

LV – Latviešu

DJ05081 Kāršu spēle – Pūķu kaujas

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 24 pūķu kārtis un 11 uzvaras kārtis.

Spēles mērķis: kļūt par pūķu pavēlnieku, iegūstot 6 uzvaras kārtis.

Kurš kļūs par pūķu pavēlnieku? Izvēlies spēcīgākos pūķus, lai uzvarētu divkaujās! Tikai atceries, ka **UGUNS** uzvar **MEŽU**, **MEŽS** uzvar **ŪDENI** un **ŪDENS** uzvar **UGUNI**!



Spēle princips: Spēles pirmajā posmā spēlētāji izvēlas pūķus, ar kuriem dosies cīņā. Pēc tam otrajā posmā notiek divkaujas pēc līdzīga principa, kā spēlē “akmens, šķēres, papīrīt’s”.

Sagatavošanās spēlei: Samaisiet pūķu kārtis un nolieciet tās galda vidū 3 kaudzītēs, katrā pa 8 kārtīm, ar pūķu attēliem uz leju. Uzvaras kārtis nolieciet vienā maliņā.

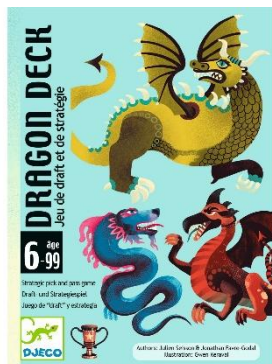
Spēles norise:

1. POSMS – pūķu izvēle

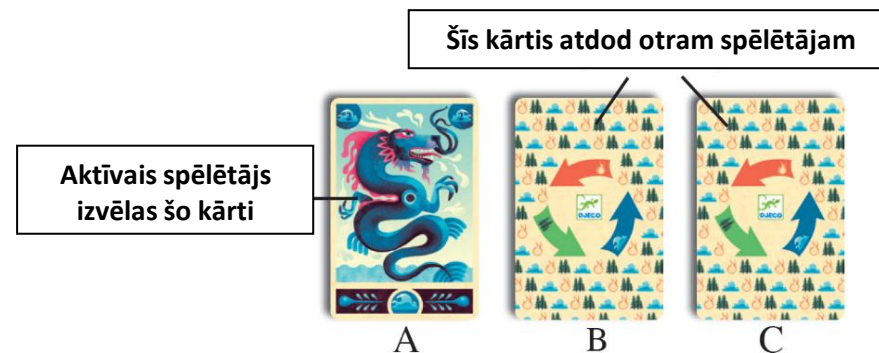
Šajā posmā spēlētāji sadala pūķu kārtis savā starpā, lai iegūtu pūķus cīņai otrajā posmā. Spēlētāji pēc kārtas veic gājienus. Spēli sāk jaunākais spēlētājs – šis spēlētājs ir arī gājiena aktīvais spēlētājs.

Sava gājiena laikā spēlētājs izvēlas 1 kārti, kuru paturēt sev, un atlikušās 2 atdod otram spēlētājam.

- **Aktīvais spēlētājs atklāj pirmo kārti no A kaudzītes un tad izvēlas:**

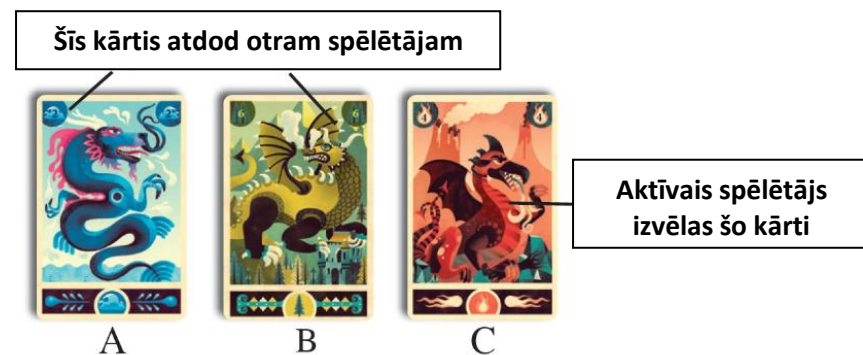


- Paturēt šo kārti un atdot otram spēlētājam pirmās kārtis no kaudzītēm B un C. (Piemērs attēlā zemāk.)



