

LV – Latviešu

DJ05074 Kāršu spēle – Ātrums uz ūdens (Aquarush)

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 - 4

Spēlē ietilpst 54 kārtis (5 sporta veidi × 10 kārtis katrā + 4 karogu kārtis).



Spēles mērķis: savāc pēc iespējas vairāk sporta kāršu un sērfo pa okeāna viļņiem!

Sagatavošanās spēlei: sajauc visas kārtis un izveido kaudzīti galda vidū, no kuras tiks ņemtas kārtis spēles gaitā. Pirmais spēlētājs tiek izvēlēts nejauši.

Kā spēlēt: katrs spēlētājs pēc kārtas veic šādus soļus:

- **SPĒLĒTĀJAM OBLIGĀTI** jāpaņem viena kārts no kaudzītes un jānovieto tā ar attēlu uz augšu galda vidū.

Ja kārts ar tādu pašu sporta veidu jau atrodas uz galda, jaunā kārts tiek novietota virsū.

- Tad **SPĒLĒTĀJS DRĪKST**, ja vēlas, paņemt visas kārtis ar vienu un to pašu sporta veidu (visu kolonnu) no galda vidus.

Izvēlētais sporta veids, kas tiek paņemts no galda, var būt atšķirīgs no tikko paņemtās kārts.

Pēc tam savu gājieni veic nākamais spēlētājs pa kreisi.

Piemērs:



Spēlētājs tikko izvilcis supošanas kārti (skat. ar sarkano taisnstūri apvilktu kārti), ko viņš novieto virs citas supošanas kārts, kas jau atrodas galda vidū.

Tagad spēlētājam ir 3 iespējas:

- Paņemt visas supošanas kārtis,
- Vai paņemt visas smaiļošanas kārtis,

- Vai nepieskarties nevienai kaudzītei un cerēt, ka kāda no tām turpinās augt, taču pastāv risks, ka kāds cits spēlētājs to paņems pirms viņa.

Kad spēlētājs paņem kādu no sporta kāršu kolonnām, viņš šīs kārtis novieto kaudzītē sev priekšā.

/! Katrs spēlētājs vienā gājienā drīkst paņemt sev tikai 1 sporta veida kārtis.

Kad tiek izvilкта karoga kārts, tā tiek nolikta galda vidū, ar attēlu uz augšu.

Raunda beigas: raunds beidzas, kad galda vidū redzamo karogu kāršu skaits ir vienāds ar spēlētāju skaitu. *Piemēram, ja spēlē 3 spēlētāji, raunds beidzas tiklīdz uz galda stāv atklātas 3 karogu kārtis.*

Tad katrs spēlētājs saskaita savas savāktās kārtis un pieraksta rezultātu. Tad visas kārtis tiek sajauktas un sākas jauns raunds.

Spēles beigas: spēli spēlē 3 raundos. Spēlētājs, kurš pēc 3 raundiem ir savācis visvairāk kāršu, uzvar spēli.

Ja ir neizšķirts, sākas jauns turnīrs!

Spēles autors: Tobia Botta

LT – Lietuvių*

DJ05074 Kortų žaidimas - Aquarush

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Žaidimo sudėtis: 54 kortelės (5 sporto šakos x po 10 kortelių kiekvienai + 4 vėliavų kortelės).



Žaidimo tikslas: Surinkite kuo daugiau sporto kortelių ir pasinerkite į vandenyno bangas!

Žaidimo paruošimas: Sumaišykite visas korteles ir sudėkite į traukimo kaladę stalo viduryje. Pirmasis žaidėjas parenkamas atsitiktinai.

Kaip žaisti: Kiekvienas žaidėjas savo ėjimo metu atlieka šiuos veiksmus:

- **PRIVALO** paimti vieną kortelę iš kaladės ir padėti ją atverstą į stalo vidurį.

Jei tokio paties sporto kortelė jau yra ant stalo, naujoji kortelė padedama ant viršaus.

