

LV – Latviešu

DJ05080 Kāršu spēle – Vilku panika

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1 – 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 42 kārtis un 8 dzīvnieku žetoni.

Uz kārtīm attēloti:



5 dažādi dzīvnieki: zaķi, pūces, eži, lapsas un vilki;



4 dažādas ainavas: akmeņi, pļava, mežs un zemes ceļš.

Spēles mērķis: Savstarpēji sadarbojoties, pēc iespējas ātrāk izveidot piecu dzīvnieku grupas, lai pasargātu tās no vilku uzbrukuma.

Sagatavošanās spēlei: Samaisiet visas 42 kārtis un izdali katram spēlētājam pa 1 kārtij. Tad novietojiet pārējās kārtis galda malā vienā kaudzītē ar attēliem uz leju. Blakus kaudzītei nolieciet arī 8 dzīvnieku žetonus. Pēc tam atklājiet pirmo kārti no kaudzītes un novietojiet to galda vidū ar dzīvnieku attēliem uz augšu.

Spēles norise: Spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Sava gājiena laikā spēlētājs novieto savu rokās esošos kārti uz galda, ievērojot sekojošos nosacījumus:

- **Ja uz kārts NAV attēlots vilks:**

- Kārts ir jānovieto blakus citai kārtij. Tā ir jānoliek pie kādas no kārtīm, kas jau atrodas uz galda tā, lai dzīvnieku laukumiņi atrodas tieši blakus.

Piemērs attēlā zemāk:



- Divas vienādas ainavas nevar atrasties blakus viena otrai. Spēlētājs nevar novietot savu kārti blakus citai kārtij, ja lauciņi, kuros tās saskaras, ir vienādas ainavas.

Piemērs attēlā zemāk:



- **Ja uz kārts IR attēlots vilks:**

- Vilks apēdīs vienu no dzīvniekiem, kas atrodas jau uz galda izliktajās kārtīs. Spēlētājs novieto šo kārti ar vilku tā, lai lauciņš ar vilku ir uz cita dzīvnieka lauciņa.

Piemērs attēlā zemāk:



- Arī uz vilku kārtīm attiecas nosacījums, ka divi vienādu ainavu lauciņi nevar atrasties blakus viens otram.

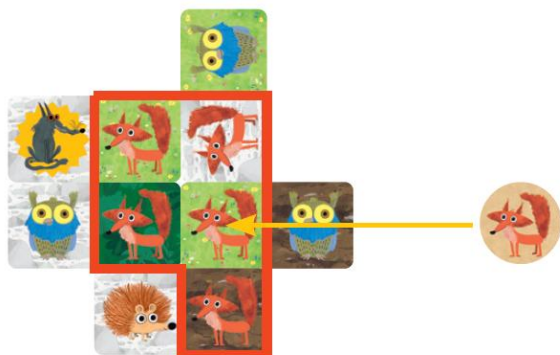
Piemērs attēlā zemāk:



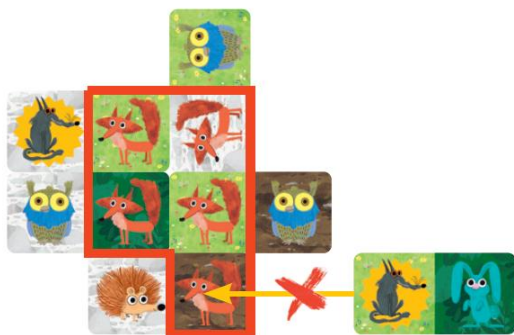
Kad spēlētājs ir novietojis savu kārti uz galda, viņš no kaudzītes paņem jaunu kārti un gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

Dzīvnieku grupas:

Dzīvnieku grupa sastāv no 5 vienādiem dzīvniekiem, kas atrodas uz 5 blakus esošiem ainavu lauciņiem. Līdzko spēlētājs ir veiksmīgi izveidojis grupu, viņš novieto tā dzīvnieka žetonu uz kāda no grupas lauciņiem.



Piezīme: Vilks nevar apēst dzīvnieku, kas ir daļa no jau izveidotas dzīvnieku grupas.



Svarīgi: Ja spēlētājs nevar novietot savu vilka kārti, tad tā tiek atlikta atpakaļ kāršu kavā kaudzītes apakšā.

Spēles beigas: Spēle beidzas, kad ir izlikti visi 8 dzīvnieku žetoni, vai arī, ja kaudzītē vairs nav atlikusi neviena kārts.

