

LV – Latviešu

DJ05083 Kāršu spēle - Trīs dzīvnieki

Ieteicamais vecums: no 6 līdz 10 gadu vecumam.

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji.

Komplektā ietilpst: 36 kārtis.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš izveido vismaz 3 dzīvnieku ģimenes.

Spēles princips:

Šajā spēlē ģimeni var izveidot no 3 dzīvniekiem, kas ir vienādā krāsā vai no vienas dzīvnieku sugas, piemēram, 3 zili dzīvnieki vai 3 lapsas.



Sagatavošanās spēlei: samaisiet visas kārtis un katram spēlētājam izdaliet pa 3 kārtīm. Atlikušās kārtis novietojiet kaudzītē ar attēliem un leju, novietojot starp visiem spēlētājiem.

Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam gājiens pāriet nākošajiem spēlētājiem pulksteņa rādītāja virzienā. Pirmais spēlētājs prasa kādam no pārējiem spēlētājiem (pēc savas izvēles) kādu konkrētu dzīvnieka kārti. Prasot kārti, spēlētājam jāprecizē gan dzīvnieks, gan krāsa (piemēram, zils lācis, violela lapsa utt.).

- Ja uzrunātajam spēlētājam prasītā kārts ir, tā ir jāatdod jautātājam, un jautātājam ir tiesības atkārtoti jautāt pēc nākamās dzīvnieka kārts tam pašam vai kādam citam spēlētājam pēc savas izvēles.
- Ja uzrunātajam spēlētājam prasītās kārts nav, tad viņš saka "Ej makšķerēt!" un prasītājs var pacelt augšējo kārti no kāršu kaudzītes galda vidū.
- Ja no kaudzītes paceltā kārts ir tieši tāda, kādu spēlētājs prasīja, tad viņš iesaucas "Veiksmīgs ķēriens!". Kārts jāparāda arī pārējiem spēlētājiem, lai pārliecinātos, ka tiešām pacelta šāda kārts. Pēc tam spēlētājs var turpināt savu gājienu, atkal prasot kādam no spēlētājiem sev vajadzīgo dzīvnieku.



- Ja spēlētājs no kaudzītes paceļ kārti, kas nav tāda, kā prasīts, spēlētājs saka "Slikts ķēriens!" un gājiens beidzas. Gājiens pāriet nākošajam spēlētājam pulksteņa rādītāja virzienā.

Tiklīdz spēlētājam izdodas sakomplektēt pilnu ģimeni, viņš iesaucas "Ģimene!" (3 kārtis ar vienu un to pašu dzīvnieku vai 3 kārtis ar dažādiem dzīvniekiem vienādā krāsā). Tad spēlētājs novieto attiecīgās 3 kārtis uz galda tā, lai visi spēlētāji varētu tās redzēt, un turpina spēli.

Piezīme: lai kādam no spēlētājiem prasītu konkrēto dzīvnieku vai krāsu, spēlētājam rokās ir jābūt jau vismaz vienai kārtij, kas atbilst šai krāsai vai dzīvniekam.

Ja pēc "sliktā ķēriena" spēlētājam tomēr izdodas sakomplektēt pilnu ģimeni, viņš var to uzreiz salikt un novietot uz galda, taču tāpat gājiens uzreiz pēc tam beidzas.

Visām kārtīm, kas veido veselas ģimenes un tiek noliktas uz galda, ir jābūt labi redzamām visiem spēlētājiem visas spēles laikā.

Ja spēlētājam rokās beidzas kārtis, nekavējoties ir jāpaņem viena jauna kārts no kaudzītes galda vidū.

Ja kaudzītē galda vidū vairs nav kāršu, spēle turpinās bez kaudzītes izmantošanas, spēlējot līdz kādam izdodas uzvarēt.

Spēles beigas: spēle beidzas tiklīdz kāds no spēlētājiem ir izveidojis prasīto ģimeņu skaitu. Šis spēlētājs tiek paziņots par uzvarētāju!