- Vai arī atteikties no šīs kārtis un atdot to otram spēlētājam. Tādā gadījumā aktīvais spēlētājs atklāj arī pirmo kārti no kaudzītes B.

- **Pēc tam, tāpat kā iepriekš, aktīvais spēlētājs var izvēlēties:**
 - Paturēt šo kārti un atdot pirmo kārti no C kaudzītes otram spēlētājam.
 - Atteikties no šīs kārtis un atdot to otram spēlētājam. Šādā situācijā, aktīvajam spēlētājam ir jāatklāj un obligāti jāpatur sev pirmā kārtis no C kaudzītes. (Piemērs attēlā zemāk.)



Pēc tam gājiens beidzas, otrs spēlētājs kļūst par aktīvo spēlētāju un veic savu gājienu tādā pašā veidā.

Tā turpina līdz ir izdalītas visas kārtis. Tad var sākt spēles 2. posmu.

Piezīme: Iegūtās kārtis tiek novietotas vienā kaudzītē blakus katram spēlētājam ar pūķu attēliem uz augšu.

2. POSMS – Pūķu kaujas

Spēles otrajā posmā spēlētāji cīnās viens pret otru ar saviem, pirmajā posmā iegūtajiem pūķiem.

Abi spēlētāji paņem savas 12 iegūtās pūķu kārtis rokās.

Tad viņi cīnās viens pret otru, līdz kāds no viņiem iegūst 6 uzvaras.

Kā notiek cīņa:

- Katrs spēlētājs izvēlas vienu no savām pūķu kārtīm un novieto to uz galda sev priekšā ar pūķa attēlu uz leju.
- Tad abi spēlētāji vienlaicīgi atklāj savas noliktās kārtis.

Kā noskaidro cīņas uzvarētāju:

Vispirms, neņemot vērā pūķu vērtību, jāskatās uz to elementiem un jāvadās pēc sekojošiem principiem:

- UGUNS pūķis uzvar MEŽA pūķi;
- MEŽA pūķis uzvar ŪDENS pūķi;
- ŪDENS pūķis uzvar UGUNS pūķi.



Ja abiem pūķiem ir vienādi elementa tipi, tad uzvarētāju nosaka pēc pūķa vērtības. Pūķis ar augstāko vērtību ir uzvarējis.

Spēlētājs, kura pūķis ir uzvarējis, iegūst vienu uzvaras kārti.

Pēc tam izmantotie pūķi tiek nolikti mala un sākās jauna cīņa.

Izņēmuma gadījums: Ja cīņu uzvar pūķis, kura vērtība ir 1, tad spēlētājs iegūst 2 uzvaras kārtis.

Spēles beigas: spēle beidzas, līdzko kāds no spēlētājiem ir ieguvis 6 uzvaras kārtis. Šis spēlētājs ir uzvarētājs!

Piezīme: Spēle var beigties pirms ir izspēlētas visas pūķu kārtis.

Spēles autori: Jonathan Favre-Godal un Julien Seisson

LT – Lietuvių

DJ05081 Kortų žaidimas - Drakonų kovos

Amžius: nuo 6 metų.

Žaidėjų skaičius: 2

Žaidimo sudėtis: 24 drakonų kortos ir 11 pergalės kortelių.

Žaidimo tikslas: Tapkite drakonų valdovu, surinkę 6 pergalės korteles.

Kaip žaidžiamas šis žaidimas: 1-ajame žaidimo etape žaidėjai pasirenka drakonus, su kuriais eis į mūšį. Tuomet 2-ajame etape vyksta mūšiai, kaip žaidime akmuo-žirkklės-popierius.

Pasiruošimas: Išmaišykite drakono kortas ir sudėkite jas į 3 krūveles po 8 kortas stalo centre.

Kaip žaisti:

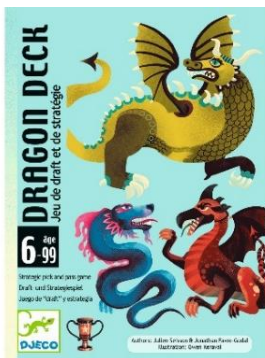
1 ETAPAS – Drakonų išsirinkimas

Šiame etape žaidėjai paeiliui dalijasi drakonų kortas ir pasiruošia antram etapui.