Punktus aprēķina, saskaitot kopā atlikušos dzīvnieku žetonus un atlikušās kārtis kaudzītē.

1 līdz 7 punkti: Cik žēl! Jums nesanāca novietot visus 8 žetonus. Sāciet jaunu spēli un mēģiniet vēlreiz! Nepadodaties!

8 punkti: Nav slikti! Jūs esat izveidojuši visas 8 dzīvnieku grupas un izmantojuši visas kārtis. Nākamajā spēlē centieties iegūt augstāku punktu skaitu!

9 līdz 10 punkti: Labi padarīts! Jūs esat izveidojuši visas 8 dzīvnieku grupas un jums ir palikušas pāri dažas kārtis.

11 līdz 13 punkti: Lieliski. Jūs esat prasmīgi un ātri sasnieguši spēles mērķi!

14 un vairāk punkti: Apbrīnojams sniegums!

Spēles autori: Frank Crittin un Grégoire Largey

LT – Lietuvių

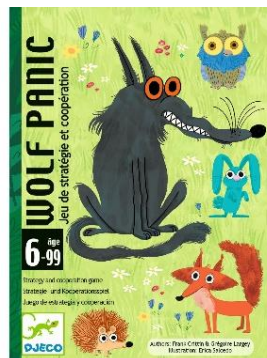
DJ05080 Kortų žaidimas - Vilky panika

Amžius: nuo 6 metų.

Žaidėjų skaičius: 1 – 4

Žaidimo sudėtis: 42 kortelės ir 8 gyvūnų žetonai.

Kortelėse yra:



5 įvairūs gyvūnai: triušiai, pelėdos, ežiai, lapės ir vilkai.



4 skirtingos vietovės: akmenuota žemė, pieva, miškas ir duobėtas kelias.

Žaidimo tikslas: Bendradarbiaudami kuo greičiau sukurkite grupes po penkis gyvūnus, kad apsaugotumėte juos nuo vilkų užpuolimo.

Pasiruošimas: Išmaišykite kortas ir kiekvienam žaidėjui išdalykite po 1 kortą. Likusias kortas sudėkite į kaladę, ir padėkite užverstas vienoje stalo pusėje. Šalia kaladės išskleiskite 8 žetonus. Ištraukite 1-ąją kaladės kortą ir padėkite ją stalo viduryje atverstą.

Kaip žaisti: Pradeda jauniausias žaidėjas, paskui jį iš eilės pagal laikrodžio rodyklę eina kiti žaidėjai.

Žaidėjas padeda savo kortą ant stalo, laikydamasis šių taisyklių:

- **Jei kortelėje NĖRA vilko:**

- Kortelė turi būti padėta šalia kitos kortelės.
- Žaidėjas turi padėti savo kortelę šalia ant stalo jau padėtos kortelės, taip sudėliodamas 2 vietovės dalis vieną šalia kitos.

Pavyzdys apačioje:



- Dvi tos pačios vietovės dalys negali liestis.

Žaidėjas negali padėti savo kortelės šalia kitos, jei 2 vienas kitą liečiantys kvadratai yra to paties tipo vietovės

Pavyzdys apačioje:



- **Jei kortelėje yra vilkas:**

- Kortelėje pavaizduotas vilkas suėds vieną iš ant stalo esančių gyvūnų. Žaidėjas turi uždėti kvadratėlį su vilku ant kito gyvūno kvadratėlio.

Pavyzdys apačioje:



- Ta pati išdėstymo taisyklė galioja ir kortelėms su vilkais - 2 vienodos vietovės rūšys negali būti padėtos viena šalia kitos.

Pavyzdys apačioje:

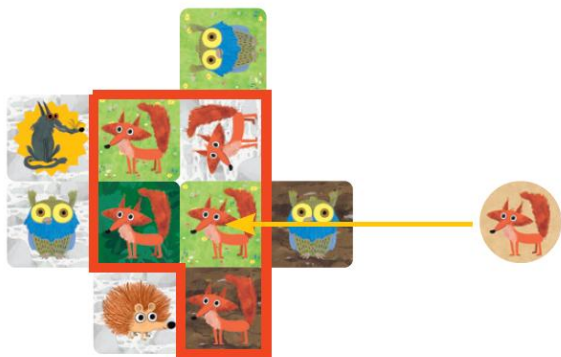


Kai tik žaidėjas padeda savo kortą ant stalo, jis traukia naują kortą iš kaladės ir ėjimą pradeda kitas žaidėjas.

