

LV – Latviešu

DJ05092 Kāršu spēle – Zvēru mikslis

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 12 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 – 5 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 45 kārtis.

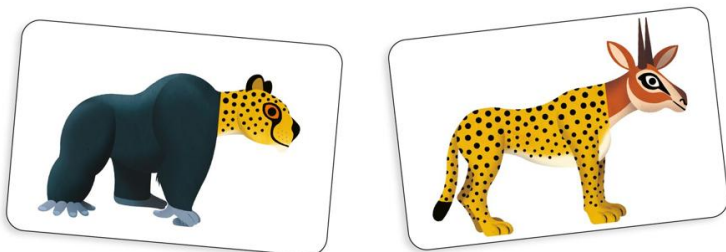
Spēles mērķis: iegūt pēc iespējas vairāk kāršu.

Spēles princips: uz spēļu kārtīm ir attēloti savādi iedomu dzīvnieki, kam galva ir no viena dzīvnieka, bet pārējais ķermenis – no cita. Esi ātrākais, kuram izdodas savienot pareizo ķermeni ar pareizo galvu, lai izveidotu īstu dzīvnieku attēlus! Atrodi atbilstošo kārti uz galda, kas sader kopā ar kārti, kas ir tikko pagriezta, savienojot saderīgas ķermeņa daļas!

Sagatavošanās spēlei: kārtis samaisa. Vienu nejauši izvēlētu kārti novieto galda vidū tā, lai visi spēlētāji var to apskatīt. Pārējās kārtis novieto malā, kaudzītē ar attēliem uz leju.

Spēles norise: spēli sāk jaunākais dalībnieks, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Pirmais spēlētājs paceļ no kaudzītes kārti un novieto to uz galda, ar attēlu uz augšu, tā, lai visi spēlētāji to redz. Visi spēlētāji spēlē vienlaicīgi, skatoties uz kārtīm, kas ir uz galda, un mēģinot atrast, kura kārts sader ar galvu vai ķermeni tai kārtij, kas tikko tika pagriezta. Jo tālāk virzās spēle, jo vairāk kāršu ir uz galda un uzdevums paliek aizvien interesantāks.

Tiklīdz spēlētājs atrod kārti, kas savienojoties ar tikko pagriezto kārti, izveido pareizu dzīvnieka attēlu, spēlētājs pieliek kārtij pirkstu un paziņo, kādu dzīvnieku ir izveidojis no abām kārtīm.



Tad pārējie spēlētāji pārbauda, vai dzīvnieka daļas ir tiešām savienojamas un veido pareizo dzīvnieku:

- Ja spēlētājam ir taisnība, viņš paņem šo kārti sev un novieto sev priekšā ar attēlu uz leju. Spēlētājs iegūst to kārti, uz kuras norādīja ar pirkstu, savukārt iepriekš pagrieztā kārts tiek atstāta uz galda starp pārējām. Sākas jauns gājiens.

Piezīme: ir iespējams, ka tikko pagrieztajai kārtij atbilst vairākas kārtis uz galda, kas ļauj salikt kopā reāla dzīvnieka attēlu. Šādā gadījumā var uzvarēt arī vairāki dalībnieki, ja vien pamana atbilstošās kārtis. Var būt situācija, ka viens spēlētājs iegūst vairākas kārtis vai vairāki spēlētāji iegūst pa vienai vai vairākām kārtīm. Kurš pirmais pamana kārti, tas to iegūst sev.

Piezīme: Ja spēlētājs pamana kārti, kas savienojumā ar tikko pagriezto kārti vienlaikus var izveidot 2 dzīvniekus, spēlētājs iegūst gan kārti, uz kuru norādījis, gan vēl papildus bonusa kārti, ko paņem no kaudzītes.

- Ja spēlētājs kļūdās un norādītā kārts nav saderīga ar tikko pagriezto kārti, kārts tiek atstāta turpat uz galda. Gājiens šim spēlētājam beidzas, un spēlētājam pienākas sods - jāatdod viena no iepriekš iegūtajām kārtīm (ja tādas ir), novietojot to kaudzītes apakšā. Pārējie spēlētāji var turpināt meklēt.
- Ja neviena kārts uz galda neatbilst tikko pagrieztajai kārtij un neizdodas izveidot vienu veselu dzīvnieku, kārti atstāj uz galda starp pārējām un no kaudzītes tiek pacelta jauna kārts.