Kiekvieno ėjimo metu žaidėjas pasilieka 1 kortą ir atiduoda 2 kortas kitam žaidėjui.

Jauniausias žaidėjas ėjimą pradeda pirmas.

- Ėjimo metu žaidėjas atverčia 1-ąją A krūvelės kortą. Jis gali nuspręsti:



- Pasilikti šią kortą, o 1-ąsias B ir C krūvelių kortas atiduoti kitam žaidėjui (pavyzdys pateiktas paveikslėlyje žemiau).



- Atmesti šią kortą ir atiduoti ją kitam žaidėjui. Tada žaidėjas atverčia 1-ąją kortelę iš B krūvelės.

- Tokiu pat būdu, kaip aprašyta viršuje, ėjimą darantis žaidėjas, gali nuspręsti:

- Ar pasilikti šią kortą sau, o 1-ąją kortą iš C krūvelės atiduoti kitam žaidėjui.
- Atmesti šią kortą ir atiduoti ją kitam žaidėjui.

Tuomet žaidėjas turi paimti ir PASILIKTI 1-ąją kortą iš C krūvelės.



Tuomet ėjimą atlieka kitas žaidėjas ir žaidimas tęsiamas taip, kaip nurodyta pirmiau. Ir taip toliau abu žaidėjai keičiasi, kol 3 krūvelėse nelieka kortų. Tada žaidėjai gali pradėti 2 žaidimo etapą.

Svarbu: Gautos kortos sudedamos į vieną krūvelę priešais kiekvieną žaidėją.

2 ETAPAS – Drakonų kova

Antrajame žaidimo etape žaidėjai kovoja tarpusavyje su 12 drakonų, kurias gavo pirmojo etapo metu. Abu žaidėjai paima į rankas savo 12 drakono kortų. Jie kovoja tol, kol vienas iš žaidėjų laimi 6 pergalės korteles.

Kaip vyksta kova:

- Kiekvienas žaidėjas pasirenka kortą iš savo turimų kortų ir padeda ją užverstą priešais save.
- Abu žaidėjai atverčia savo kortas tuo pačiu metu.

Kaip sužinoti nugalėtoją:

Norėdami sužinoti, kuris drakonas laimėjo kovą, pirmiausia ieškokite drakono tipo, neatsižvelgami į jo vertę.

- UGNIES drakonas nugali MIŠKO drakoną;
- MIŠKO drakonas nugali VANDENS drakoną;
- VANDENS drakonas nugali UGNIES drakoną.



Jei 2 drakonai yra tos pačios rūšies, kovą laimi didesnę vertę turintis drakonas.

Žaidėjas, turintis laimėjusį drakoną, gauna pergalės kortelę.

Drakono kortos išmetamos ir žaidėjai pradeda naują kovą.

Ypatingi atvejai: Jei žaidėjas laimi kovą su drakonu, kurio vertė yra 1, jis gauna ne vieną, o 2 pergalės kortas.

Žaidimo pabaiga: Kai tik žaidėjas laimi 6-ąją pergalės kortelę, jis laimi žaidimą.

Svarbu: Žaidimas gali baigtis, kol žaidėjai dar neišlošė visų savo kortų.

Žaidimo autoriai: Jonathan Favre-Godal ir Julien Seisson

EE – Eesti

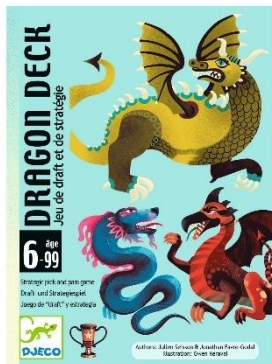
DJ05081 Kaardimäng - Lohede lahing

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijate arv: 2

Mäng sisaldab: 24 lohekaarti ja 11 võidukaarti.

Mängu eesmärk: Tulla lohede meistriks, saades endale kuus võidukaarti.



Mängu ülesehitus: Mängu 1. faasis saavad mängijad endale lohede, kellega lahingusse minna. Seejärel, 2. faasis, toimuvad lahingud samal põhimõttel nagu mängus “Kivi, paber, käärid”.