Cik ģimeņu jāizveido, lai uzvarētu:

- 5 ģimenes, ja spēlē piedalās 2 spēlētāji
- 4 ģimenes, ja spēlē piedalās 3 spēlētāji
- 3 ģimenes, ja spēlē piedalās 4 spēlētāji

LT – Lietuvių

DJ05083 Kortų žaidimas - Sumaišyta šeima

Amžius: nuo 6 iki 10 metų

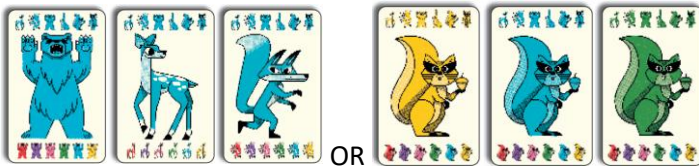
Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: 36 kortos

Žaidimo tikslas: būkite pirmasis, kuris sudarys 3 gyvūnų šeimas.

Žaidimo principas:

šiam žaidime šeima susideda iš 3 kortelių su tuo pačiu gyvūnu arba 3 kortelių su skirtingais tos pačios spalvos gyvūnais. Pavyzdžiai:



Pasiruošimas žaidimui: sumaišykite kortas ir kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 3 žaidimo kortas. Likusias kortas sudėkite į krūvą ir užverstas padėkite tarp žaidėjų; ši krūva vadinama kaladė.

Žaidimo eiga: pradeda jauniausias žaidėjas (žaidėjas A), o paskui kiti žaidėjai paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Pirmasis žaidėjas paklausia pasirinkto žaidėjo (žaidėjo B), ar jis turi tam tikrą gyvūno kortelę, nurodydamas jos spalvą (pvz., mėlynas lokys, violetinė lapė ir kt.).

- Jei žaidėjas B turi atitinkamą kortelę, jis turi atiduoti ją žaidėjui A, kuris gali vėl paprašyti žaidėjo B ar kito žaidėjo naujos kortelės.
- Jei žaidėjas B neturi atitinkamos kortelės, jis atsako sakdamas: „Eik žvejoti!“ ir žaidėjas A paima kortą nuo kaladės viršaus.
- Jei ištraukta korta yra ta, kurios žaidėjas prašė, jie sako: „Laimingas traukimas! Žaidėjas parodo ištrauktą kortelę kitiems žaidėjams, kad jie galėtų patikrinti, ir toliau žaidžia, prašydamas pasirinkto žaidėjo naujos kortelės.

- Jei ištraukta kortelė skiriasi nuo tos, kurios žaidėjas prašė, jie sako: „Bloga ištraukta! Žaidėjo eilė baigiasi ir žaidimas pereina kitam žaidėjui, kuris prisiima žaidėjo A vaidmenį.

Kai tik žaidėjas sukuria visą šeimą, jis sako: „Šeima!“ (3 kortelės su tuo pačiu gyvūnu arba 3 kortelės su skirtingais tos pačios spalvos gyvūnais). Žaidėjas padeda 3 šeimos kortas atverstas, kad visi jas matytų, ir toliau žaidžia.

Svarbu:

- Norėdami paprašyti kito žaidėjo kortelės, žaidėjas A jau turi turėti kortelę su tuo pačiu gyvūnu arba tos pačios spalvos, kurios prašo.
- Jei po „blogo traukimo“ žaidėjas turi kortelę, leidžiančią sukurti šeimą, jis gali apie tai paskelbti visiems ir padėti jas atverstas, tačiau tuo jų eilė baigiasi.
- Visos kortos, sudarančios šeimas, kurias įdėjo žaidėjai, turi būti matomos visiems žaidimo metu.
- Kai žaidėjui pritrūksta kortų rankoje, jis iš karto paima kortą iš kaladės.
- Jei kaladėje nebėra kortų, žaidimas tęsiamas be kaladės, kol vienas iš žaidėjų laimi.

Žaidimo pabaiga: kai tik žaidėjas surenka pakankamą kiekį šeimų, žaidimas baigiasi ir jis paskelbiamas nugalėtoju!

