

LV – Latviešu

DJ05082 Kāršu spēle – Maģiskie pāri

Ieteicamais vecums: no 4 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 – 5 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 36 kārtis - 18 personāžu kārtis ar izgrieztām detaļām un 18 detaļu kārtis.



Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš atrod acis, aksesuārus un citas detaļas, kas atbilst dzīvnieka personāžam.

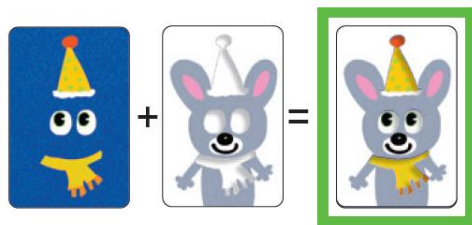
Sagatavošanās spēlei: izkārtojiet 18 detaļu kārtis galda centrā 3 rindās pa 6 kārtīm katrā. No personāžu kārtīm izņemiet ārā jebkuras 2 kārtis un atlieciet tās malā. Atlikušās 16 kārtis novietojiet vienā kaudzītē ar attēliem uz leju.

Spēles norise: vienu spēlētāju nozīmē par spēles vadītāju. Viņš visu spēles laiku būs tas, kurš atklās kārtis no kaudzītes.

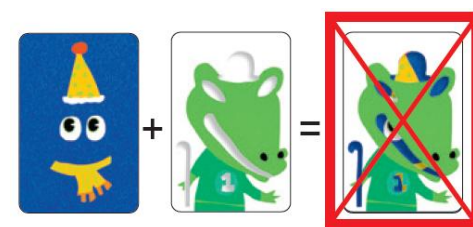
Kad visi spēlētāji ir gatavi, vadītājs atklāj pirmo kārti tā, lai kārts būtu redzama visiem spēlētājiem. Tad spēlētāji vienlaicīgi aplūko uz galda izklātās kārtis un cenšas starp tām atrast to detaļu kārti, kas atbilst atklātajam personāžam. Pirmais spēlētājs, kurš domā, ka ir atradis pareizo kārti, norāda uz to ar rādītājpirkstu un iesaucas "Pāris!"

Tad spēlētājs paņem personāža kārti un novieto to uz izvēlētās detaļu kārts.

- **Ja sakrīt, labi padarīts!** Spēlētājs iegūst pabeigto personāžu (abas kārtis) un novieto to sev priekšā.



- **Ja nesakrīt, neraža!** Spēlētājs ir kļūdījies un novieto personāža kārti atpakaļ blakus kaudzītei. Gājiens turpinās bez šī spēlētāja. Pārējie turpina meklēt atbilstošo detaļu kārti.



Tiklīdz kāds no spēlētājiem atrod pareizo kārti, viņi uzvar nokomplektēto dzīvnieku personāžu un sākas jauns gājiens.

Piezīme: Ja neviens no spēlētājiem neuzmin pareizi, personāža kārts tiek nolikta ar attēlu uz leju kaudzītes apakšā.

Spēles vadītājs sagaida, kad visi spēlētāji būs gatavi un atklāj jaunu kārti no kaudzītes. Tā spēle turpinās līdz ir iegūtas visas personāžu kārtis.

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

Piezīme: Spēles beigās uz galda vajadzētu palikt pāri 2 detaļu kārtīm.

Variācija: Spēlējiet otrādi!

Galda centrā izkārtojiet personāžu kārtis un kaudzītē nolieciet detaļu kārtis. Spēlētāji mēģina atrast personāžu kārti, kura atbilst atklātajai detaļu kārtij. Pirmais spēlētājs, kurš domā, ka ir atradis pareizo kārti, to paceļ un novieto uz detaļu kārts. Ja sakrīt – viņš iegūst abas kārtis. Ja nē, personāža kārti novieto atpakaļ un spēle turpinās tāpat kā iepriekš.

Spēles autori: Grégory Kirszbaum un Alex Sanders

LT – Lietuvių

DJ05082 Kortų žaidimas - Magiškas sutapimas

Amžius: nuo 4 iki 12 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 5

Žaidimo sudėtis: 36 kortelės - 18 personažų kortelių + 18 detalių kortelių.