Mänguks valmistumine: Segage lohekaardid läbi ja asetage need, pilt allapoole, laua keskele kolme kaheksast kaardist moodustuvasse virna. Pange võidukaardid ühele küljele.

Mängu käik:

1. FAAS – lohede jagamine

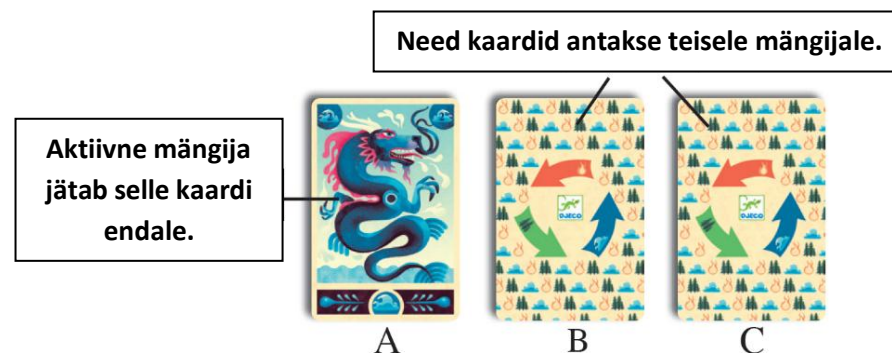
Selles faasis jagavad mängijad omavahel kordamööda ära lohekaardid ja saavad endale nii 2. faasis mängimiseks kaardid.

Iga käigu ajal jätab aktiivne mängija, kelle käes on mängukord, endale ühe kaardi ja annab kaks kaarti teisele mängijale.

Alustab noorim mängija ja temast saab selle käigu aktiivne mängija.

- **Aktiivne mängija pöörab virna A esimese kaardi ümber. Seejärel võib ta otsustada, kas ta:**

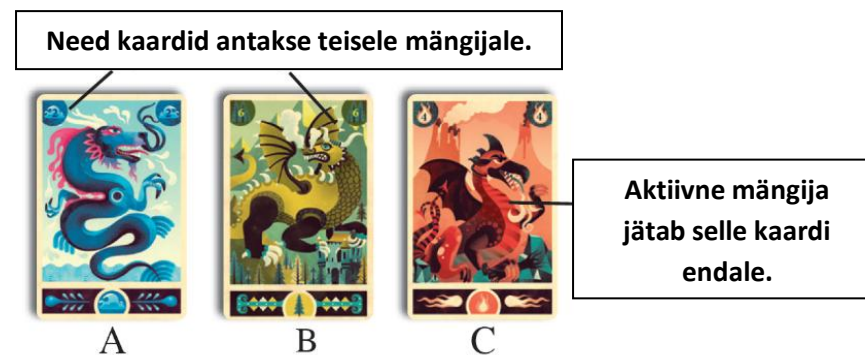
- jätab selle kaardi endale ja annab teisele mängijale virna B ja C esimesed kaardid (vt näidet alloleval pildil);



- loobub sellest kaardist, andes selle teisele mängijale. Seejärel pöörab mängija ümber virna B esimese kaardi.

- **Samamoodi nagu ülal kirjeldatud, võib aktiivne mängija seejärel otsustada, kas ta:**

- jätab selle kaardi endale ja annab teisele mängijale virna C esimese kaardi;
- loobub sellest kaardist, andes selle teisele mängijale. Sel juhul peab mängija seejärel ümber pöörama ja ENDALE JÄTMA virna C esimese kaardi (vt näidet alloleval pildil); .



Seejärel saab teisest mängijast aktiivne mängija ja mäng jätkub ülaltoodud viisil. Samamoodi edasi mängides jagavad kaks mängijat kordamööda kõikides virnades olevad kaardid omavahel ära. Seejärel saavad mängijad alustada mängu 2. faasi.

NB! Kumbki mängija paneb saadud kaardid enda ette ühte hunnikusse, nagu üllespoole.

2. FAAS – lohede lahing

Mängu 2. faasis võitlevad mängijad üksteisega 12 lohega, mis kummalegi välja jagati. Mõlemad mängijad võtavad oma 12 lohekaarti kätte.