Šeimų kiekis, reikalingas laimėti:

- 5 šeimos 2 žaidėjų žaidime
- 4 šeimos 3 žaidėjų žaidime
- 3 šeimos 4 žaidėjų žaidime

EE – Eesti*

DJ05083 – Kaardimäng – Segaperekond

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijaid: 2–4

Komplekti kuuluvad: 36 kaarti.

Mängu eesmärk: Ole esimene, kes moodustab 3 loomaperekonda.

Kuidas mäng käib: Selles mängus koosneb perekond 3 kaardist – kas erinevad loomad ühes värvis või sama loom.

Näited:

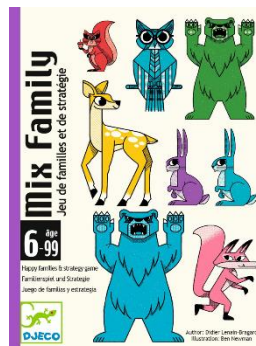


Mängu ettevalmistus: Sega kaardid ja jaga igale mängijale 3 kaarti. Ülejäänud kaardid aseta pakina mängijate vahele, pildiga allpool – see on tõmbepakk.

Mängu käik: Alustab noorim mängija (Mängija A), siis jätkatakse päripäeva.

Esimene mängija küsib ühelt valitud mängijalt (Mängija B), kas tal on teatud värvi kindel loomakaart (näiteks sinine karu, lilla rebane jne).

- **Kui Mängijal B on küsitud kaart olemas,** peab ta selle andma Mängijale A, kes võib jätkata ja küsida kas sama või mõnelt teiselt mängijalt uut kaarti.
- **Kui Mängijal B küsitud kaarti ei ole,** ütleb ta: “Mine kala püüdma!” (“Go fish!”), ning Mängija A tõmbab pealmise kaardi pakist.
- **Kui tõmmatud kaart on see, mida mängija küsis,** ütleb ta: “Õnnelik tõmme!” Mängija näitab kaarti teistele ja jätkab mängimist, küsides uuesti.
- **Kui tõmmatud kaart on teistsugune,** ütleb ta: “Halb tõmme!” Mängija käik lõpeb ja järgmine mängija saab Mängijaks A.



Niipea kui mängija on moodustanud täis pere, ütleb ta: **“Pere!”** (3 sama loomaga kaarti või 3 erinevat looma sama värviga). Mängija asetab need 3 pere kaarti lauale pildiga ülespoole, et kõik näeksid, ja jätkab mängu.

Palun pange tähele:

- Et teiselt mängijalt kaarti küsida, peab mängijal A juba olema käes kaart, millel on kas sama loom või sama värv.
- Kui pärast “halba tõmme” on mängijal kaart, mis võimaldab peret lõpetada, võib ta selle välja kuulutada ja pere lauale panna, kuid tema käik lõpeb sellega.
- Kõik mängijate moodustatud perekonnad peavad kogu mängu vältel olema kõigile nähtavad.
- Kui mängijal saavad käest kaardid otsa, peab ta kohe võtma ühe kaardi pakist.
- Kui pakis pole enam kaarte, jätkub mäng ilma pakita, kuni üks mängija võidab.

Mängu lõpp: Kui mängija on loonud vajaliku arvu peresid, mäng lõpeb ja tema kuulutatakse võitjaks!

Võiduks vajalik perede arv:

- 2-mängija mängus – 5 peret
- 3-mängija mängus – 4 peret
- 4-mängija mängus – 3 peret

MIX FAMILY



6-10 years



2 to 4 players



36 cards



Aim of the game: Be the first to make up 3 families of animals.

How the game works: In this game, a family is made up of 3 cards, with either different animals in the same colour, or the same animal. Examples:



Game set-up: Shuffle the cards and deal 3 cards to each player. Place the remaining cards in a pile, face down, in between the players; this pile is the deck.

How to play: The youngest player (Player A) starts, followed by the other players in turn in clockwise order.

The first player asks a player of their choice (Player B) if they have a specific animal card, specifying its colour (for example, the blue bear, the purple fox, etc.).

- If Player B has the card in question, they have to give it to Player A, who may then ask Player B or another player for a new card.

