

## LV – Latviešu

### DJ05103 Kāršu spēle – Ģimenīte “Familou”

**Ieteicamais vecums:** no 5 līdz 10 gadu vecumam

**Spēlētāju skaits:** 2-4 spēlētāji

**Komplektā ietilpst:** 42 “dzīvnieku ģimeņu” kārtis un 6 “vilka” kārtis.

**Spēles mērķis:** apvienot visas septiņas dzīvnieku ģimenes pirms ierodas vilks. (Šī ir komandas spēle, kurā visi vai nu uzvar vai zaudē, nav viena uzvarētāja)



**Sagatavošanās spēlei:** novietojiet sešas “vilka” kārtis ar cipariem uz augšu, kā parādīts attēlā. Samaisiet dzīvnieku kārtis un izdaliet 3 kārtis katram spēlētājam. Pārējās kārtis novieto kaudzītē ar attēliem uz leju, blakus spēlētājiem. Spēlētāji izdara gājienus pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētājiem pašiem jāizlemj, no kura spēlētāja sākt.



Spēles laikā dalībnieki var stāstīt par savām kārtīm, kas ir viņu rokās (taču nedrīkst tās rādīt). Tādējādi dalībnieki palīdz viens otram izlikt pareizās kārtis un izvairās no spēles bloķēšanas.

**Spēles noteikumi:** kad pienāk spēlētāja kārta, viņam jāizvēlas viena no rokā esošajām kārtīm un jānovieto galda vidū. Pieļaujamas 2 iespējas:

- sākt likt jaunu ģimeni, novietojot uz galda jebkuru kārti no šīs dzīvnieku ģimenes;
- papildināt jau esošu ģimeni - šajā gadījumā jāievēro karšu numerācija (piemēram, ja uz galda novietota dzīvnieku ģimenes kārta ar numuru 4, tad uz galda drīkst novietot tās pašas ģimenes dzīvniekus ar numuriem 3 vai 5).

**SVARĪGI!** Ja dalībnieks novieto sesto ģimenes kārti, pabeidzot veidot visu ģimeni, viņš paziņo “Ģimene!” un var uzreiz veikt jaunu gājienu. Ja dalībniekam nav kārts, ko novietot, lai papildinātu jau esošo ģimeni vai lai sāktu veidot jaunu, viņam jāatver viena no sešām “vilka” kārtīm (sekojot numerācijai un sākot no pirmās).



Kad dalībnieks ir izdarījis gājienu, viņš paņem no kaudzītes sev vietā jaunu kārti, lai rokās visu laiku būtu tikpat daudz kāršu, kā spēles sākumā. Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

**Spēles beigas:** Ja spēlētājiem ir izdevies salikt kopā septiņas dzīvnieku ģimenes, visi spēlētāji uzvar. Ja spēles gaitā tiek atvērtas visas sešas “vilka” kārtis pirms tiek saliktas kopā 7 dzīvnieku ģimenes, uzvar Vilks, bet visi spēlētāji zaudē.

## LT – Lietuvių

### DJ05103 Kortų žaidimas: Familou

**Amžius:** tinka nuo 5 metų iki 10 metų

**Žaidėjų skaičius:** nuo 2 iki 4 žaidėjų

**Sudėtis:** 42 gyvūnų šeimos kortelės + 6 kortelės "vilkas".

**Žaidimo tikslas:** drauge surinkti 7 gyvūnų šeimas iki vilko pasirodymo.



**Pasiruošimas žaidimui:** Išdėliokite 6 "vilko" korteles skaičiumi į viršų, kaip parodyta paveikslėlyje:



Išmaišykite gyvūnų korteles. Žaidžiant dviese, padalinkite žaidėjams po 5 korteles, jei žaidžiate trise - po 4 korteles, jei žaidžiate keturiese po 3. Kitas korteles sudėkite į kaladę, nugarėlę į viršų, šalia žaidėjų. Žaidimo eiga eina pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjai patys nusprendžia, kieno ėjimas yra pirmas.