Nad võitlevad üksteisega, kuni üks mängijatest on endale saanud kuus võidukaarti.

Lahingu pidamine:

- Kumbki mängija valib oma kaartide seast kaardi ja asetab selle, pilt allpool, enda ette.
- Mõlemad mängijad pööravad oma kaardi korruga ümber.

Võitja väljaselgitamine:

Et teada saada, kumb lohe on lahingu võitnud, vaadake kõigepealt lohe tüüpi, olenemata selle väärtusest:

- TULElohe võidab lahingu METSALOHEGA;
- METSALOHE võidab lahingu VEELOHEGA;
- VEELOHE võidab lahingu TULELOHEGA.



Kui kaks lohet on sama tüüpi, võidab lahingu kõrgema väärtusega lohe.

Lahingu võitnud lohe omanik saab endale ühe võidukaardi.

Kasutatud lohekaardid asetatakse mängust välja ja mängijad alustavad uut lahingut.


Erijuhtum: Kui mängija võidab lahingu lohega, mille väärtus on 1, saab ta ühe võidukaardi asemel kaks võidukaarti.


Mängu lõpp: Niipea, kui üks mängija saab endale kuuenda võidukaardi, on ta võitnud kogu mängu.


NB! Mäng võib lõppeda enne, kui mängijad on kõik oma kaardid mängu pannud.


Mängu autorid: Jonathan Favre-Godal ja Julien Seisson

Dragon Deck

 Ages: 6-99 years


 Number of players: 2 players

 Contents : 24 dragon cards + 11 victory cards

 Aim of the game: Become the master of dragons by winning 6 victory cards.

Who will become the master of dragons? Pick the most powerful dragons to win the duels, not forgetting that FIRE beats FOREST, FOREST beats WATER and WATER beats FIRE!



 How the game works: In the 1st phase of the game, the players choose the dragons that they will go to battle with. Then, in the 2nd phase, the battles take place like in a game of rock paper scissors.

Game set-up:

Shuffle the dragon cards and place them face down in 3 stacks of 8 cards in the centre of the table. Place the victory cards to one side.

How to play:

Phase 1 – Dragon recruitment

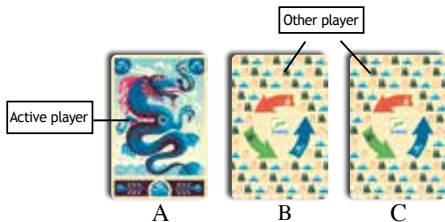
During this phase, the players take turns dividing up the dragon cards between them and make up their hands for phase 2.

Each turn, the active player keeps 1 card and gives 2 cards to the other player.

The youngest player goes first and becomes the active player for that turn.

The active player turns over the 1st card in stack A. They can then decide to either:

- Keep that card and give the 1st cards from stacks B and C to the other player.



- Reject that card and give it to the other player. The player then turns over the 1st card from stack B.

In the same way as described above, the active player can then decide to either:

- Keep that card and give the 1st card from stack C to the other player.
- Reject that card and give it to the other player. The player then has to pick up and KEEP the 1st card from stack C.



Please note: The cards acquired are placed face up in a single pile in front of each player.

Then, the other player becomes the active player and play continues as above. And so on, the two players continue taking turns until there are no cards left in the 3 stacks. The players can then start phase 2 of the game.

Phase 2 – Dragon battle

In the 2nd phase of the game, the players battle each other with the 12 dragons that they have each been allocated.

Both players take the 12 cards associated with the dragons they have recruited.

They battle each other until one of the players has won 6 victory cards.

How a battle is fought:

- Each player chooses a card from their hand and places it face down in front of them.
- Both players turn over their cards at the same time.

How the battle is won:

To find out which dragon has won the battle, start by looking at the dragon type, irrespective of its value.

- A **FIRE** dragon defeats a **FOREST** dragon and wins the duel.
- A **FOREST** dragon defeats a **WATER** dragon and wins the duel.
- A **WATER** dragon defeats a **FIRE** dragon and wins the duel.



If 2 dragons of the same type are facing each other in battle, look at their values to determine the winner: the dragon with the highest value wins the battle.

The player with the winning dragon receives a victory card.

