

LV – Latviešu

DJ05087 Kāršu spēle – Similix

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 12 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 - 5 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 36 kārtis (2 x 18 kārtis).

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš pamana siluetu kārti, uz kuras ir tie paši priekšmeti, kas uz attēlu kārts.

Sagatavošanās spēlei: sašķiro kārtis, vienā kaudzītē saliekot 18 siluetu kārtis, bet otrā kaudzītē – 18 attēlu kārtis. Katru no kaudzītēm rūpīgi samaisiet! Visas 18 siluetu kārtis izvietojiet uz galda ar attēliem uz augšu. Savukārt attēlu kārtis novietojiet kaudzītē blakus, ar attēliem uz leju.

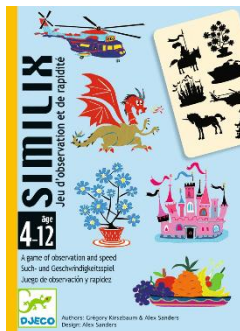
Spēles norise: vienu no spēlētājiem, piemēram, vecāko no dalībniekiem, pasludina par spēles vadītāju. Tas būs spēlētājs, kura uzdevums spēles gaitā būs pagriezt attēlu kārtis. Kad visi spēlētāji ir gatavi un sakoncentrējušies, spēles vadītājs paceļ un pagriež pirmo kārti no attēlu kāršu kaudzītes un novieto to tā, lai visi spēlētāji to labi redzētu.

Visi spēlētāji spēlē vienlaicīgi, vērojot visas siluetu kārtis un mēģinot starp tām atrast kārti, kas atbilst tikko atklātajai attēlu kārtij. **Tā ir kārts, uz kuras pilnīgi visi silueti atbilst attēliem uz attēlu kārts.**

Spēlētājs, kuram pirmajam šķiet, ka ir atradis atbilstošo siluetu kārti, noliek pirkstu uz šīs kārts un iesaucas "Similikss!"

Tad pārējie spēlētāji pārbauda, vai tā tiešām ir pareizā kārts:

- Ja spēlētājs ir izvēlējis pareizo siluetu kārti, viņš iegūst sev attiecīgo attēlu kārti, kas tikko tika izspēlēta, un novieto to sev priekšā. Siluetu kārts paliek turpat, kur bija. Sākas jauns raunds.
- Ja spēlētājs ir kļūdījies un izvēlētā kārts nav pareizā, šis spēlētājs tiek izslēgts no raunda un meklēšanā vairs nepiedalās. Raunds turpinās un visi pārējie spēlētāji turpina meklēt pareizo kārti. Spēlētājam, kurš kļūdījās vairs nav iespēja iesaistīties un iegūt aktuālo attēlu kārti.



Tiklīdz kādam no atlikušajiem spēlētājiem izdodas atrast atbilstošo siluetu kārti, atradējs iegūst attēlu kārti sev un sākas jauns raunds.

SVARĪGI: ja nevienam no spēlētājiem neizdodas atrast attēliem atbilstošo siluetu kārti, attēlu kārti novieto atpakaļ kaudzītē (ar attēlu uz leju, noliekot kaudzītes apakšā). Sāk jaunu raundu.

Lai sāktu jaunu raundu, spēles vadītājs pagaida, kamēr visi spēlētāji ir gatavi turpināt, un pagriež jaunu kārti no attēlu kāršu kaudzītes. Šādi spēle turpinās līdz visas attēlu kārtis ir izspēlētas un tās ir vinnējuši kādi no spēlētājiem.

SVARĪGI: siluetu kārtis nemaina savu atrašanās vietu visas spēles laikā. Kur tās tiek novietotas spēles sākumā, tur tās arī paliek līdz pat spēles beigām.

Piezīme: katrai siluetu kārtij ir tikai viena atbilstošā attēlu kārts.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad kāršu kaudzītē vairs nav palikusi neviena attēlu kārts. Spēli uzvar dalībnieks, kurš iegūvis visvairāk kāršu.

Spēles variants – darām visu otrādi!

