin

TOKTOOYOU



6-99 years



3 to 8 players



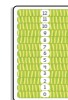
Contents: 60 character cards, 8 point tracker cards, 8 score cards.



60 character cards



8 point tracker cards



8 score cards



Aim of the game: Try to win as many points as possible by making up voices for the characters you have been given.

Game set-up: Give each player a score card and a point tracker card, which they will place in front of them with the arrow just above the number 0.

Choose a 'casting director' who will be the game leader throughout the round. The casting director shuffles the character cards and gives one to each player, face down.



How to play: Each player takes a good look at their character card without showing it to anyone else. Then the casting director collects all the cards, shuffles them and places them face up in the centre of the table.



The casting director then chooses a line for the other players to recite. This could be an everyday phrase, expression or quote from a film.

For example:

- It's raining cats and dogs.
- The dog ate Grandma's cake.
- Etc.

The players have to take turns reciting the line in the voice they have created for the character on their card.



Players need to change their voice by making it lower or higher and playing with the volume to reproduce the voice they've imagined for their character as faithfully as possible.

Once all the players have said the line, the casting director has to find who each character card belongs to, in no particular order, based only on the players' performances. The trainee voice actors tell the casting director whether or not their hunch was right. Each player correctly identified by the casting director gets a point, and the casting director also wins a point for every character they correctly match.

Please note: if they wish, the casting director can ask a player to repeat their line reading.

Record the points on the score card by moving the point tracker card.

Once the round is over, the next player becomes the casting director and a new round can begin.

Please note: if all the character cards have been played, take the discarded cards, reshuffle them and start a new pile.



End of the game

When all the players have been the casting director at least twice, compare scores. The player with the most points wins the game.

Interloper variant

- To make it a bit harder, you can add interloper characters.

When the casting director collects the players' cards, they take two additional cards from the pile and mix them with the players' cards. This means that two of the cards on the table don't belong to anybody.

Improv variant

- You can also step it up a notch by improvising the lines.

Rather than giving a line to read, the casting director suggests a theme (space, sport, magic, etc.), and the players have to make up a sentence while answering each other in their character's voice.

For example:

The casting director suggests the themes of school and magic.

Player 1: "The blackboard is actually a magic portal to a world filled with sweets!"

Player 2: "And the pieces of chalk are magic wands that turn anyone who touches them into a unicorn."

Player 3: "And when you clap your hands three times, it's playtime."

Etc.

A game by Kevin Gauvin

Variation med ekstra figurer

- I kan gøre spillet lidt sværere ved at introducere ekstra figurer.

Når casting-direktøren samler spillernes kort sammen, tilføjer han eller hun 2 ekstra kort fra bunken og blander dem med spillernes kort. På den måde vil der være 2 kort på bordet, som ikke tilhører nogen.

Variation med improvisering

- I kan gøre spillet endnu sjovere ved også at improvisere sætningen, som skal gentages.

I stedet for at give spillerne en sætning at gentage, finder casting-direktøren på et tema (det ydre rum, sport, magi...), hvorefter spillerne skal finde på en sætning og svare hinanden med deres figurers stemme.

For eksempel:

Casting-direktøren foreslår temaerne skole og magi.

Spiller 1: "Tavlen er i virkeligheden en magisk dør til en verden fuld af slik!"

Spiller 2: "Og kridtene er tryllestave, der tryller eleverne om til enhjørninge, hvis de rører ved dem."

Spiller 3: "Og når man klapper 3 gange i hænderne, er der frikvarter." osv.

Et spil af Kevin Gauvin

ТОКТООУ



6–99 лет



3–8 игроков



Игровой комплект: 60 карт с персонажами, 8 карт-указателей баллов, 8 карт с баллами.



60 фигуркорт



8 pointанвисеркорт



8 scoreкорт



Цель игры: изобразите доставшихся вам персонажей, придумывая для них голос, чтобы набрать как можно больше баллов.

Подготовка к игре: Раздайте каждому игроку по карте с баллами и по карте-указателю, которые нужно положить перед собой так, чтобы стрелка находилась чуть выше 0.

Назначьте одного игрока кастинг-директором, который будет руководить игрой в течение всего раунда. Он тасует карты персонажей и раздает каждому игроку по карте лицевой стороной вниз.



Ход игры: Игроки внимательно рассматривают свою карту с персонажем, не показывая ее остальным. Кастинг-директор забирает эти карты, перемешивает их и кладет в центр стола лицевой стороной вверх.



Затем кастинг-директор придумывает фразу, которую должны произнести остальные игроки. Это могут быть обыденные фразы, выражения или цитаты из фильмов.

Например:

- Льет как из ведра.
- Собака слопала бабушкин торт.
- ...

Каждый игрок по очереди должен произнести это предложение голосом персонажа, изображенного на полученной карте.



Важно менять голос, понижая или повышая его, а также менять громкость, чтобы как можно точнее воспроизвести голос, который вы придумываете для своего персонажа.

После того как все игроки произнесут фразу, кастинг-директор должен определить, кому принадлежит каждая карта, в произвольном порядке, но основываясь исключительно на исполнении игроков. Начинающие дублеры сообщают ему, была ли догадка верной. Каждый игрок, персонажа которого правильно определил кастинг-директор, получает один балл. Кастинг-директор также получает один балл за каждого угаданного им персонажа.

NB: Кастинг-директор может, если пожелает, попросить игрока повторить фразу в его исполнении.

Отметьте набранные баллы на карте подсчета баллов, передвинув карту-указатель.

По окончании раунда следующий игрок становится кастинг-директором, и начинается новый раунд.

NB: Если все карты персонажей разыграны, возьмите сброшенные карты, перетасуйте их и составьте новую колоду.



Конец игры

После того как каждый игрок побывал в роли кастинг-директора хотя бы дважды, сравните баллы. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

Вариант с лишними картами

- Чтобы немного усложнить задачу, можно добавить в игру лишних персонажей.

Забрав карты игроков, кастинг-директор добавляет из колоды две дополнительные карты и перемешивает их с ними. Таким образом, две карты на столе не будут принадлежать никому из игроков.

Вариант с импровизацией

- Чтобы разнообразить игру, вы можете импровизировать вместо того, чтобы произносить заданную фразу.

Вместо фразы кастинг-директор предлагает тему (космос, спорт, магия...), а игроки должны придумать реплики, отвечая друг другу голосом своего персонажа.

Например:

Кастинг-директор предлагает тему школы и магии.

Игрок 1: «Классная доска – это волшебная дверь в мир сладостей!»

Игрок 2: «А мелки – это волшебные палочки, которые превращают всех, кто к ним прикасается, в единорогов».

Игрок 3: «Стоит трижды хлопнуть в ладоши – и начнется перемена».

И так далее.

Автор игры: Кевин Говэн