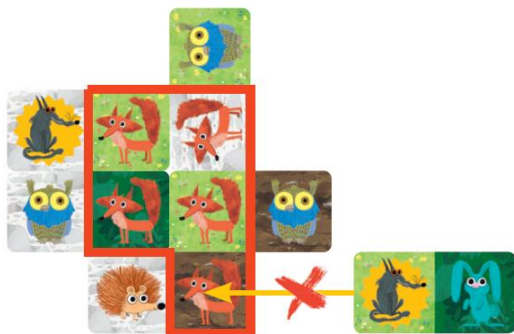
Gyvūnų grupės:

Gyvūnų grupę sudaro 5 vienodi gyvūnai ant 5 gretimų vietovės dalių.

Sėkmingai sukūręs grupę, žaidėjas paima su atitinkamu gyvūnu susijusį žetoną ir padeda jį ant vieno iš grupės laukų.



Pastaba: vilkas negali suėsti gyvūno, kuris priklauso jau sudarytai 5 gyvūnų grupei.



Svarbu! Jei žaidėjas negali žaisti vilko korta, jis ją grąžina į kaladės apačią.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai sužaidžiami visi 8 gyvūnų žetonai, arba išnaudojama visa kaladė.

Taškai skaičiuojami sumuojant sužaištų žetonų skaičių + likusių kortelių skaičių.

Nuo 1 iki 7 taškų: Gaila! Jums nepavyko panaudoti visų 8 žetonų. Pradėkite naują žaidimą ir bandykite dar kartą. Nepasiduokite!

8 taškai: Neblogai! Sudarėte visas 8 grupes, panaudoję visas iki paskutinės kortelės. Pabandykite dar kartą ir gaukite daugiau taškų!

9 arba 10 taškų: Puikiai atlikta! Sugrupavote visus gyvūnus ir jums liko kelios kortelės.

11-13 taškų: Puikiai! Jums tai pavyko puikiai ir greitai.

14 ar daugiau taškų: Nuostabus pasirodymas!

Žaidimo autoriai: Frank Crittin ir Grégoire Largey.

EE – Eesti*

DJ05080 – Kaardimäng – Hundipaanika

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijaid: 1–4

Komplekti kuuluvad: 42 kaarti ja 8 loomamärki.

Kaartidel on kujutatud 5 erinevat looma:



Jänesed, öökullid, siidid, rebased ja hundid.



4 erinevat maastikutüüpi: kivine maa, niit, mets ja kruusatee.

Mängu eesmärk: Teha koostööd ja võimalikult kiiresti moodustada viiest loomast koosnevad grupid, et kaitsta neid huntide rünnaku eest.

Mängu ettevalmistus: Sega kaardid ja jaga igale mängijale üks kaart. Ülejäänud kaardid aseta pakina laua ühele poole, pildiga allapoole. Aseta 8 žetooni paki kõrvale. Pööra esimene kaart pakist ümber ja aseta see laua keskele pildiga ülespoole.

Mängu käik. Alustab noorim mängija, edasi mängitakse päripäeva. Mängija asetab oma kaardi lauale, järgides järgmisi reegleid:

Kaardil ei ole hunti:

– Kaardid tuleb paigutada kõrvuti. Mängija peab asetama oma kaardi laual oleva kõrvale nii, et kaks maastikuvälja oleksid kõrvuti.



– Kaks sama tüüpi maastikku (niit, kivine maa, kruusatee või mets) ei tohi kokku puutuda. Mängija ei tohi paigutada kaarti, kui kokkupuutuvad samatüübilised maastikud.



Kaardil on hunt:

– Hunt sööb ühe laual olevatest loomadest. Mängija peab asetama hundiga välja teise looma välja peale.

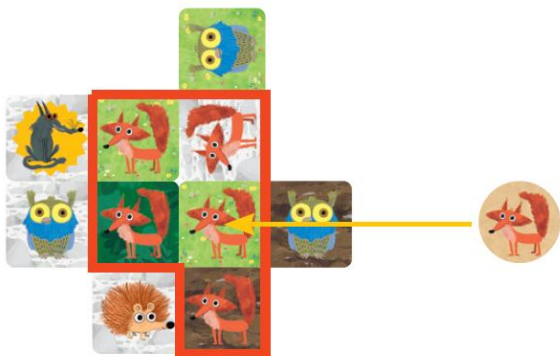


Sama paigutusreegel kehtib ka huntidega kaartide puhul: 2 samat tüüpi maastikku ei tohi olla kõrvuti.

