

LV – Latviešu

DJ05085 Kāršu spēle – Rokgrupa

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 10 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 - 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 40 kārtis.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš izveido sev rokgrupu, kurā ir 1 bundzinieks, 1 basģitārists, 1 dziedātājs un 1 taustiņinstrumentālists.



Spēles princips: tev jāizveido rokgrupa, kuru veido 4 dažādi mūziķi. Lai to izdarītu, tev vispirms jānotver attiecīgā mūziķa mīļākā zivs, lai pievērstu viņa uzmanību! Pievilini sev vajadzīgos mūziķus ar gardām maltītēm!

Sagatavošanās spēlei: izveido 4 kāršu kaudzītes – vienu kaudzīti katram no mūziķiem – kaudzīte bundziniekiem, kaudzīte basģitāristiem, kaudzīte dziedātājiem un kaudzīte taustiņinstrumentālistiem. Kaudzītes jānovieto vienā rindā, ar attēliem uz augšu, galda vidū starp visiem spēlētājiem.

“Zvejas” kārtis sajauc un novieto kaudzītē ar attēliem uz leju. Paceliet pirmās trīs kārtis no kaudzītes un novietojiet tās līnijā, ar attēliem uz augšu (skat. attēlu).



Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētājs paceļ vienu no trim “zvejas” kārtīm, kas ir izliktas uz galda, un novieto sev priekšā ar attēlu uz augšu. Pēc tam spēlētājs paceļ no kaudzītes jaunu “zvejas” kārti un novieto ar attēlu uz augšu vietā, kur pirms tam stāvēja paņemtā kārts.



Izmantojot kārti, kuru spēlētājs tikko paņēma sev, spēlētājs, iespējams, var nolīgt kādu no mūziķiem.

Mūziķa nolīgšana:

- Ja spēlētāja rīcībā (spēlētāja priekšā) ir zivis, kas garšo vajadzīgajam



mūziķim, spēlētājs var šo mūziķi “nolīgt”. Spēlētājs paņem izvēlēto mūziķa kārti un novieto to sev priekšā. Savukārt nolīgšanai izmantotās zivju kārtis spēlētājs atliek atpakaļ “zvejas” kāršu kaudzītē, noliekot izmantotās kārtis kaudzītes apakšā. Pēc tam gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Savā gājienā spēlētājs var nolīgt tikai vienu no četriem mūziķiem, kas redzami uz galda izliktajās kārtīs, kaudzīšu augšpusē. Tiklīdz kāds no mūziķiem ir nolīgts, šī kārts tiek nocelta no kaudzītes un skatam atklājas nākošā kārts no kaudzītes, parādot, kas garšo šim mūziķim, kuru nu visi var censties noalgot.

Spēlētāji var nolīgt tikai:

- Vienu mūziķi no kartras instrumentu grupas.
- Vienu mūziķi katrā gājienā.

- Ja spēlētājam nav vajadzīgās kārtis, lai nolīgtu kādu no mūziķiem (uz spēlētāja “zvejas” kārtīm nav redzamas zivis, kas garšo vajadzīgajiem mūziķiem), spēlētāja gājiens beidzas un spēli turpina nākošais spēlētājs.

Īpašās “zvejas” kārtis: lielākā daļa “zvejas” kāršu ir ar zivju attēliem, kas attiecīgi garšo kādam no mūziķiem. Taču, šo kāršu vidū ir vēl 2 veidu kārtis:

- **Astoņkājis:** gards našķis, ar kuru var aizvietot jebkuru citu zivi.
- **Makšķere:** šī kārts atļauj spēlētājam “nozagt” jebkuru zivs kārti. Spēlētājs var paņemt jebkuru sev interesējošu kārti no kāda cita spēlētāja.



Kad tas izdarīts, “makšķeres” kārts skaitās izmantota un tiek nolikta atpakaļ “zvejas” kāršu kaudzītē, paliekot to kaudzītes apakšā.

Spēles beigas: spēli uzvar dalībnieks, kuram pirmajam izdodas izveidot pilnībā nokomplektētu grupu no četriem dažādiem muzikantiem – vienu bundzinieku, vienu basģitāristu, vienu taustiņinstrumentālistu un vienu solistu.

Spēles autors: Théo Rivière.

LT – Lietuvių

DJ05085 Kortų žaidimas - Roko muzikos grupė

Amžius: nuo 4 iki 10 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 4

Žaidimo sudėtis: 40 kortos

Žaidimo tikslas: Būkite pirmasis, kuris sukurs savo grupę su 1 būgnininku, 1 bosistu, 1 dainininku ir 1 klavišininku.

Žaidimo principas: Turite sukurti grupę su 4 skirtingais muzikantais. Kad tai padarytumėte, pirmiausia turite pagauti muzikanto mėgstamą (-as) žuvį(-is) ir taip patraukti jų dėmesį (pasamdyti)!