Šo spēli var pavērst arī pretējā virzienā. Attēlu kārtis tiek izvietotas uz galda ar attēliem uz augšu, savukārt siluetu kārtis novieto kaudzītē ar attēliem uz leju. Spēle norisinās tāpat, kā iepriekš, tikai šajā gadījumā katrā raundā tiek atklāta viena siluetu kārts un spēlētāji mēģina atrast tai atbilstošo kārti starp izklātajām attēlu kārtīm. Attēlu kārtis nemaina atrašanās vietu un paliek uz galda līdz pat spēles beigām. Savukārt siluetu kārtis nonāk pie spēlētājiem, kas tās vinnē.

Spēles autori: Grégory Kirszbaum un Alex Sanders.

LT – Lietuvių

DJ05087 Kortų žaidimas - Similix

Amžius: nuo 4 iki 12 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 5

Žaidimo sudėtis: 36 kortos (2 x 18 kortos).

Žaidimo tikslas: būk greičiausias žaidėjas, atradęs silueto kortelę, kurioje yra tie patys objektai kaip ir paveikslėlio kortelėje.

Pasiruošimas žaidimui: Atskirkite 18 siluetų kortelių nuo 18 paveikslėlių kortelių ir kiekvieną krūvelę sumaišykite. Išdėliokite ant stalo atverstas visas 18 siluetų kortelių, o paveikslėlių korteles sudėkite į krūvelę šalia jų užverstas į apačią.

Žaidimo eiga: vienas žaidėjas, pavyzdžiui, vyriausiasis, skiriamas žaidimo lyderiu: jis viso žaidimo metu atverčia krūvelėje esančias kortas.

Kai visi žaidėjai pasiruošia ir sutelkia dėmesį, žaidimo lyderis atverčia pirmąją kortelę iš "paveikslėlių kortelių" krūvelės, kad visi ją matytų.

Visi žaidėjai žaidžia vienu metu, žiūrėdami į ant stalo esančias siluetų korteles ir stengdamiesi rasti kortelę, kuri atitinka atverstą paveikslėlio kortelę, **t . y. kortelę, ant kurios yra visų tų pačių objektų siluetai, kaip ir ant paveikslėlio kortelės.**

Pirmasis žaidėjas, kuris mano, kad rado tinkamo silueto kortelę, uždeda rodomąjį pirštą ant kortelės ir sušunka "Similix!".

Tada kiti žaidėjai patikrina:

- Jei žaidėjas pasirinko teisingą kortelę, jis laimi paveikslėlio kortelę ir laiko ją priešais save. Silueto kortelė lieka savo vietoje. Prasideda naujas žaidimo raundas.



- Jei žaidėjas suklydo, raundas tęsiamas be jo: kiti žaidėjai toliau ieško teisingos silueto kortelės, o suklydęs žaidėjas negalės dalyvauti ir laimėti paveikslėlio kortelės. Kai tik kitas žaidėjas randa teisingą silueto kortelę, jis laimi paveikslėlio kortelę ir prasideda naujas žaidimo raundas.

SVARBU: jei nė vienas žaidėjui nepavyksta rasti teisingos kortelės, paveikslėlio kortelė padedama po paveikslėlių kortelių krūva.

Norėdamas pradėti naują raundą, žaidimo vadovas palaukia, kol visi bus pasiruošę, ir atverčia naują kortelę iš paveikslėlių kortelių krūvelės... tai tęsiasi tol, kol žaidėjai laimi visas paveikslėlių korteles.

Svarbu: Siluetų kortelės lieka savo vietose viso žaidimo metu.

Pastaba: Kiekvienai silueto kortelei yra tik viena paveikslėlio kortelė.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai krūvelėje nebelieka paveikslėlių kortelių: laimi tas žaidėjas, kuris surinko daugiausiai kortelių!

Variantas: žaiskite atvirkščiai!

Paveikslėlių kortelės išdėliojamos ant stalo atverstomis kortelėmis, o siluetų kortelės sudedamos į krūvelę atverstomis kortelėmis žemyn. Žaidimas vyksta taip pat: žaidėjai ieško ant stalo esančios paveikslėlio kortelės, kuri atitinka krūvelėje apverstą silueto kortelę.