Kad beidzas gājiens, sākas nākošais, spēlētājam pagriežot jaunu kārti no kaudzītes un novietojot to uz galda ar attēlu uz augšu. Un tā tālāk, spēle turpinās līdz kaudzītē vairs nav nevienas kārts.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad izspēlēta pēdējā kārts no kāršu kaudzītes. Tad katrs spēlētājs saskaita, cik kāršu ir ieguvis. Spēli uzvar dalībnieks, kurš ieguvis visvairāk kāršu.

Spēles autors: Martin Nedergaard Andersen.

LT – Lietuvių

DJ05092 Kortų žaidimas - Anijumble

Amžius: nuo 4 iki 12 metų

Žaidėjų skaičius: 2-5

Žaidimo sudėtis: 45 kortos

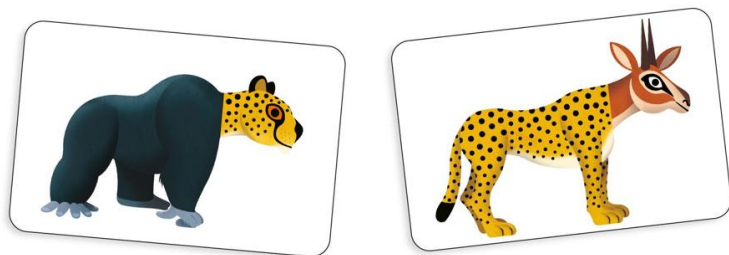
Kaip žaidimas veikia: Žaidimo kortos susideda iš keistų fantastinių būtybių, kurių galva vieno gyvūno, o kūnas kito! Būkite greičiausi ir atkurkite tikrus gyvūnus! Tarp ant stalo padėtų kortų suraskite būtent tą, kurią sujungę su ant stalo jau atversta korta, atkursite gyvūną.

Žaidimo tikslas: surinkti daugiausiai kortų.

Pasiruošimas žaidimui: Kortos išmaišomos. Atsitiktinai pasirinkta korta padedama stalo viduryje taip, kad visi žaidėjai galėtų ją matyti. Likusias kortas padėkite užverstas krūvelėje šalia atverstos kortos.

Žaidimo eiga: Pradeda jauniausias žaidėjas, o po jo kiti žaidėjai paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Pirmasis žaidėjas atverčia pirmą kortą krūvelėje ir padeda ją atverstą stalo viduryje taip, kad visi žaidėjai galėtų ją matyti. Visi žaidėjai žaidžia iš karto, ieškodami antros gyvūno pusės kortos tarp atverčiamų kortų stalo viduryje. (Kuo toliau žaidimas vyksta, tuo daugiau kortų atsiranda stalo viduryje).

Jei žaidėjas pastebi kortą, su kuria gali atkurti gyvūną su stalo viduryje atversta korta, jis padedant ant jos pirštą ir praneša, kad rado kortą, galinčią rekonstruoti gyvūną.



Kortos patikrinamas:

- Jei tai yra tiesa, žaidėjas pasiima kortą iš stalo vidurio ir pasideda ją užverstą priešais save. O korta, kuri buvo ką tik atversta, paliekama stalo viduryje. Pradedamas naujas ėjimas.

NB1: gali būti taip, kad atkurti ką tik atverstos kortos gyvūnui gali būti panaudotos kelios kortos. Tokiu atveju, jei žaidėjai jas atras, tai jas visas ir gali laimėti – vienas žaidėjas arba keli žaidėjai.

NB2: jei žaidėjas suranda kortą, kuri gali būti suderinta su 2 ką tik atverstų kortelių gyvūnais, tuomet jis laimi šią kortą ir papildomą kortą, kurią ką tik ištraukė tiesiai iš kortų krūvos.

