

LV – Latviešu

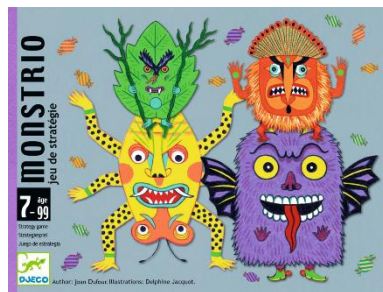
DJ05086 Kāršu spēle – Monstrio

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 - 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 72 monstriņu kārtis.

Spēles mērķis: savākt pēc iespējas vairāk saldumu.



Spēles princips: Halovīns rit pilnā sparā! Esi nolēmis doties izpētīt šausmu māju, lai tur savāktu pēc iespējas vairāk saldumu, ko tur paslēpuši dažādi monstriņi. Taču uzmanies! Ne visi monstriņi slēpj saldumus! Un, ja trīs reizes uzskriesi vienam un tam pašam monstriņam, tavi meklējumi beigsies un zaudēsi visus jau savāktos saldumus!

Katras kārts priekšpusē ir četru monstriņu attēli (mozaīka) – tas parāda, kādi monstriņi, iespējams, var slēpties kārts otrā pusē. Kārts otrā pusē var būt viens vai divi vienādi monstriņi, ar vai bez saldumiem. Pavisam ir 4 dažādi monstriņi.



Kārts priekšpusē

Iespējamie varianti kārts otrā pusē



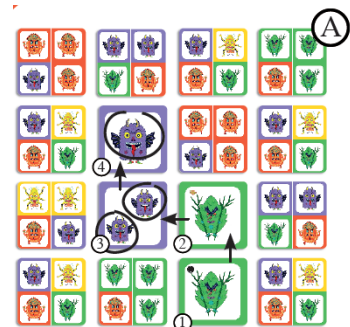
Sagatavošanās spēlei: Kārtis samaisa. 16 no kārtīm izklāj uz galda laukumā 4 x 4 (ar mozaīkas pusi uz augšu). Šis kvadrāts ilustrē šausmu māju.

Uzmanību! Spēlētāji nedrīkst redzēt kāršu otras puses! Atlikušās kārtis tiek novietotas blakus kaudzītē, ar “mozaīku” attēliem uz augšu.

Spēles norise: Spēli sāk jaunākais dalībnieks, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētājs pagriež otrādi pirmo “mozaīkas” kārti, kas var būt jebkura kārts, kas atrodas kvadrāta malā. Spēlētājs var turpināt pagriezt otrādi arī citas mozaīkas kārtis pēc izvēles, ja vien tās atrodas blakus tikko pagrieztajai kārtij (ne pa diagonāli, bet taisnā leņķī). Spēlētājs beidz gājieni, kad sasniegts mājas pretējais gals (siena).

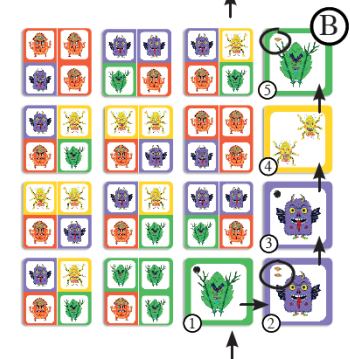
Svarīgi: spēles laikā spēlētāji var saskarties ar situācijām, kad kārtis novietotas viena uz otras (skat. attēlus zemāk). Kad tas notiek, spēlētājs apgriež tikai augšējo kārti.

Kārts novietošana uz jau esošas kārts: gājiena beigās, ja spēlētājs neiegūst savas apgrieztās kārtis, jo ir atklājis 3 vienādus monstriņus, šī spēlētāja apgrieztās kārtis tiek aizklātas ar kārtīm, kas paņemtas no kaudzītes. Kārtis novieto ar “mozaīkas” pusi uz augšu.



Ja spēlētājs savā gājienā atrod 3 vienādus monstriņus, viņa gājieni beidzas un netiek iegūta neviena kārts (A piemērs: 3 violette monstriņi).


SVARĪGI: ja ir saliktas vairākas kārtis viena uz otras, tiek ņemta vērā tikai augšējā kārts.



Ja spēlētājs izlemj pārtraukt gājieni pirms ir uzieti 3 vienādi monstriņi, un spēlētājs ir sasniedzis mājas pretējo sienu, viņš iegūst visas pagrieztās kārtis un/vai uzliktās kārtis (B piemērā spēlētājs ir ieguvis 3 saldumus).