Žaidimo metu žaidėjai gali pasakyti kokias korteles turi savo rankose (neparodant jų vienas kitam). Tikslas yra, kad kiekvienas renkantis korteles ėjimui, turi pasistengti padėti žaidėjams kito ėjimo metu, taip išvengiant žaidimo blokavimo.

**Žaidimo eiga:** Atėjus laikui žaidėjo ėjimui, pastarasis išsrenka vieną iš savo kortelių ir padeda ją stalo centre. Ėjimo variantai:

- Pradėti rinkti naują šeimą, padedant bet kokią kortelę iš tos šeimos.
- Tęsti jau pradėtą šeimos kolekciją, padedant kortelę su atitinkamos sekos numeriu. (pavyzdžiui, jei šeimos kortelė yra pažymėta skaičiumi 4, galima dėti tik šios šeimos kortelę su skaičiais 3 arba 5).

**Pastaba:** Jei žaidėjas padėjo šeštąją šeimos kortelę, jis sako "šeima" ir turi teisę dar vienam ėjimui. Jei žaidėjas neturi atitinkamų kortelių savo ėjimo metu, tuomet reikia atversti vieną iš 6 kortų "vilkas"! (Pirmasis skaičius 1, tada 2 ir tt).



Pasibaigus ėjimui, žaidėjas ima korteles iš kaladės, kad jis vėl turėtų tokį pat kortelių skaičių kaip žaidimo pradžioje (po 5 korteles žaidžiant dviese, 4 žaidžiant trise, ir 3 žaidžiant keturiese). Tada ėjimas pereina kitam žaidėjui.

**Laimėjimas:** Jei žaidėjai sugebėjo surinkti visas 7 gyvūnų šeimas, tada visi žaidėjai yra laimėtojai! Bet jei buvo atverstos visos 6 vilko kortelės, tada visi žaidėjai pralaimi.

EE – Eesti

## DJ05103 – Kaardimäng: Familou

**Vanus alates:** 5–10-aastastele

**Mängijate arv:** 2-4

**Komplekti kuuluvad:** 42 loomapere kaarti ja 6 hundikaarti.



**Eesmärk:** ühendada enne hundi saabumist kõik seitse loomaperet.

**Mänguks valmistumine:** asetage kuus hundikaarti maha, numbri pool pealpool, nagu näidatud.

Segage loomakaardid läbi. 2 mängija korral jagage kummalegi mängijale 5 kaarti, 3 mängija korral igaühele 4 ja 4 mängija korral igaühele 3 kaarti.



Jätke ülejäänud kaardid, nagu allpool, mängijate juurde kuhja, kust kaarte juurde võtta. Mängukord liigub edasi päripäeva. Mängijad otsustavad, kes mängu alustab. Mängijad võivad mängu jooksul omavahel nende käes olevatest kaartidest rääkida (ilma neid üksteisele näitamata). Tõepoolest, idee seisneb selles, et kõik mängivad kaarte, mis aitavad kaarte maha panna ka järgmistel mängijatel, vältides nii mängu seismajäämist.

**Kuidas mängida?** Oma käigu ajal aseta üks oma kaartidest laua keskele. Võid kas:

- **luua** uue perekonna, pannes maha selle perekonna mis tahes kaardi;
- või täiendada olemasolevat perekonda: sel juhul peab Sinu kaart olema kas olemasolevale eelneva või järgneva numbriga (nt, kui perekonna kaardi number 4 on laual, võid sellele perele lisada vaid number 3 või 5).

**NB!** Kui paned maha pere kuuenda kaardi, kuuluta perekond välja ja saad kohe uuesti käia.

Kui Sa ei saa ühtegi kaarti lauale panna, tuleb välja panna üks kuuest hundikaardist! (Alates numbrist 1, seejärel 2 ja nii edasi). Oma käigu lõpus võta kuhjast juurde nii palju kaarte, et Sinu käes oleks jälle sama palju kaarte nagu mängu alguses (st 2 mängija korral 5, 3 mängija korral 4 ja 4 mängija korral 3 kaarti). Seejärel on järgmise mängija kord.