- Jei žaidėjas suklydo, jis palieka kortą ant stalo. Jo ėjimas baigiasi ir jis turi atiduoti anksčiau laimėtą kortą (jei tokią turi) kaip baudą. Ta korta padedama į krūvos apačią. Kiti žaidėjai tęsia paiešką.

- Jei ant stalo nėra kortos, su kuria galima būtų atkurti gyvūną atverstoje kortoje, ši korta paliekama ant stalo kartu su kitomis.

Pasibaigus ėjimui, sekantis žaidėjas paima ir atverčia naują kortą iš krūvos... Ir taip toliau...

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai sužaidžiama paskutinė korta iš krūvos. Kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja savo kortas. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortų!

Žaidimo autorius: Martin Nedergaard Andersen.

EE – Eesti

DJ05092 – Kaardimäng: Anijumble

Vanus alates: 4–12-aastastele

Mängijaid: 2–5

Komplekti kuulub: 45 kaarti.

Kuidas mäng käib? Mängukaartidel on veidrad kujuteldavad elukad, kellel on ühe looma pea ja teise keha. Mängus tuleb võimalikult kiiresti kokku panna pärisloomi.

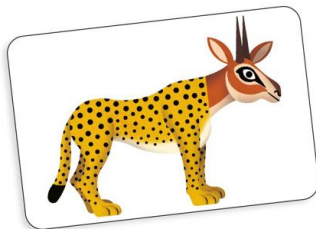
Leia laual olevate kaartide seast selline, mille abil kokku panna ühe kahest loomast, mida on kujutatud äsja ümber pööratud kaardil.

Mängu eesmärk: saada endale kõige rohkem kaarte.

Mänguks valmistumine. Segage kaardid läbi. Asetage (juhulikult valitud) kaart laua keskele, kus kõik mängijad seda näevad. Pange ülejäänud kaardid pakina kõrvale, nagu allapoole.

Mängu käik. Alustab noorim mängija ja mängukord liigub edasi päripäeva. Esimene mängija võtab paki esimese kaardi ja paneb selle ümber pööratud lauale, et kõik mängijad seda näeksid.

Kõik mängijad mängivad korraga, otsides laua keskel olevate kaartide seast sellist, mille keha ja/või pea vastab äsja ümber pööratud kaardi ühe või teise looma poolele. (Mida kauem on mäng kestnud, seda rohkem on laual kaarte).



Kui mängija leiab kaardi, millel on äsja ümber pööratud kaardi ühe loomaga sobiv osa, paneb ta sellele sõrme peale ja ütleb, mis looma ta on enda arvates moodustanud.

Lahendust kontrollitakse.

- Kui vastus on õige, võtab mängija näidatud kaardi võidukaardina endale ja asetab selle, nagu allapoole, enda ette. Äsja ümber pööratud kaart jäetakse laua keskele. Algab uus käik.

NB1! Võib juhtuda, et äsja ümber pööratud kaardi loomadega sobib mitu kaarti: sellisel juhul, kui mängijad need üles leiavad, võivad nad need kõik endale võita. Võitjaid võib olla nii üks kui ka mitu.

NB2! Kui mängija leiab kaardi, mis sobib äsja ümber pööratud kaardi mõlema poolega, võidab ta endale selle kaardi ja ka boonускаardi, mille ta võtab otse kaardipakist.

- Kui vastus on vale, jätab mängija kaardi lauale. Sellega on tema mängukord läbi ja ta peab karistuseks ära andma ühe oma varem võidetud kaardi (kui tal neid on), asetades selle kaardipaki alla.

Teised mängijad võivad kaarte edasi otsida.

- Kui ühegi laual oleva kaardiga ei ole võimalik äsja ümber pööratud kaardi looma kokku panna, jäetakse see kaart koos teistega lauale.

Kui käik on läbi, algab uus ja järgmine mängija pöörab pakist uue kaardi ümber... Ja nii edasi...

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui paki kõik kaardid on ümber pööratud. Kõik mängijad loevad oma kaardid kokku. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte.

Mängu autor: Martin Nedergaard Andersen.

ANIJUMBLE



Ages: 4 to 12 years



Number of players: 2-5



Contents: 45 cards

How the game works: The playing cards consist of weird imaginary beasts with the head of one animal and the body of another! Be the quickest to reconstruct real animals!