Žaidimo autoriai: Grégory Kirszbaum ir Alex Sanders.

EE – Eesti*

DJ05087 – Kaardimäng: Similix

Vanus alates: 4-12 -aastastele

Mängijaid: 2–5

Komplekti kuulub: 36 kaarti (2 x 18 kaarti).

Mängu eesmärk: olla kõige kiirem mängija, kes leiab silueti kaardi, mis sisaldab samu esemeid nagu pildikaart.

Mängu ettevalmistus: Erista 18 silueti kaarti 18 pildikaardist ja sega iga pakk eraldi.

Aseta kõik 18 silueti kaarti lauale ülespoole ja aseta pildikaardid ühte pakki nende kõrvale tagurpidi.

Mängu käik: Üks mängija, näiteks vanim, nimetatakse mängujuhiks: see mängija keerab kaarte pakis kogu mängu vältel.

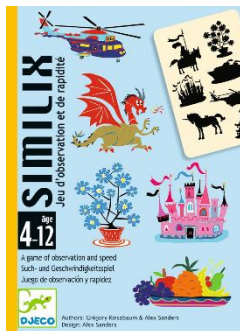
Kui kõik mängijad on valmis ja tähelepanu pööranud, keerab mängujuht ümber esimese kaardi “pildikaartide” pakist nii, et kõik seda näeksid.

Kõik mängijad mängivad samal ajal, vaadates silueti kaarte laual, et proovida leida kaart, mis vastab ülespoole pööratud pildikaardile: see tähendab kaart, millel **on kõik samade esemete siluetid nagu pildikaardil.**

Esimene mängija, kes arvab, et on leidnud õige silueti kaardi, paneb oma nimetissõrme kaardile ja hüüab „Similix!“.

Teised mängijad kontrollivad:

- Kui mängija on valinud õige kaardi, võidab ta pildikaardi ja hoiab seda enda ees. Silueti kaart jääb oma kohale. Algab uus mänguvoor.
- Kui mängija on eksinud, jätkub voor ilma temata: teised mängijad jätkavad õige silueti kaardi otsimist ja eksinud mängija ei saa osaleda ega võita pildikaarti. Niipea kui teine mängija leiab õige silueti kaardi, võidab ta pildikaardi ja algab uus mänguvoor.



Märkus: kui mitte ükski mängija ei suuda leida õiget kaarti, asetatakse pildikaart tagurpidi pildikaartide paki alla.

Uue vooru alustamiseks ootab mängujuht, kuni kõik on valmis, ja keerab uue kaardi pildikaartide pakist... see jätkub seni, kuni kõik pildikaardid on mängijate poolt võidetud.

Märkus: silueti kaardid jäävad oma kohale kogu mängu jooksul.

Oluline: iga silueti kaardi jaoks on ainult üks pildikaart.

Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui pildikaartide pakis ei ole enam kaarte: mängija, kes on võitnud kõige rohkem kaarte, on võitja!

Variant: mängi vastupidi! Pildikaardid asetatakse lauale ülespoole ja silueti kaardid asetatakse tagurpidi pakki. Mäng kulgeb samamoodi: mängijad otsivad pildikaardi laualt, mis vastab silueti kaardile, mis on ümber pööratud pakist.

Mängu autorid: Grégory Kirszbaum ja Alex Sanders.

SIMILIX



Ages: 4-12 years



Number of players: 2-5



Contents: 36 cards (2 x 18 cards)



Aim of the game: be the quickest player to find the silhouette card that contains the same objects as the picture card.



Game set-up:

Separate the 18 silhouette cards from the 18 picture cards and shuffle each pile. Lay out all 18 silhouette cards face up on the table and place the picture cards in a pile face down next to them.



How to play: One player, for example the oldest, is named game leader: this player will turn over the cards in the pile throughout the game.

When all the players are ready and paying attention, the game leader turns over the first card in the "picture card" pile so that everyone can see it.