- If Player B does not have the card in question, they respond by saying "Go fish!" and Player A then takes the card at the top of the deck.

• If the card drawn is the card the player asked for, they say: **“Lucky draw!”** The player shows the card drawn to the other players for them to check and then continues to play by asking a player of their choice for a new card.

• If the card drawn is different to the one the player asked for, they say: **“Bad draw!”** The player’s turn comes to an end and play then passes to the next player, who assumes the role of Player A.

As soon as a player has formed a complete family, they say: **“Family!”** (3 cards with the same animal or 3 cards with different animals in the same colour). The player puts the 3 cards in the family down, face up so that everyone can see them, and keeps on playing.

Please note:

- To ask another player for a card, Player A must already have a card with the same animal or the same colour they are asking for in their hand.
- If, after a “bad draw”, a player has a card that enables them to complete a family, they may announce it to everyone and put the family down, but that is the end of their turn.
- All of the cards making up families put down by the players must be visible to everyone, throughout the game.
- When a player runs out of cards in their hand, they immediately take a card from the deck.
- If there are no more cards in the deck, the game continues without the deck until one of the players wins.

End of the game: As soon as a player has completed enough families, the game ends and they are declared the winner!
Number of families needed to win:

- 5 families in a 2-player game
- 4 families in a 3-player game
- 3 families in a 4-player game

MIX FAMILY



Возраст: 6–10



Кол-во игроков: 2–4



36 карт



Цель игры: первым собрать 3 семейства животных.

Принцип игры: Семейство может состоять из 3 животных одного цвета или 3 одинаковых животных.

Примеры:



или



Подготовка к игре: Перемешайте карты и раздайте по 3 карты каждому игроку. Оставшиеся карты сложите в стопку лицевой стороной вниз и разместите их в центре между игроками. Эти карты образуют колоду.

Ход игры: Начинает самый младший игрок (игрок А), затем очередь переходит по часовой стрелке.

Он спрашивает любого игрока (игрок Б), есть ли у него карта с животным, уточняя ее цвет. (Примеры: синий медведь, фиолетовая лиса и т. д.)

- Если у игрока Б есть такая карта, он должен отдать ее игроку А. Затем игрок А может попросить у того же игрока Б или другого игрока новую карту.

- Если у игрока Б нет такой карты, он говорит: «**Бери карту!**»». Тогда игрок А берет верхнюю карту из колоды.

• Если ему выпала нужная карта, он объявляет: «**Удачная карта!**». Он показывает вытянутую карту другим игрокам, чтобы они убедились, что все верно, а затем снова просит любого игрока дать ему новую карту.

• Если ему выпала не та карта, которую он просил, он объявляет: «**Неудачная карта!**». После этого ход переходит к другому игроку, который отныне становится игроком А.

Как только один из игроков соберет семейство животных, он громко говорит: «**Семейство!**» (3 карты с одинаковым животным или 3 карты с животными одного цвета). Он кладет полное семейство из 3 карт перед собой лицевой стороной вверх так, чтобы карты были видны всем игрокам, и продолжает игру.

Важно:

- Чтобы попросить карту у другого игрока, игрок А уже должен иметь на руках карту с таким же животным или карту с животным такого же цвета.

- Если игрок вытягивает «неудачную карту», которой можно пополнить семейство, он может сообщить об этом другим игрокам и выложить собранное семейство, но его ход на этом заканчивается.

- Выложенные карты, образующие семейства, должны быть видны всем игрокам на протяжении всей игры.

- В случае если у игрока на руках больше не остается карт, он должен сразу взять одну карту из колоды.

- Если в колоде закончились карты, игра продолжается без колоды до тех пор, пока один из игроков не выигрывает.

Конец игры: Как только кто-то из игроков соберет достаточное количество семейств, игра заканчивается, и он становится победителем!

Количество семейств, которые нужно собрать:

- 2 игрока – 5 семейств
- 3 игрока – 4 семейства
- 4 игрока – 3 семейства

Автор игры: Дидье Ленен-Брагар

DJECO