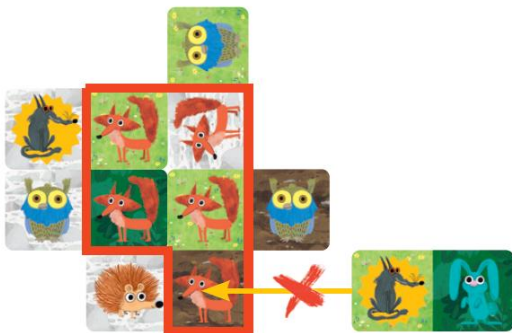


Kui mängija on oma kaardi lauale paigutanud, tõmbab ta uue kaardi pakist ja järgmisena käib järgmine mängija.

Loomagrupid: Loomagrupp koosneb 5 samast loomast, mis asuvad 5 kõrvuti asetseval väljal. Niipea kui mängija on loonud sellise grupi, võtab ta vastava looma žetooni ja asetab selle ühele ruudule grupis.



Märkus: Hunt ei saa süüa looma, kes kuulub juba moodustatud 5 looma gruppi.



Märkus! Kui mängija ei saa hundikaarti paigutada, paneb ta selle tagasi paki alla.

Mängu lõpp:

Mäng lõpeb, kui kõik 8 loomamärki on lauale asetatud või kui kaartide pakk on otsas.

Punkte saadakse loetud loomamärkide ja allesjäänud kaartide koguarvust.

- **1 kuni 7 punkti:** Kahju! Te ei suutnud kõiki 8 märke paigutada. Alustage uut mängu ja proovige uuesti. Ärge alla andke!
- **8 punkti:** Pole paha! Lõite kõik 8 gruppi, izmantojot viimast kaarti. Proovige uuesti, et saada rohkem punkte!
- **9 või 10 punkti:** Tubli töö! Loomad said kokku pandud ja mõned kaardid jäid üle.
- **11 kuni 13 punkti:** Suurepärane! Saavutasite selle osavalt ja kiiresti.
- **14 või rohkem punkti:** Hämmastav tulemus!

Mängu autorid: Frank Crittin ja Grégoire Largey

WOLF PANIC

6-99 years

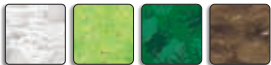
1 to 4 players.

Contents: 42 cards and 8 animal tokens.

The cards feature:



5 different animals:
rabbits, owls, hedgehogs, foxes and wolves



4 different types of terrain:
rocky ground, meadow, forest and dirt track

Aim of the game: Work together to create groups of five animals as quickly as possible to protect them from being attacked by wolves.

Game set-up: Shuffle the cards and deal 1 card to each player. Place the remaining cards in a deck, face down, on one side of the table. Spread out the 8 tokens next to the deck. Turn over the 1st card in the deck and place it in the centre of the table (face up).

How to play: The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order. The player places their card on the table, while respecting the following rules:

The card does not have a wolf on it:

– Cards have to be placed side by side. The player has to place their card next to a card already set on the table, putting 2 pieces of terrain side by side.



– 2 pieces of the same type of terrain (meadow, rocky ground, dirt track or forest) cannot touch. The player cannot place their card next to another if the 2 squares touching each other feature the same type of terrain.



The card has a wolf on it:

– The wolf on the card is going to eat one of the animals on the table. The player has to place the square featuring the wolf over another animal square.



The same rule on positioning applies to cards with wolves as for the other cards: 2 identical types of terrain cannot be put next to each other.

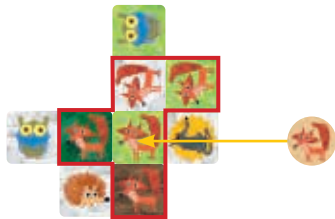


As soon as a player has placed their card on the table, they draw a new card from the deck and play passes to the next player.

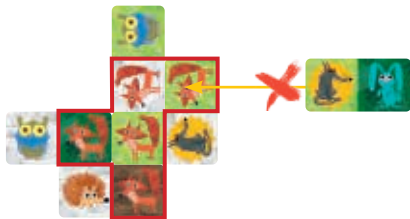
Groups of animals:

A group of animals is made up of 5 identical animals on 5 adjacent pieces of terrain.