Pasiruošimas žaidimui: Sustatykite 4 krūvelės, kuriose būtų tokio pačio tipo muzikantai: būgnininkai, klavišininkai, dainininkai ir bosistai. Krūvelės turėtų būti sudėtos žaidėjų viduryje vienoje eilėje, veidu į viršų (atidengtos). "Žvejybos" kortelės išmaišykite ir sudėkite į krūvelę veidu žemyn. Atverskite pirmąsias 3 kortelės ir sudėkite jas atverstas vienoje eilėje (žr. Pav.).



Žaidimo eiga: Pradedama jauniausias žaidėjas, po jo - kiti žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas išsirenka vieną iš 3 atverstų "žvejybos" kortelių ir padeda ją atverstą priešais save. Tada atverčia naują "žvejybos" kortelę ir padeda ją atverstą į ką tik paimtos kortelės vietą. Naudodamasis ką tik paimta kortele, kurią pasidėjo priešais save, žaidėjas turės galimybę pasamdyti muzikantą.

Muzikanto pasamdymas:

- Jei žaidėjas prieš save turi muzikanto pasamdymui reikalingą žuvį, jis paima atitinkamo muzikanto kortelę ir padeda ją



priešais save, o "žvejybos" kortelę ar kelias kortelės, kurias naudojo muzikantui įdarbinti, grąžina į "žvejybos" krūvelės apačią. Tada ėjimas perduodamas kitam žaidėjui.

Savo ėjimo metu žaidėjas gali pasiimti tik vieną iš 4 muzikantų, esančių ant krūvelės viršaus. Kai muzikantas pasamdomas, atitinkama kortelė paimama, o jos vietoje lieka naujas muzikantas.

Žaidėjai gali pasamdyti:

- Tik vieno instrumento tipo vieną muzikantą.
- Vieną muzikantą per ėjimą.

- Jei žaidėjas neturi reikiamų "žvejybos" kortelių muzikantui pasamdyti, ėjimas perduodamas kitam žaidėjui.

Specialios "žvejybos" kortelės: Dauguma žvejybos kortelių vaizduoja muzikantų mėgstamas žuvis. Tačiau yra dar 2 kitų rūšių kortelių:

- **Aštuonkojai:** skanus patiekalas, kuri galima pakeisti į bet kurią kitą žuvį.
- **Žvejybos meškerė:** ji leidžia žaidėjui pavogti "žvejybos" kortelę iš bet kurio kito žaidėjo. Žaidėjas iš karto paima jį dominančią "žvejybos" kortelę iš kito žaidėjo, o "meškerės" kortelę grąžina atgal į "žvejybos" krūvelės apačią.



Žaidimo pabaiga: Laimi tas, kuris pirmas pasamdo visą skirtingais instrumentais grojančią pingvinų grupę. Antra vietą laimi sekantis žaidėjas ir t.t.

Žaidimo autorius: Théo Rivière.

EE – Eesti*

DJ05085 – Kaardimäng – Segaperekond

Vanus alates: 4–10-aastastele

Mängijaid: 2–4

Komplekti kuuluvad: 40 kaarti.

Mängu eesmärk: Olla esimene, kes moodustab oma bändi, kuhu kuuluvad: 1 trummar, 1 bassimängija, 1 laulja ja 1 klahvpillimängija.

Kuidas mäng töötab: Sa pead looma bändi, kuhu kuuluvad 4 erinevat muusikut. Selleks tuleb esmalt püüda nende lemmikkala, et nad sind märkaksid!

Mängu ettevalmistus: Moodusta 4 kaardivirna – igaüks esindab ühte muusikut: trummar, klahvpillimängija, laulja, bassimängija.

Aseta virnad laua keskele ühte ritta, pildiga ülespoole.

Sega "kalastuse" kaardid ja pane need pildiga allapoole virna.

Keera ümber esimesed 3 kaarti ja aseta need eraldi ritta, pildiga ülespoole.



Mängu käik: Mängu alustab noorim mängija, järgmised mängivad päripäeva. Mängija valib ühe 3-st avatud "kalastuse" kaardist ja asetab selle enda ette pildiga ülespoole. Seejärel ta keerab järgmise kaardi pakist ümber ja asetab selle võetud kaardi asemele.

Võetud kaarti kasutades saab mängija võimaluse muusikut meelitada.

Muusiku värbamine:

- Kui mängijal on õige kala enda ees, mis on vajalik konkreetse muusiku värbamiseks, võtab ta selle muusiku kaardi ja asetab selle enda ette.



Kasutatud "kalastuse" kaardid pannakse tagasi kalapaki alla. Seejärel liigub käik järgmisele mängijale.

Mängija võib oma käigu jooksul värvata ainult ühe 4 pealmise muusiku hulgast. Kui muusik on värvatud, tema kaart eemaldatakse ja asendatakse uue kaardiga.

Mängijad tohivad värvata:

- Ainult ühe muusiku iga pilli kohta.
 - Ainult ühe muusiku ühe käigu jooksul.
- Kui mängijal puuduvad vajalikud kalakaardid, liigub käik edasi järgmisele mängijale.

