

LV – Latviešu

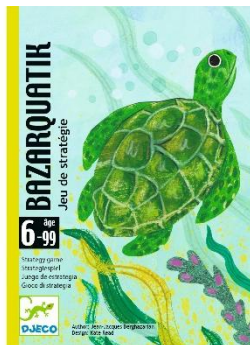
DJ05076 Kāršu spēle - Bazarquatik

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 – 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 48 kārtis – 11 ūdenslīdēji, 12 haizivis, 12 bruņurupucis un 13 jūras anemones.

Spēles mērķis: iegūt visvairāk kārtis.



Sagatavošanās spēlei: samaisiet visas 48 kārtis un novietojiet tās kaudzītē galda vidū, ar attēliem uz leju. Katrs spēlētājs no kaudzītes paņem sev divas kārtis, nerādot tās pārējiem spēlētājiem.

Spēles norise: spēli sāk jaunākais dalībnieks. Viņš novieto vienu vai abas no savām kārtīm (pēc izvēles) uz galda ar attēliem uz augšu. Kārtis jānovieto tā, lai tās horizontāli vai vertikāli saskartos. Pēc tam spēlētājs paņem no kaudzītes tik kārtis, lai viņam rokās atkal būtu divas. Tad gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

Kāršu novietošanas nosacījumi:

1. Vienā rindā vai kolonnā nedrīkst atrasties vairāk kā 4 kārtis.



2. Vienā rinda vai kolonnā nedrīkst atrasties divas vienādas kārtis.



3. Bruņurupucis apēd jūras anemoni un haizivis apēd bruņurupuci, tāpēc šīs kārtis nedrīkst novietot blakus vienu otrai.



Piezīme: Tikai ūdenslīdēja kārti var droši novietot blakus citām kārtīm, neuztraucoties par briesmām.

Piemērs - Spēlētāji var izveidot rindu vai kolonnu šādā secībā: haizivis, anemone, ūdenslīdējs, bruņurupucis; vai arī: bruņurupucis, ūdenslīdējs, haizivis, anemone u.c.

Ja spēlētājs sava gājiena laikā nevar novietot uz galda nevienu no savām kārtīm, tad viņš iesaucas "Bazarkvatik!" un iepriekšējais spēlētājs paņem sev visas kārtis, kas tajā brīdī ir uzliktas uz galda.

Iegūtās kārtis skaitās kā punkti un tiek noliktas vienā kaudzītē blakus spēlētājam. Šīs kārtis gājiena laikā nevar izmantot.

Spēlētājs, kurš nevarēja novietot nevienu kārti, patur savā rokā esošās kārtis un turpina gājienu. Tagad viņš varēs nolikt uz galda vismaz vienu kārti.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad izspēlētas visas kārtis no kaudzītes. Spēli uzvar dalībnieks, kurš ieguvis visvairāk kāršu.



Spēles autors: Jean-Jacques Derghazarian.

LT – Lietuvių

DJ05076 Kortų žaidimas – Bazarquatik

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius : 2 – 4

Žaidimo sudėtis : 48 kortelės – 11 narų, 12 ryklių, 12 vėžlių ir 13 jūros anemonų.

Žaidimo tikslas : Tapti žaidėju, turinčiu daugiausiai kortų.

Pasiruošimas žaidimui : Kortos sumaišomos ir sudedamos į krūvą, užverstos žemyn, stalo centre. Kiekvienas žaidėjas traukia 2 kortas, kurias mato tik jis.

Žaidimo eiga : Jauniausias žaidėjas pradeda. Jis padeda vieną arba dvi kortas iš savo rankos (žaidėjo pasirinkimas) atverstas stalo centre. Kortos turi liestis viena su kita horizontaliai arba vertikalčiai. Tada žaidėjas traukia kortas iš krūvos, kad jo rankose liktų 2 kortos. Ėjimas baigiasi, ir ateina kito žaidėjo ėjimas.