Žaidimo tikslas: Būkite greičiausi ir suraskite ant perforuotos kortelės esančius personažo duomenis.

Pasiruošimas žaidimui: Išdėliokite 18 detalių kortelių atverstomis pusėmis į viršų, stalo viduryje, sudarydami 3 eiles po 6 korteles. Suformuokite kaladę iš 16 personažo kortelių, užverstų ant stalo (2 personažo kortelės atsitiktinai išmetamos).

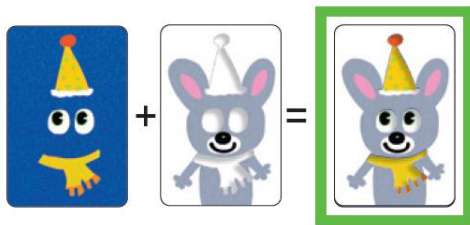
Žaidimo eiga: vienas žaidėjas yra išrenkamas buti žaidimo lyderiu. Šis žaidėjas viso žaidimo metu apverčia kaladėje esančias kortas. Kai visi žaidėjai yra pasiruošę, žaidimo vadovas atverčia 1-ąją kaladės kortą ir pasirūpina, kad visi ją matytų.

Visi žaidėjai žaidžia vienu metu, ant stalo ieškodami detalių kortelės, kuri tinka prie atverstos veikėjo kortelės.

Pirmasis žaidėjas, manantis, kad rado tinkamą kortelę, rodo ją su rodomuoju pirštu ir šaukia: „Sutampa!“

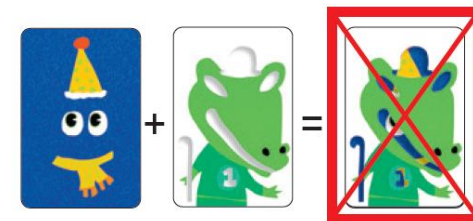
Tada žaidėjas uždėda veikėjo kortelę ant detalių kortelės.

- **Jeį sutampa, labai gerai!** Žaidėjas laimi visą personažą (2 korteles) ir laiko jį priešais save.



- **Jeį tai nesutampa, gaila!**

Žaidėjas atspėjo neteisingai ir padėda veikėjo kortelę atgal į kaladę. Ratas tęsiasi be jų. Kiti žaidėjai ir toliau ieško, tačiau tas žaidėjas jau nebegali dalyvauti..



Kai tik žaidėjas randa tinkamą detalės kortelę, jis laimi visą personažą ir prasideda naujas žaidimo etapas.

Pastaba: jei visi žaidėjai atspėja neteisingai, personažo kortelė padedama į 1-ojo apačioje.

Žaidimo vedėjas palaukia, kol visi bus pasiruošę, ir atverčia naują kortelę iš kaladės, ir taip tęsiasi tol, kol laimimos visos kaladėje esančios personažų kortelės.

Pastaba: Pasibaigus žaidimui, įprasta, kad stalo viduryje lieka 2 detalių kortelės.

Žaidimo pabaiga: žaidimas baigiasi, kai nebelieka personažų kortelių. Laimi tas žaidėjas, kuris laimėjo daugiausiai užbaigtų personažų.

Variantas: Žaiskite priešingai!

Išdėliokite personažų korteles stalo viduryje, o detalių korteles sudėkite į vieną kaladę, užverstas į apačią. Žaidėjai ieško personažo kortelės, kuri tinka prie apverstos detalės kortelės. Pirmasis žaidėjas, kuris mano, kad rado reikiamą kortelę, parodo ją, pasiima ją ir uždėda ant detalių kortelės iš kaladės. Jeį ji sutampa, jie laimi abi kortas. Jeį nesutampa, jie grąžina personažo kortelę atgal ir žaidimas tęsiamas taip pat, kaip aprašyta aukščiau.

Žaidimo autoriai: Grégory Kirszbaum ir Alex Sanders.