- **TADA GALI**, jei nori, paimti visas vieno sporto korteles (visą stulpelį) iš stalo vidurio.

Pasirinktas sporto tipas gali būti kitoks nei tik ką ištraukta kortelė. Tada žaidimą tęsia kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę.

Pavyzdys:



Žaidėjas ką tik ištraukė irklentės kortelę (raudonas stačiakampis) ir padeda ją ant kitos, jau esančios viduryje stalo.

Dabar jis turi 3 pasirinkimus:

- Paimti visas irklentės korteles,
- Arba paimti visas baidarių korteles,
- Arba nieko neimti ir laukti kito ėjimo tikėdamasis, kad viena iš krūvelių augs, bet rizikuodamas, kad ją pasiims kitas žaidėjas.

Kai žaidėjas pasiima sporto kortelių stulpelį, jis sudeda jas į krūvą prieš save.

/!\ Vieno ėjimo metu žaidėjas gali surinkti tik 1 sporto šaką.

Kai ištraukiama vėliavos kortelė, ji padedama atversta į stalo vidurį.

Raundo pabaiga: Raundas baigiasi, kai vėliavų kortelių stalo viduryje būna tiek, kiek yra žaidėjų. *Pavyzdžiui, jei žaidžia 3 žaidėjai, raundas baigiasi, kai ant stalo atverstos 3 vėliavų kortelės.*

Kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja savo korteles ir užrašo rezultatą. Tuomet visos kortelės permaišomos ir prasideda naujas raundas.

Žaidimo pabaiga: Žaidžiama 3 raundus. Laimi tas, kuris per visas 3 raundus surenka daugiausiai kortelių.

Jei rezultatas lygus, pradedamas naujas turnyras!

Žaidimo autorius: Tobia Botta

EE – Eesti

DJ05074 – Kaardimäng “Aquarush”

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijaid: 2 – 4

Komplekti kuulub: 54 kaarti (5 spordiala × 10 kaarti iga ala kohta + 4 lipukaarti).

Mängu eesmärk: Kogu võimalikult palju spordikaarte ja sõida ookeanilainetel!

Mängu ettevalmistus: Sega kõik kaardid ja moodusta tõmbepakk laua keskel. Esimene mängija valitakse juhuslikult.

Mängu käik: Iga mängija täidab oma käigu jooksul järgmised sammud:

- **TA PEAB** võtma ühe kaardi pakist ja asetama selle, pilt ülespoole, laua keskele.

Kui sama spordiala kaart on juba laual, asetatakse tõmmatud kaart selle peale.

- **SEEJÄREL VÕIB** ta (kui soovib) võtta kõik ühe spordiala kaardid (kogu tulba) laua keskelt endale.

Valitud spordiala ei pea olema sama, mis just tõmmatud kaart!

Seejärel on kord järgmise mängija käes temast vasakul.

Näide:



Mängija tõmbab aerulaua kaardi (punane ristkülik) ja asetab selle juba laual oleva sama spordiala kaardi peale.

Nüüd on tal 3 valikut:

- Võtta kõik aerulaua kaardid,
- Või võtta kõik süstasõidu kaardid,
- Või oodata järgmist käiku lootuses, et mõni virn kasvab, kuid riskides, et keegi teine võib selle ära võtta.



Kui mängija võtab spordiala kaardivirna, asetab ta need hunnikusse enda ette.

/!\ Iga mängija võib ühe käigu jooksul võtta ainult ühe spordiala.

Kui tõmmatakse lipukaart, asetatakse see pildiga ülespoole laua keskele.

Vooru lõpp: Voor lõppeb, kui lipukaarte laua keskel on sama palju kui mängijaid. Näiteks: kui mängus on 3 mängijat, lõpeb voor kohe, kui laual on 3 lipukaarti.

Iga mängija loeb oma kogutud kaardid ja märgib tulemuse. Seejärel segatakse kõik kaardid ja algab uus voor.

Mängu lõpp: Mäng kestab 3 vooru. Võidab see, kes kogub kõige rohkem kaarte pärast 3. vooru.