Katru tukšo lauciņu “šausmu mājā” aizvieto ar jaunām kārtīm no kaudzītes, izliekot tās ar “mozaīku” attēlu uz augšu.

Tad gājieni pāriet nākošajam spēlētājam pulksteņa rādītāja virzienā, un ir viņa kārtā doties cauri šausmu mājai.

Spēlēt vēlreiz: Ja spēlētājs pagriež otrādi monstriņu kārti ar simbolu , spēlētājam, ja vien tas iespējams, ir jāpagriež otrādi vēl viena kārts, kas atrodas blakus tikko atklātajai.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad vairs nav pietiekami daudz kāršu, lai izveidotu pilnu māju no 16 kārtīm. Kad spēle beidzas, spēlētāji saskaita, cik saldumu katrs ir ieguvis. Spēli uzvar dalībnieks, kuram ir visvairāk saldumu.

Spēles autors: Joan Dufour

LT – Lietuvių*

DJ05086 Kortų žaidimas: Monstrio

Amžius: nuo 7 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 4 žaidėjai

Žaidimo sudėtis: 72 „monstrų“ kortos.

Žaidimo tikslas: Surinkti kuo daugiau saldinių.



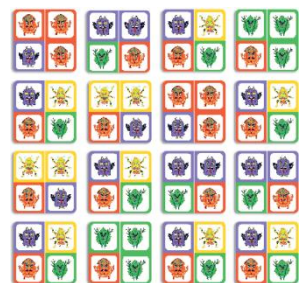
Žaidimo principas: Helovinas įsibėgėjęs! Tu nusprendi iširti vietinį vaiduoklių namą, kad surinktum kuo daugiau saldinių, paslėptų įvairių monstrų name. Bet būk atsargus, ne visi monstrai slepia saldinius, o jeigu tą patį monstrą pagausi 3 kartus... tavo paieška turi pasibaigti ir tu prarandi surinktus saldinius!

Kortų priekyje yra mozaikos: jos nurodo, kuris(-ie) monstras(-ai) gali būti kortos gale. Kortų gale yra 1 arba 2 vienodi monstrai, su saldinais arba be jų. Yra 4 skirtingi monstrai.



Kortos priekis

Galimos kortos nugarėlės



Žaidimo paruošimas: Išmaišyk kortas. Išdėliok 16 kortų „mozaikos“ puse į viršų 4 pagal 4 kvadrato.

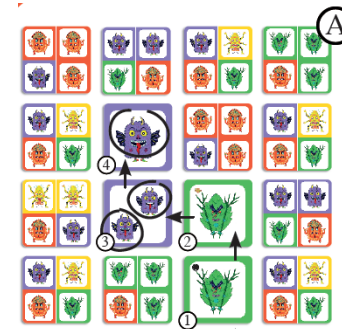
Tai atvaizduoja vaiduoklių namą.

Įspėjimas: žaidėjai neturėtų matyti kortų nugarėlių. Likusios kortos sudedamos į krūvelę šone, „mozaikos“ puse į viršų.

Kaip žaisti: Jie apverčia savo pirmąją mozaikos kortą, kuri gali būti bet kuri korta, jei tik ji yra namo pakraštyje (kvadrato krašte).

Tada jie gali toliau versti tiek mozaikos kortų, kiek nori, jei tik kiekviena nauja apversta korta yra statmenai (ne įstrižai) prie ankstesnės kortos. Jie gali sustoti tik tada, kai pasiekia kortą namo pakraštyje.

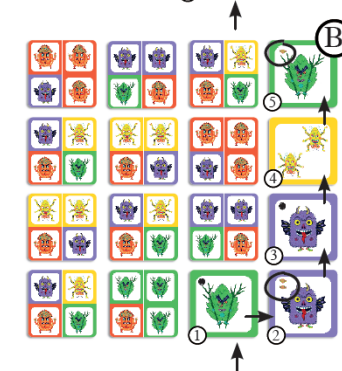
Pastaba: žaidimo metu jie gali sutikti kelias sukrautas kortas viena ant kitos (žr. žemiau). Kai taip nutinka, žaidėjas apverčia tik viršutinę kortą.



- Jeigu žaidėjas savo ėjimo metu randa 3 vienodus monstrus: jo ėjimas tuoj pat baigiasi ir jis nelaimi jokių kortų (pavyzdys A: 3 purpuriniai monstrai).