EE – Eesti*

DJ05082 – Kaardimäng – Maagiline sobivus

Vanus alates: 4–12-aastastele

Mängijaid: 2–5

Komplekti kuuluvad: 36 kaarti (18 tegelase kaarti väljalõigatud osadega ja 18 detailikaarti).



Mängu eesmärk: Ole kiireim, kes leiab tegelase väljalõigatud kaardil olevatele detailidele vasted.

Mängu ettevalmistus: Aseta 18 detailikaarti laua keskele pildiga ülespoole, moodustades 3 rida, igas reas 6 kaarti. Moodusta 16 tegelase kaardipakk pildiga allapoole (2 tegelase kaarti eemaldatakse juhuslikult).

Mängu käik. Üks mängija valitakse mängujuhiks.

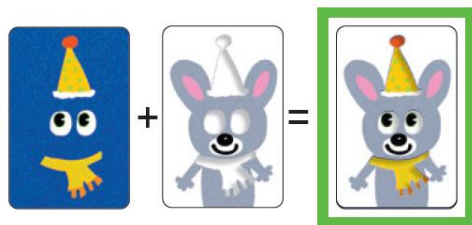
See mängija pöörab kogu mängu vältel kaarte pakist ümber. Kui kõik on valmis, pöörab mängujuht esimese kaardi ümber ja näitab seda kõigile.

Kõik mängijad mängivad samal ajal, otsides detailikaarti laualt, mis sobiks näidatud tegelasekaardiga.

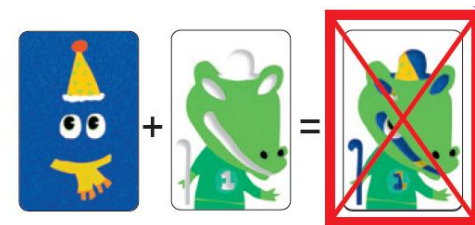
Esimene mängija, kes arvab, et on leidnud sobiva kaardi, osutab sellele nimetissõrmega ja hüüab: "Sobib!"

Seejärel asetab mängija tegelasekaardi detailikaardi peale.

- **Kui kaart sobib – tubli!** Mängija võidab kogu tegelase (mõlemad kaardid) ja hoiab neid enda ees.



- **Kui kaart ei sobi – kahju!** Mängija eksis ja asetab tegelasekaardi tagasi kaardipaki kõrvale. Selle vooru jooksul ta enam ei osale.



Ülejäänud mängijad jätkavad otsimist, kuid see mängija enam kaasa lüüa ei saa. Niipea kui mõni mängija leiab õige detailikaardi, võidab ta kogu tegelase ning algab uus voor.

Märkus: Kui kõik mängijad eksivad, asetatakse tegelasekaart paki alla, pildiga allapoole.

Mängujuht ootab, kuni kõik on valmis, ja pöörab ümber järgmise kaardi. Mäng jätkub, kuni kõik tegelasekaardid on välja mängitud.

Märkus: Mängu lõpus on normaalne, kui lauale jäävad 2 detailikaarti.

Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui tegelasekaarte enam ei ole. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem terviklikke tegelasi.

Teine mänguvariant: Mängige vastupidi! Asetage tegelasekaardid laua keskele ja detailikaardid pakina, pildiga allapoole.

Mängijad otsivad tegelasekaarti, mis sobib ümberpööratud detailikaardiga.

Esimene mängija, kes arvab, et on leidnud sobiva kaardi, osutab sellele, võtab selle ja asetab detailikaardi peale.

Kui see sobib, saab mängija mõlemad kaardid. Kui mitte, pannakse kaart tagasi ja mäng jätkub nagu varem kirjeldatud.

Mängu autorid: Grégory Kirszbaum ja Alex Sanders

MAGIC MATCH



Ages: 4-99 years



Number of players: 2-5



Contents: 36 cards.

18 character cards
(with parts cut out)



18 detail cards



Aim of the game: Be the quickest to find the details that belong to the character on the perforated card.



Game set-up: Arrange the 18 detail cards face up in the centre of the table, forming 3 rows of 6 cards.

Form a deck with 16 character cards, face down (2 character cards are discarded at random).