Find the card, among those on the table, that enables completion of one of the 2 animal parts of the card that has just been turned face up.



Aim of the game: To collect the most cards.



Game set-up: The cards are shuffled. A card (selected at random) is placed in the centre of the table where all the players can see it. Place the remaining cards in a pile, face down, to one side.

How to play: The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order. The first player turns over the first card in the pile and places it face up on the table, again where all the players can see it.

All the players play at once, looking through the cards in the centre of the table for a card with a body and/or head matching the animal halves of the card that has just been turned face up. (The more the game goes, the more cards are in the middle of the table).

When a player finds a card that produces a match for one of the animals of the card that has just been turned face up, they place their finger on it and announce the animal they believe they have reconstructed.

The match-up is checked:

- If it is correct, the player takes this card as a card they have won and places it in front of them face down. The card that has just been turned face up is left in place in the centre of the table. A new turn commences.

NB1: It is possible that several cards can serve to complete the animals of the card that has just been turned face up: in this case and if the players find them, they can all be won – whether by a single player or by several.

NB2: If a player finds a card that can be matched with the 2 animal parts of the card that has just been turned face up, they win this card plus a bonus card that they draw directly from the pile.

- In the event of a mismatch, the player leaves the card on the table. Their turn is ended and they must surrender a card previously won (if they have one) as a penalty, which they must place at the bottom of the pile.

The other players may continue searching.

- If no card on the table enables completion of one of the animals on the card turned face up, this card is left on the table with the others.

When the turn has ended, another starts and a player turns a new card face up from the pile... And so on...

End of the game:

The game ends when the last card in the pile has been played. Each player counts their cards. The player with the most cards has won!

A game by Martin Nedergaard Andersen.

DJECO

ANIJUMBLE



Возраст: 4–12 лет



Количество игроков: 2–5



Игровой комплект: 45 карт

Принцип игры: На картах изображены необычные звери-химеры с головой одного животного и туловищем другого! Быстрее всех правильно соберите изображения жверей.

Среди разложенных на столе карт найдите ту, которая дополняет одну из 2-х частей животных на перевернутой карте.



Цель игры: собрать наибольшее количество карт.



Подготовка к игре: Карты тасуются. Произвольно выбранная карта помещается в центр стола на хорошо видимое всем игрокам место. Колода оставшихся карт кладется рядом рубашкой вверх.

Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем ход переходит по часовой стрелке. Он переворачивает первую карту из колоды и кладет ее на стол лицевой стороной вверх так, чтобы она была видна всем игрокам.

Далее все игроки одновременно ищут среди карт в центре стола карту с туловищем и/или головой животных, изображенных на только что перевернутой карте. (Чем больше идет игра, тем больше карт в середине стола).

Как только игрок находит карту, позволяющую дополнить одного из зверей с перевернутой карты, он ставит на нее палец и называет животное, которое ему удалось собрать.

Его находка проверяется:

- Если все правильно, игрок выигрывает указанную им карту и кладет перед собой рубашкой вверх. Перевернутая карта остается в центре стола. Ход переходит к следующему игроку.

NB1: Возможно, что несколько карт позволяют собрать изображения зверей с перевернутой карты, в таком случае все эти карты могут быть выиграны одним или несколькими игроками, которые их найдут.

NB2: Если игрок находит карту, которая позволяет дополнить сразу 2-х зверей с перевернутой карты, он выигрывает найденную карту и берет из колоды еще одну бонусную карту.

- В случае ошибки игрок оставляет карту на столе. До конца хода он не участвует в игре и, если у него есть карты, в качестве «штрафа» кладет одну выигранную ранее карту вниз колоды.

Другие игроки могут продолжить поиск.

- Если ни одна карта на столе не позволяет дополнить зверей перевернутой карты, карта остается на столе.

В начале каждого хода игрок переворачивает одну новую карту из колоды. Игра продолжается по тому же принципу.

Конец игры:

Партия заканчивается, когда разыграна последняя карта колоды. Все игроки считают свои карты, а побеждает тот, у кого больше всех карт!

Авторы игры: Martin Nedergaard Andersen.