Pastaba: kai yra kelios sukrautas kortos, įskaitoma tik viršutinė korta.


Kiekviena žaidėjo apversta korta yra uždengiama korta iš krūvelės, mozaikos puse į viršų.



- Jeigu žaidėjas nusprendžia baigti savo ėjimą dar prieš surasdamas 3 vienodus monstrus ir yra namo pakraštyje: jis gauna visas apverstas kortas ir/ar sukrautas kortas (pavyzdys B: laimėtos 3 saldinių kortos).

Kiekviena tuščia vieta name užpildoma korta iš krūvelės, mozaikos puse į viršų.

Tada ateina kito žaidėjo, einančio pagal laikrodžio rodyklę, eilė keliauti per vaiduoklių namą.

Žaidimas iš naujo: Kai žaidėjas apverčia monstro kortą su simboliu , jis privalo, jei įmanoma, apversti dar vieną kortą statmenai jai.

Žaidimo pabaiga: Kai kortų nepakanka namui užpildyti, žaidimas tuoj pat baigiasi. Kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja saldinių kiekius ant kortų, kurias surinko. Žaidėjas, turintis daugiausia saldinių, laimi žaidimą.

Žaidimo autorius: Joan Dufour.

EE – Eesti*

DJ05086 – Kaardimäng: Monstrio

Vanus alates: 7 - 99-aastastele

Mängijaid: 2–4

Komplekti kuulub: 72 “koletise” kaarti.

Mängu eesmärk: Koguda nii palju komme kui võimalik.

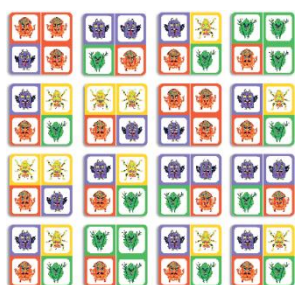
Mängu põhimõte: Halloween on täies hoos! Sa otsustad uurida kohalikku kummitavat maja, et koguda nii palju komme, kui erinevad koletised majas on peitnud. Aga ole ettevaatlik, mitte kõik koletised ei peida komme, ja kui sa püüad sama koletist 3 korda... sinu otsing peab lõppema ja sa kaotad kommid, mida oled kogunud!

Kaartide esiküljed on mosaiigid: need näitavad, milline koletis(ed) võivad olla tagaküljel. Kaartide tagakülgedel on 1 või 2 identset koletist, kommidega või ilma. On olemas 4 erinevat koletist!



Kaardi esikülg.

Võimalikud kaardi tagaküljed.

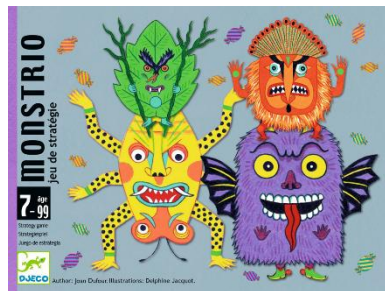


Mängu ettevalmistus: Sega kaardid. Aseta 16 kaarti “mosaiik” pool ülespoole 4 korda 4 ruudustikku. See esindab kummitavat maja.

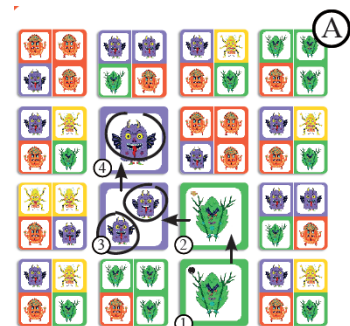
Hoiatus: mängijad ei tohiks näha kaartide tagakülge. Ülejäänud kaardid asetatakse ühte hunnikusse ühele küljele, “mosaiik” pool ülespoole.

Mängu käik: Nad keeravad ümber oma esimese mosaiikkaardi, mis võib olla ükskõik milline kaart, seni kuni see asub maja serval (ruudu serval).

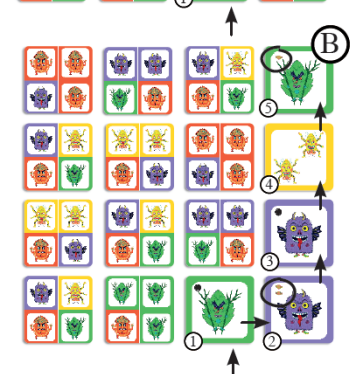
Seejärel võivad nad jätkata nii paljude mosaiikkaartide ümberpöörast, kui nad soovivad, seni kuni iga uus ümberpööratud kaart asub täisnurga all (mitte diagonaalis) eelmise kaardi suhtes. Nad võivad peatuda ainult siis, kui nad on jõudnud kaardini maja serval.