How to play: One player is chosen to be the game leader. That player turns over the cards in the deck throughout the game. When all the players are ready, the game leader turns over the 1st card in the deck and makes sure that everyone can see it.

All the players play at the same time, looking for the detail card on the table that goes with the character card that has been turned over.

The first player that thinks they have found the right card points to it with their index finger and calls out “**Match!**”

The player then puts the character card on top of the detail card.

• **If it's a match, well done!**

The player wins the complete character (2 cards) and keeps it in front of them.



+



=



• **If it's not a match, that's a shame!** The player has guessed wrong and puts the character card back next to the deck. The round



continues without them. The other players continue to look but the player in question can no longer take part.

As soon as a player finds the right detail card, they win the complete character and a new round of the game begins.

Please note: if all of the players guess incorrectly, the character card is placed, face down, at the bottom of the 1st.

The game leader waits until everyone is ready and turns over a new card from the deck, and this continues until all the character cards in the deck have been won.

Please note: At the end of the game, it is normal that 2 detail cards are left in the centre of the table.

End of the game: The game ends when there are no more character cards left. The player that has won the most complete characters is the winner.

Variant: Play the other way around! Arrange the character cards in the centre of the table and stack the detail cards in a deck, face down. The players look for the character card that goes with the detail card that has been turned over. The first player that thinks they have found the right card points to it, picks it up and puts it on the detail card from the deck. If it's a match, they win both cards. If it's not, they put the character card back and the game continues in the same way as described above.

A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders

DJECO

MAGIC MATCH



Возраст: 4–12 лет



Кол-во игроков: 2–5



Игровой комплект:

36 карточек.

*18 карточек
с персонажами
(с прорезями)*



*18 карточек
с деталями*



Цель игры: быстрее других найти атрибуты и детали, принадлежащие персонажу, который изображен на карточке с прорезями.



Перед началом игры:

Положите в центр стола 18 карточек с деталями лицевой стороной вверх так, чтобы образовать 3 ряда по 6 карточек. Сложите 16 карточек с персонажами в стопку лицевой стороной вниз (до этого отложить 2 любые карточки с персонажами).

Ход игры: Один из участников назначается ведущим игроком: он будет переворачивать карточки из стопки во время игры. Когда все игроки готовы, он переворачивает 1-ю карточку из стопки так, чтобы все хорошо видели, что на ней изображено.

Игроки одновременно ищут на столе карточку с деталями, которые принадлежат персонажу с перевернутой карточки. Как только кто-то из игроков найдет нужную карточку, он указывает ее указательным пальцем и говорит: «**Пара!**».

Затем игрок кладет карточку персонажа на карточку с деталями.

• **Браво, изображения совпадают!** Игрок забирает персонажа целиком (2 карточки) и оставляет его рядом с собой.



+



=



• **Увы, изображения не совпадают!** Игрок ошибся и возвращает карточку персонажа обратно рядом со стопкой.

Раунд продолжается без него: остальные участники ищут нужную карточку, а он больше не участвует.



Как только нужная карточка найдена, нашедший ее игрок забирает себе персонажа целиком, и начинается следующий раунд.

NB: Если никто не дал правильного ответа, то карточку с персонажем кладут лицевой стороной вниз под стопку.

Ведущий ждет, когда все игроки будут готовы к новому раунду, а затем переворачивает новую карточку из стопки. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все карточки с персонажами.

NB: В конце игры в центре стола остаются 2 карточки с деталями.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда в стопке не остается ни одной карточки с персонажем. Побеждает тот игрок, у которого на руках окажется больше всего целых персонажей!

Вариант: Играем наоборот! В центр стола выкладываются карточки персонажей, а карточки с деталями складываются в стопку лицевой стороной вниз. Все игроки ищут карточку с персонажем, которому принадлежат детали с перевернутой карточки. Как только один из игроков находит такую карточку, он показывает на нее, затем берет ее и кладет на карточку с деталями из стопки. Если изображения совпадают, он забирает обе карточки. Если нет, он возвращает карточку с персонажем в центр стола и игра продолжается так же, как и в первом варианте.

Авторы игры: Грегори Киршбаум и Алекс Сандерс