As soon as a player has successfully created a group, they take the token associated with the animal in question and place it on one of the squares in the group.



Please note: A wolf cannot eat an animal that is part of a group of 5 animals that has already been formed.



NB: If a player is unable to play the wolf card, they return it to the bottom of the deck.

End of the game:

The game ends when all 8 animal tokens have been played, or the deck has been used up.

Points are scored by counting the number of tokens played + the number of cards remaining.

- 1 to 7 points: **That's a shame!** You failed to place all 8 tokens. Start a new game and try again. Don't give up!
- 8 points: **Not bad!** You have made all 8 groups using every last card. Try again to get a higher score!
- 9 or 10 points: **Well done!** You have grouped all the animals together and you have a few cards left.
- 11 to 13 points: **Brilliant!** You've succeeded with great skill and speed.
- 14 points or more: **Amazing performance!**

A game by Frank Crittin & Grégoire Largey

WOLF PANIC

6–99 лет

1–4 игрока

Игровой комплект: 42 карточки и 8 фишек с животными.

На карточках изображены:



5 разных животных:
кролик, сова, ёж, лиса и волк



4 разных участка:
галька, луг, лес и тропинка

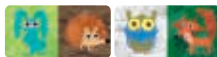
Цель игры: объединившись с другими участниками, как можно быстрее собрать пять одинаковых животных в группу, чтобы защитить их от волков.

Подготовка к игре: Перемешайте карточки и раздайте по 1 карточке каждому игроку. Оставшиеся карточки соберите в колоду и положите лицевой стороной вниз на одну сторону стола. Рядом разложите 8 фишек. 1-ю карточку из колоды нужно перевернуть и положить в центр стола (лицевой стороной вверх).

Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем игроки ходят по часовой стрелке. Первый игрок кладет свою карточку на стол, следуя правилам ниже:

Карточка без волка:

– Карточки располагаются рядом друг с другом. Игрок размещает свою карточку рядом с уже выложенной карточкой так, чтобы 2 участка примыкали друг к другу.



– Нельзя соединять 2 участка одного типа (луг, галька, тропинка и лес), то есть игрок не может положить свою карточку рядом с карточкой, на которой изображен участок такого же типа.



Карточка с волком:

– Волк съедает одно из животных, выложенных на столе: квадрат с волком должен быть помещен на квадрат с животным.



Карточки с волком выкладываются по тем же правилам, что и остальные: 2 участка одного типа не должны соприкасаться друг с другом.

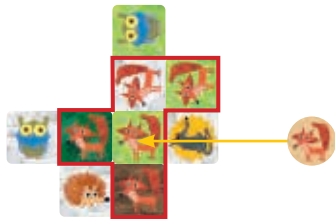


После того как игрок выложит свою карточку на стол, он берет из колоды новую карточку, и ход переходит к следующему игроку.

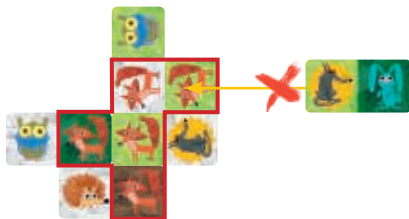
Группы животных:

Группа состоит из 5 одинаковых животных, которые находятся рядом друг с другом на 5 прилегающих участках.

Как только один из игроков образовал группу, он берет фишку с соответствующим животным и выкладывает ее на один из квадратов этой группы.



Важное правило: Волк не может съесть животное, изображенное на одной из 5 карточек, образующих группу.



NB: Если карточка с волком не может быть выложена, она помещается в низ колоды.

Конец игры:

Игра заканчивается после того, как игроки выложат все 8 фишек с животными или когда в колоде больше не остается карточек.

Подсчет очков производится путем сложения количества выложенных фишек и количества оставшихся карточек.

- От 1 до 7 очков: **Увы... вы проиграли!** Вам не удалось выложить 8 фишек. Не расстраивайтесь и начните заново!
- 8 баллов: **Неплохо!** Вы использовали все до последней карточки и смогли собрать 8 групп. Попробуйте еще раз, чтобы набрать больше очков!
- 9–10 очков: **Так держать!** Вы собрали всех животных в группы, при этом у вас еще остались карточки!
- 11–13 очков: **Отлично!** Вы умело и быстро справились с заданием.
- + 14 очков: **Выше всяких похвал!**

Авторы игры: Франк Криттен и Грегвар Ларжи