All players play at the same time, looking at the silhouette cards on the table to try to find the card that matches the face-up picture card: **that is, the card that has the silhouettes of all the same objects as the picture card.**



The first player who thinks that they've found the right silhouette card puts their index finger on the card and calls out "Similix!".

The other players check:

- If the player has selected the correct card, they win the picture card and keep it in front of them. The silhouette card stays in its place. A new round of the game begins.

- If the player has got it wrong, the round continues without them: the other players continue to look for the right silhouette card and the mistaken player will not be able to participate or win the picture card. As soon as another player finds the right silhouette card, they win the picture card and a new round of the game begins.

NB: if none of the players are able to find the right card, the picture card is placed face down under the pile of picture cards.

To start a new round, the game leader waits until everyone is ready and turns over a new card from the pile of picture cards... this continues until all the picture cards have been won by the players.

NB: the silhouette cards remain in their place throughout the game.

Important: there is only one picture card for each silhouette card.

End of the game: The game ends when there are no more picture cards left in the pile: the player who has won the most cards is the winner!

Variant: play the other way round! The picture cards are laid out face up on the table and the silhouette cards are placed in a face-down pile. The game proceeds in the same way: players look for the picture card on the table that matches the silhouette card turned over in the pile.

A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders

DJECO

SIMILIX



Возраст: 4–12 лет



Кол-во игроков: 2–5



Игровой комплект: 36 карточек (2 x 18 карточек)



Цель игры: быстрее всех найти карточку с силуэтами тех предметов, которые изображены на карточке с картинками.



Перед началом игры:

Отделите 18 карточек с силуэтами от 18 карточек с картинками и перемешайте каждую из получившихся колод.

Разложите на столе 18 карточек с силуэтами лицевой стороной вверх, а рядом с ними поместите стопку карточек с картинками лицевой стороной вниз.



Ход игры: Один из игроков, например, самый старший, назначается ведущим: он будет переворачивать карточки из стопки на протяжении всей игры.

Когда все игроки готовы, он переворачивает первую карточку из стопки карточек с картинками так, чтобы всем было хорошо видно, что на ней изображено. Затем участники одновременно рассматривают карточки с силуэтами, разложенные на столе, и пытаются найти среди них ту, которая соответствует перевернутой карточке с картинками: **то есть карточку с силуэтами всех тех предметов, которые изображены на карточке с картинками.**

Первый игрок, который думает, что нашел нужную карточку с силуэтами, кладет на нее свой указательный палец и громко говорит: «Симиликс!».

Остальные игроки проверяют, правильная ли это карточка.

- Если игрок выбрал нужную карточку, он забирает карточку с картинками и кладет ее перед собой. Карточка с силуэтами остается лежать на своем месте. Затем игроки переходят к следующему раунду.

- Если игрок ошибся, то он больше не сможет участвовать в раунде и заработать карточку, при этом другие игроки продолжают искать нужную карточку с силуэтами. Как только карточка будет найдена, нашедший ее игрок забирает соответствующую карточку с картинками и начинается следующий раунд.

Примечание: если никто из игроков не дал правильного ответа, то карточку с картинками кладут лицевой стороной вниз под соответствующую стопку.

Прежде чем начать новый раунд, ведущий ждет, пока все игроки будут готовы, а затем переворачивает новую карточку из стопки карточек с картинками. Так продолжается до тех пор, пока среди игроков не будут разыграны все карточки с картинками.

Примечание: карточки с силуэтами остаются на своих местах на протяжении всей игры.

Важно: каждой карточке с картинками соответствует только одна карточка с силуэтами.

Конец игры: Игра заканчивается, когда в стопке не остается карточек с картинками. Побеждает тот игрок, у которого на руках окажется больше всего карточек!

Вариант игры наоборот. Карточки с картинками раскладывают на столе, а карточки с силуэтами помещают в стопку. Правила такие же: игроки должны найти на столе карточку с картинками, которая соответствует перевернутой верхней карточке с силуэтами из стопки.

Авторы игры: Грегори Киршбаум и Алекс Сандерс