The dragon cards are discarded and the players start a new battle.

Special case: Dragons with a value of 1. If a player wins a battle with a dragon that has a value of 1, they receive 2 victory cards instead of just one.

End of the game:

As soon as a player has won their 6th victory card, that player wins the game.

Please note: A game may end before the players have got rid of all the cards in their hands!

A game by Jonathan Favre-Godal & Julien Seisson

Dragon Deck



Возраст: 6–99 лет



Кол-во игроков: 2 игрока.



Игровой комплект: 24 карточки с изображением драконов и 11 победных карточек.



Цель игры: стать повелителем драконов, набрав 6 победных карточек.

Кто станет повелителем драконов?

Одержите победу в поединках, выбрав самых сильных драконов. При этом помните простое правило: **ОГОНЬ** побеждает **ЛЕС**, **ЛЕС** побеждает **ВОДУ**, а **ВОДА** побеждает **ОГОНЬ!**



Принцип игры:

На 1-м этапе игроки выбирают драконов, с помощью которых они будут сражаться в битвах. А на 2-м этапе происходят поединки по типу «камень-ножницы-бумага».

Подготовка к игре:

Перетасуйте карточки с драконами и положите их в 3 стопки по 8 карточек лицевой стороной вниз в центре стола. Рядом положите победные карточки.

Ход игры:

Этап 1 – Выбор драконов

На этом этапе игроки по очереди распределяют между собой карточки с драконами, которые им понадобятся на этапе 2.

Во время каждого хода активный игрок оставляет себе 1 карточку, а 2-ю отдает другому участнику. Начинает самый младший участник, который назначается активным игроком на время этого хода.

Активный игрок переворачивает 1-ю карточку из стопки А. Он может либо:

- Оставить эту карточку себе: в этом случае он отдает 1-е карточки из стопок Б и В другому участнику.



- Отказаться от этой карточки: в этом случае он отдает ее другому участнику, а затем переворачивает 1-ю карточку из стопки Б.

После этого активный игрок может:

- Оставить эту карточку себе: в этом случае он отдает 1-ю карточку из стопки В другому участнику.
- Отказаться от этой карточки: в этом случае он отдает ее другому участнику, а затем берет и **ОСТАВЛЯЕТ СЕБЕ** 1-ю карточку из стопки В.



NB: Взятые карточки складываются в одну стопку лицевой стороной вверх перед каждым игроком.

Затем активным игроком становится другой участник, и повторяется все то же самое.

Игроки ходят до тех пор, пока во всех 3 стопках не закончатся карточки. После этого начинается 2-й этап игры.

Этап 2 – Битва драконов

На 2-м этапе игроки сражаются в поединках вместе со своими 12 драконами.

Игроки берут 12 карточек с выбранными ими драконами. Битвы продолжаются до тех пор, пока один из игроков не наберет 6 победных карточек.

Ход битвы:

- Каждый игрок выбирает одну из своих карточек и кладет ее перед собой лицевой стороной вниз.
- Затем участники одновременно переворачивают свои карточки.

Результат битвы:

Чтобы понять, какой дракон победил, нужно сначала посмотреть на тип дракона, не беря в расчет его достоинство.

- Дракон **ОГНЯ** побеждает дракона **ЛЕСА** и выигрывает поединок;
- Дракон **ЛЕСА** побеждает дракона **ВОДЫ** и выигрывает поединок;
- Дракон **ВОДЫ** побеждает дракона **ОГНЯ** и выигрывает поединок



Если в битве сражаются 2 дракона одного типа, то для определения победителя в расчет берется достоинство дракона: дракон наибольшего достоинства побеждает в битве.

Игрок, чей дракон выиграл битву, получает победную карточку. После этого карточки с драконами сбрасываются, и начинается новая битва.

К драконам достоинством 1 применяются особые правила: если битву выигрывает игрок, дракон которого имеет достоинство 1, этот игрок получает 2 победные карточки вместо одной.

Конец игры: Как только игрок зарабатывает свою 6-ю победную карточку, он автоматически становится победителем игры.

NB: Помните, что игра может закончиться до того, как игроки сбросят все свои карточки!

Авторы игры: Джонатан Фавр-Годаль и Жюльен Сейссон