Kortelių dėjimo taisyklės:

1. Ne daugiau kaip 4 kortos vienoje eilėje arba stulpelyje.



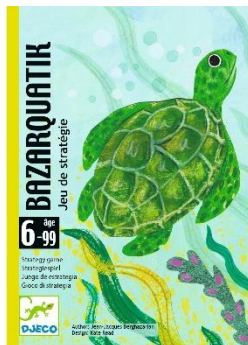
2. Identiškų kortų negalima dėti į tą pačią eilę ar stulpelį.



3. Vėžlys suėda anemoną, o ryklis – vėžlį. Todėl šių kortų negalima dėti viena šalia kitos.



Pastaba: Tik naro korta gali būti dedama šalia visų kitų kortų be pavojaus.



Pavyzdys – Žaidėjai gali sudaryti eilę arba stulpelį iš kortų tokia tvarka: ryklis, anemonas, naras, vėžlys; arba taip pat: vėžlys, naras, ryklis, anemonas ir t. t.

Jei žaidėjas savo ėjimo metu negali padėti ant stalo nė vienos iš dviejų kortų iš savo rankos, jis sako: Bazarkvatikas!

Ankstesnis žaidėjas tada paima visas iki tol ant stalo padėtas kortas.

Šios kortos skaičiuojamos kaip taškai ir negali būti naudojamos kituose ėjimuose!

Žaidėjas, kuris negalėjo padėti savo kortų, pasilieka savo kortas ir tęsia savo ėjimą. Dabar jis galės padėti bent vieną kortą.

Žaidimo pabaiga : Žaidimas baigiasi, kai išnaudojama kortų kaladė ir visos kortos sužaidžiamos.

Žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortų, laimi žaidimą.



Žaidimo autorius: Jean-Jacques Derghazarian.

EE – Eesti

DJ05076 Kaardimäng “Bazarquatik”

Vanus: 6–99-aastastele

Mängijaid: 2 – 4

Komplekti kuulub: 48 kaarti (11 sukeldujakaarti, 12 haikaarti, 13 mereroosikaarti ja 12 kilpkonnakaarti).

Mängu eesmärk: Koguda kõige rohkem kaarte.

Mängu ettevalmistus: Kaardid segatakse ja asetatakse laua keskele pakina, pildiga allapoole. Iga mängija tõmbab 2 kaarti, mida näeb ainult tema ise.

Mängu käik: Alustab noorim mängija. Ta asetab ühe või kaks kaarti oma käest (oma valikul) pildiga ülespoole laua keskele. Kaardid peavad olema üksteisega ühenduses – kas horisontaalselt või vertikaalselt. Seejärel tõmbab mängija pakist nii mitu kaarti, et tema käes oleks jälle 2 kaarti. Käik lõpeb ja järgneb järgmise mängija kord asetada 1 või 2 kaarti.

Kaartide asetamise reeglid:

1. Mängulaua ala ei tohi ületada 4×4 ruutu.

2. Ühte ritta või tulpa ei tohi asetada kahte identset kaarti.

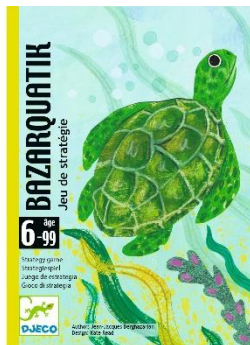
3. Järgitavad piirangud:

- Kilpkonn sööb mereroosi.
- Hai sööb kilpkonna.

Seetõttu ei tohi need loomad paikneda kõrvuti!



Ainult sukelduja kaart võib paikneda ükskõik millise teise kõrval.



Võimalikud kombinatsioonid:

Hai, mereroos, sukelduja, kilpkonn,
või mereroos, hai, sukelduja, kilpkonn,
suvalises järjekorras – vasakult paremale, ülevalt alla või vastupidi.

Kui mängija ei saa oma käigu ajal paigutada kumbagi kaarti, ütleb ta: “Bazarquatik!”. Eelmine mängija võtab kõik kaardid laualt enda kätte.