Eri "kalastuse" kaardid:

Enamus kalastuskaarte näitavad muusikute lemmikkalu. Kuid on ka 2 erikaarti:



Kaheksajalg: maitsev amps, mis võib asendada ükskõik millist kala.

Õng: võimaldab mängijal kohe võtta ühe soovitud kalastuskaardi teise mängija käest. Seejärel õng pannakse kalade kaardipaki alla.

Mängu lõpp: Kui mängija on kogunud 4 erinevat muusikut, ta võidab mängu!

Mängu autor: Théo Rivière.

ROCK BAND



4 – 10 years old



2 to 4 players



40 cards



Aim of the game: Be the first to set up your band with 1 drummer, 1 bass player, 1 singer and 1 keyboard player.

How the game works: You have to create a band with 4 different musicians. To do this, you must first catch their favourite fish in order to attract their attention!

Game set-up: Make 4 piles, one for each type of musician: drummer, keyboard player, singer and bass player. The piles should be placed in a line, face up, in the centre of the players. Shuffle the 'fishing' cards and place them in a pile, face down. Turn over the first 3 cards and place them in a line to the side, face up.



How to play: The youngest player starts, followed by the other players in clockwise order. The player picks one of the 3 'fishing' cards turned over next to the pile and places it in front of them, face up. They then turn over a new 'fishing' card and place it, face up, in the place of the card they just took.

Using the card they just picked, the player might be able to recruit a musician.

Recruiting a musician:

• If the player has the fish required to recruit a musician in front of them, they take the musician card in question and place it in front of them, returning the 'fishing' card or cards they used to recruit the musician to the bottom of the 'fishing' pile. Play then passes to the next player.

During their turn, a player can only recruit one of the



4 musicians on top of the piles. Once a musician has been recruited, the card in question is taken and a new musician appears in its place.

Players can only recruit:

- One musician per type of instrument.
- One musician per turn.

• If the player lacks the necessary 'fishing' cards to recruit a musician, play passes to the next player.

Special 'fishing' cards: Most of the 'fishing' cards represent the musicians' favourite fish. There are, however, 2 other types of cards:



. The octopus: a delicious treat that can substitute any other fish.

. The fishing rod: this allows a player to steal a 'fishing' card. The player takes the 'fishing' card that interests them at once from another player's hand and returns the 'fishing rod' card back to the bottom of the 'fishing' pile.

End of the game: As soon as a player has formed a complete band by recruiting their 4th different musician, they win the game.

A game by Théo Rivière.

DJECO

ROCK BAND



4–10 лет



2–4 игрока



40 карт



Цель игры: первым собрать свою рок-группу из 1 барабанщика, 1 басиста, 1 певца и 1 клавишника.

Принцип игры: ваша задача — собрать рок-группу из 4-х разных музыкантов. А чтобы завлечь их, вам нужно сначала поймать их любимых рыб!

Подготовка к игре: Сформируйте 4 стопки по типу музыканта: одну для барабанщика, вторую для клавишника, третью для певца и четвертую для басиста. Стопки выкладываются в ряд по центру лицевой стороной вверх. Перетасуйте «рыбачьи» карты и положите их в стопку лицевой стороной вниз. Переверните первые 3 карты и выложите их в ряд сбоку лицевой стороной вверх.



Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем очередь переходит по часовой стрелке. Он берет одну из 3-х перевернутых «рыбачьих» карт рядом со стопкой и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. Затем он переворачивает новую «рыбачью» карту и кладет ее на место взятой им карты лицевой стороной вверх.

Используя взятую им карту, игрок может нанять в группу одного музыканта.

Набор музыкантов:

• Если перед игроком есть карты с рыбами, которые позволяют ему взять в группу музыканта, он берет карту музыканта и кладет ее перед собой, возвращая использованную «рыбацкую» карту (или карты) в нижнюю часть «рыбацкой» стопки.

Ход переходит к следующему игроку.

Во время своего хода игрок может взять только одного

из тех 4 музыкантов, которые находятся сверху каждой из стопок. При этом игрок забирает карту с этим музыкантом, а на его месте появляется новый музыкант.

Игроки могут брать:

- По одному музыканту за ход.
- По одному музыканту на каждый вид инструмента.

• Если перед игроком нет «рыбацких» карт, которые позволяют ему взять музыканта, ход переходит к следующему игроку.

Специальные «рыбацкие» карты: На большинстве «рыбацких» карт изображены любимые рыбы музыкантов. Помимо них есть еще 2 типа «рыбацких» карт:



. осьминог: это изысканное лакомство, которое может заменить любую рыбу.

. Удочка: она позволяет украсть «рыбацкую» карту у другого игрока.

Если игроку выпала «удочка», он сразу же забирает нужную ему «рыбацкую» карту у противника и возвращает карту с удочкой обратно в нижнюю часть «рыбацкой» стопки.

Конец игры: Побеждает тот игрок, который первым соберет полную рок-группу из 4-х разных музыкантов.

Автор игры: Тео Ривьер.

DJECO