Võrdse tulemuse korral algab uus turniir.

Mängu autor: Tobia Botta

AQUARUSH



6–99 years



2 to 4 players



Contents: 54 cards

5 sports x 10 cards per sport + 4 flag cards



Aim of the game: Collect as many sport cards as possible and ride those ocean waves!



Game set-up: Shuffle all the cards and form a draw pile in the centre of the table. The first player is chosen at random.

How to play: Each player, in turn, completes the following steps:

> **They MUST draw a card** from the pile and place it, face up, in the centre of the table. If a card of the same sport has already been drawn, the new card is placed on top.

> **Then, they MAY, if they wish,** take all the cards of the same sport (the entire column) from the centre of the table. The sport chosen may be different from the card they have just drawn.

Then, the player on their left will take their turn.



In the example above, the player has just drawn a paddleboarding card (red rectangle), which they place on top of the other paddleboarding card already in the centre of the table. 3 options are now available to them:

- Either they take all the paddleboarding cards,
- Or they take all the kayaking cards,
- Or they decide to take nothing and wait for their next turn, in the hope that the pile of one of the 2 sports will continue to grow, but risking the possibility that another player could take that pile of cards before they do.

When a player takes a column of cards, they gather them into a pile in front of themselves.

/!\ Each player can only collect 1 sport per round.

When a flag card is drawn, it is placed on the table, face up.

End of the round

A round comes to an end as soon as the number of flag cards in the centre of the table matches the number of players. Each player then counts their collected cards and records their score. Then, shuffle all the cards to start a new round.

End of the game

The game is played over 3 rounds. At the end of the 3 rounds, the player who has accumulated the most cards in total wins the game.

In the event of a tie, a new tournament begins.

A game by Tobia Botta.

AQUARUSH



6–99 лет



2–4 игрока



Игровой комплект: 54 карты

5 видов спорта по 10 карточек на каждый вид спорта + 4 карточки с флагами



Цель игры: Соберите как можно больше карточек с разными видами спорта и покорите океан!



Подготовка к игре: Перетасуйте все карточки, соберите их в колоду и положите ее в центр стола.

Выберите игрока, который будет ходить первым.

Ход игры: Каждый игрок по очереди выполняет следующие действия:

> **Игрок ДОЛЖЕН вытянуть одну карточку** из колоды и положить ее в центр стола лицевой стороной вверх. Если там уже есть карточка с таким же видом спорта, новая карточка помещается поверх нее.

> **При желании он МОЖЕТ** забрать все карточки с одним видом спорта (весь столбец) из центра стола. При этом выбранный вид спорта может не совпадать с видом спорта на вытянутой игроком карточке.

После этого ход переходит к игроку, сидящему слева.



В указанном выше примере игрок вытянул карточку с изображением серфинга с веслом (она выделена красным прямоугольником). Поскольку в центре стола уже есть карточка с этим видом спорта, он кладет новую карточку поверх нее. При такой комбинации у игрока есть три варианта:

- Забрать все карточки серфинг с веслом.
- Забрать все карточки гребля на байдарке.
- Не брать карточки и подождать до следующего хода, надеясь, что столбец с карточками одного из этих 2 видов спорта увеличится. Однако существует риск, что другой игрок успеет забрать эти карточки раньше.

После того как игрок заберет карточки из одного столбца, он складывает их в стопку перед собой.

/!\ Игроки могут забрать карточки одного вида спорта только один раз за раунд.

Если игрок вытягивает карточку с флагом, она кладется на стол лицевой стороной вверх.

Конец раунда

Раунд завершается, когда количество карточек с флагом в центре стола будет равным числу участников. После этого игроки подсчитывают свои карточки и записывают счет. Затем карточки перемешиваются, и начинается новый раунд.

Конец игры

Игра состоит из трех раундов. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек по итогам всех трех раундов.

В случае ничьей разыгрывается дополнительный раунд.

Автор игры: Тобия Ботта

DJECO