Mängija, kes ei saanud kaarti asetada, jätab enda kaardid alles ja saab järgmisel käigul kindlasti ühe asetada.

Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui tõmbepakki saab otsa ja kõik kaardid on mängitud.

Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte.



Mängu autor: Jean-Jacques Derghazarian

BAZARQUATIK



6-99 years



2 to 4 players



Contents: 48 cards

- 11 diver cards
- 12 shark cards

- 13 anemone cards
- 12 turtle cards



Aim of the game: To be the player with the most cards.



Game set-up: The cards are shuffled and placed in a pile, face down, in the centre of the table. Each player draws 2 cards that only they can see.

How to play: The youngest player goes first. They place one or two cards from their hand (player's choice), face up, in the centre of the table. The cards must be in contact with each other, either horizontally or vertically. The player then draws from the pile to bring their hand back to 2 cards. The turn ends and it's the next player's turn.

Rules for placing cards:

1/ Cards placed cannot exceed 4 x 4:



2/ Identical cards cannot be placed in the same row or column:



3/ The following constraints must be respected:

The turtle eats the anemone,
the shark eats the turtle.



- They therefore cannot be placed next to each other.

Only the diver card can be placed next to all the other cards without danger.

Players can therefore create a row or column containing:

A shark, an anemone, a diver, a turtle. Or: an anemone, a shark, a diver, a turtle. Or: a turtle, a diver, a shark, an anemone, etc. (from left to right or vice versa, or from top to bottom or vice versa).

If, during their turn, a player cannot place either of the two cards in their hand, they say: Bazarquatik! The previous player then takes all the cards placed on the table up to that point.

- The player who couldn't place their cards keeps their hand and will now be able to place at least one card.

End of the game:

The game ends when the draw pile is finished and all the cards have been played.

The player who has collected the largest number of cards wins the game.

A game by Jean-Jacques Derghazarian

BAZARQUATIK



6–99 лет



2–4 игрока



Игровой комплект: 48 карт

- 11 карт с водолазом
- 13 карт с актинией
- 12 карт с акулой
- 12 карт с черепахой



Цель игры: набрать наибольшее количество карт.



Подготовка к игре: Перетасуйте карты и положите колоду стопкой в центр стола рубашкой вверх. Каждый игрок берет по 2 карты и поворачивает их лицевой стороной к себе, не показывая другим.

Ход игры: Первым ходит самый младший из игроков. Он выкладывает в центр стола одну или обе своих карты (по желанию) лицевой стороной вверх. При этом карты должны соприкасаться либо по горизонтали, образуя ряд, либо по вертикали, образуя столбик. В конце хода игрок подбирает из колоды нужное количество карт, чтобы у него на руках снова оказалось 2 карты, и ход переходит к следующему игроку.

Требования к игре:

1/ Периметр игры ограничен полем 4 x 4 карты:



2/ Две одинаковые карты не могут находиться рядом в одной линии или одном столбике:



3/ Некоторые карты несовместимы:

Черепаха ест актинию, акула
ест черепаху.



- Эти карты нельзя класть рядом друг с другом.

Только водолаз может без риска находиться рядом с любыми другими картами.

Возможный порядок расположения карт в рядах и столбиках:

Акула, актиния, водолаз, черепаха. Или: актиния, акула, водолаз, черепаха. Или: черепаха, водолаз, акула, актиния, и т. д (слева направо, справа налево, сверху вниз и снизу вверх).

Если во время своего хода игрок не может использовать ни одну из своих двух карт, он должен сказать: «Базаркватик!». В этом случае предыдущий игрок забирает себе все карты, лежащие на столе.

- Игрок, который не смог сходить, сохраняет за собой право хода и может сыграть, выложив на стол хотя бы одну карту.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда в колоде не остается карт и никто из игроков больше не может сделать ход. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карт.

Автор игры: Жан-Жак Дергазарьян