Märkus: kui nad mängivad, võivad nad kohata mitut kuhjatud kaarti üksteise peal (vaata allpool). Kui see juhtub, pöörab mängija ümber ainult ülemise kaardi.




- **Kui mängija leiab oma käigu ajal 3 identset koletist:** tema käik lõppeb kohe ja ta ei võida ühtegi kaarti (näide A: 3 lillat koletist). **Märkus:** kui on mitu kuhjatud kaarti, võetakse arvesse ainult ülemine kaart. Iga mängija poolt ümberpööratud kaart kaetakse kaardiga hunnikust, mosaiik pool ülespoole.



- **Kui mängija otsustab lõpetada oma käigu enne, kui ta on leidnud 3 identset koletist ja ta on maja serval:** ta saab kõik ümberpööratud kaardid ja/või kuhjatud kaardid (näide B: 3 võidetud kommi).

Iga tühi ruum majas täidetakse kaardiga hunnikust, mosaiik pool ülespoole. Seejärel on järgmise mängija kord, päripäeva, minna läbi kummitava maja.

Uuesti mängimine: Kui mängija pöörab ümber koletisekaardi sümboliga , peab ta, kui võimalik, pöörama ümber teise kaardi, mis on täisnurga all selle suhtes.


Mängu lõpp: Kui ei ole piisavalt kaarte, et maja täita, lõpeb mäng kohe. Iga mängija loeb kokku kommade tükid kaartidel, mida ta on kogunud. Mängija, kellel on kõige rohkem komme, võidab mängu.


Mängu autor: Joan Dufour.

MONSTRIO




 Age: 7-99

 2 to 4 players

 Contents: 72 "monster" cards

 **Aim of the game:** Collect as much candy as possible.

 **How the game works:** Halloween is in full swing! You decide to explore the local haunted house to collect as much of the candy hidden by the different monsters in the house as possible. But watch out, not all the monsters are hiding candy, and if you catch the same monster 3 times... your search must end and you lose the candy you've collected!

The front of the cards are mosaics: they indicate which monster(s) might be on the back. There are 1 or 2 identical monsters on the back of the cards, with or without candy. There are 4 different monsters.



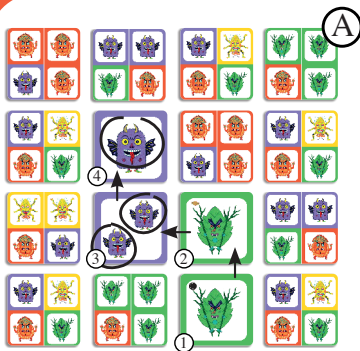
Game set-up: Shuffle the cards. Lay out 16 cards "mosaic" side up in a 4 by 4 square. This represents the haunted house.

Warning: the players shouldn't see the back of the cards. The remaining cards are placed in a pile to one side, "mosaic" side up.

How to play: They turn over their first mosaic card, which can be any card as long as it is on the edge of the house (on the edge of the square).

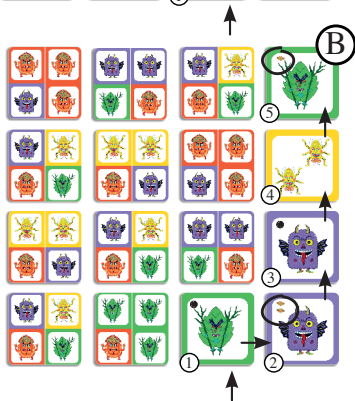
They can then keep turning over as many mosaic cards as they like, as long as each new card turned over is situated at right angles (not diagonally) to the previous card. They can only stop once they have reached a card on the edge of the house.

NB : while they are playing, they may encounter several accumulated cards on top of each other (see below). When this happens, the player only turns over the top card.



- If the player finds 3 identical monsters during their turn: their turn ends immediately and they don't win any cards (example A: 3 purple monsters).


NB: when there are several accumulated cards, only the top card is taken into account. Each card turned over by the player is covered by a card from the pile, mosaic side up.



- If the player decides to end their turn before they have found 3 identical monsters and they are on the edge of the house: they get all the turned over cards and/or accumulated cards (example B: 3 pieces of candy won).

Each empty space in the house is filled with a card from the pile, mosaic side up.

Then it's the turn of the next player, going clockwise, to head through the haunted house.

Playing again: When a player turns over a monster card with the symbol , they must, if possible, turn over another card at right angles to it.

End of the game: When there are not enough cards left to fill the house, the game ends immediately. Each player adds up the pieces of candy on the cards they have collected. The player with the most candy wins the game.

A game by Joan Dufour.

DJECO



MONSTRIO



Возраст: 7–99 лет



Кол-во игровых: 2–4



Игровой комплект: 72 карты с монстрами



Цель игры: собрать как можно больше конфет



Принцип игры: Хэллоин в самом разгаре! Вы решили пробраться в заколдованный дом с монстрами, которые прячут там конфеты. Ваша задача — найти как можно больше конфет. Но будьте осторожны и помните, что не у всех монстров есть конфеты, а если вы схватите одного и того же монстра 3 раза, приключение сразу же закончится и вы потеряете всю свою добычу! На лицевой стороне карт изображены мозаики, которые дают подсказки о том, какой или какие монстры скрываются на обратной стороне. На обратной стороне карт находятся 1 или 2 одинаковых монстра с конфетами или без. В ходе игры вам могут встретиться 4 разных монстра.



Лицевая сторона карты / Варианты рисунка на обратной стороне



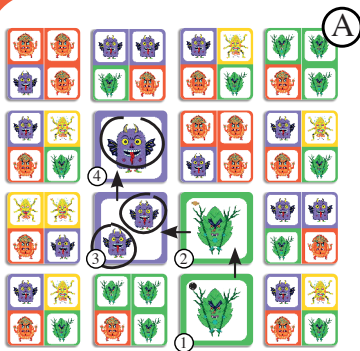
Перед началом игры: Перемешайте все карты. Разложите 16 карт мозаикой вверх в 4 ряда по 4 карты в каждом. Это будет дом с монстрами.

Важное правило: игроки не должны видеть обратную сторону карт. Оставшиеся карты собирают в стопку мозаикой вверх и кладут рядом.

Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем очередь переходит по часовой стрелке. Он переворачивает первую карту с мозаикой по своему выбору, но только из тех, которые

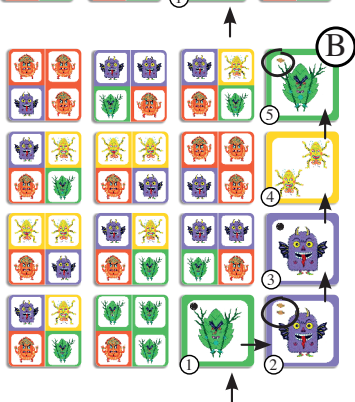
расположены по краям дома (по крайним рядам квадрата). Затем он может переворачивать столько карт, сколько захочет, но при этом каждая следующая перевернутая карта должна располагаться под прямым углом (а не по диагонали) рядом с предыдущей. Он может остановиться только тогда, когда дойдет до карты в крайнем ряду дома.

Примечание: по пути игроку могут встретиться карты, которые лежат стопкой друг на друге (см. далее). В этом случае игрок переворачивает только карту, которая находится сверху.



- Если во время своей очереди игрок переворачивает карты с 3 одинаковыми монстрами, он сразу же заканчивает ход и не получает ни одной карты. (пример А: 3 фиолетовых монстра).

Примечание: если карты лежат стопкой друг на друге, в расчет принимается только верхняя карта. На каждую перевернутую игроком карту следует положить одну карту из оставшейся колоды мозаикой вверх.



- Если, дойдя до крайнего ряда дома, игрок решает закончить свой ход и при этом на его картах не оказалось 3 одинаковых монстров, он забирает все перевернутые карты и/или стопки карт (пример В: 3 выигранные конфеты).

В этом случае на освободившиеся места в доме следует положить по одной карте из оставшейся колоды мозаикой вверх.

Затем ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

Повторный ход: Если на перевернутой карте рядом с монстром изображен знак ●, игрок должен по возможности перевернуть еще одну карту, расположенную под прямым углом по отношению к предыдущей.

Конец игры: Если остается недостаточно карт, чтобы заполнить все пустые места в доме, игра сразу же заканчивается. Каждый игрок складывает количество конфет на своих картах. Выигрывает тот, у кого больше всего конфет.

Автор игры: Жоан Дюфур

DJECO