**Võitja:** Kui mängijatel õnnestub lõpuni maha panna kõik seitse perekonda, võidavad kõik mängijad. Kui aga ümber saab pööratud kuus hundikaarti, võidab mängu hunt ja kõik mängijad kaotavad.

# FAMILLOU



**Age:** 5-10 years



**Number of players:** 2-4



**Contents:** 42 "animal families" cards + 6 "wolf" cards.



**Object:** To reunite all seven animal families before the wolf arrives.



**Preparing to play:** Lay the six "wolf" cards out with the numbered sides face up, as shown:

|   |   |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |

Shuffle the "animal" cards: with 2 players, deal 6 cards to each player; with 3 players, deal out 5 cards each, and with 4 players, deal out 4 cards each.

The rest of the cards constitute a draw pile that is placed with the cards face down, next to the players. Players take turns playing in a clockwise direction. The players decide who is to play first.

Throughout the game, players can talk about the cards in their hands (without showing them to one another). Indeed, the idea is that everyone plays cards which will help the following players to lay their cards, and thus avoid blocking the game.

**How to play:** When it is your turn, lay one of your cards in the centre of the table. You can either:

- start a new family by laying any card from that family,
- or complete an existing family: in this case, the card you lay must respect the numerical order of the cards

(e.g. if the card number 4 of a family has been laid down, you may only continue by laying the numbers 3 or 5 of this family).

**NB :** If you lay down the sixth card of a family, announce the "family" and you can play again immediately.

If you cannot lay any card on the table, then you have to turn up one of the six wolf cards! (Starting with the number 1, then 2, and so on). At the end of your turn, pick up as many cards from the draw pile as you need so as to be holding the same number of cards as at the start of the game (ie. 5 cards with 2 players, 4 cards with 3 players, 3 cards with 4 players). The it is the next player's turn.

### **Winning:**

If the players have managed to lay down the seven complete families, then they all win!

If, however, the six wolf cards have been turned up, then it is the wolf who wins the game and all the players lose!



**DJECO**

# FAMILLOU



**Возраст:** 5-10 лет



**Количество игроков:** 2-4



**В комплекте:** 42 карточки семей животных + 6 карточек «волк».



**Цель игры:** общими усилиями собрать 7 семей животных до прихода волка.



**Подготовка к игре.** Выложите 6 карточек «волк» цифрами вверх, как показано на рисунке:



Перемешайте карточки «животные». При игре вдвоем раздайте игрокам по 6 карточек, при игре втроем — по 5 карточки, при игре вчетвером — по 4. Остальные карточки выложите стопкой лицевой стороной вниз рядом с игроками. Ход переходит по часовой стрелке. Игроки решают, кто ходит первым.

В ходе партии игроки могут говорить друг другу, какие карточки находятся у них на руках (не показывая их). Выбирая карточку для хода, каждый должен стараться упростить ход следующим игрокам, чтобы не заблокировать игру.

**Ход игры.** Получив право хода, игрок выкладывает одну из своих карточек в центр стола. Варианты хода:

- Начать сбор новой семьи, выложив любую карточку этой семьи.
- Продолжить уже начатый сбор семьи, выложив карточку с нужным порядковым номером.

(например, если у семьи выложена карточка номер 4, можно выложить только карточку этой семьи с номером 3 или 5).

**Примечание.** Если игрок выложил 6-ю карточку семьи, он говорит «семья» и получает право сходить еще раз.

Если у игрока нет подходящих карточек, чтобы сделать ход, следует открыть одну из 6 карточек «волк»!  
(Сначала номер 1, затем 2 и так далее).

В конце своего хода игрок берет карточки из стопки, чтобы у него на руках вновь оказалось исходное количество карточек (5 карточек при игре вдвоем, 4 при игре втроем и 3 при игре вчетвером). Затем ход переходит к следующему игроку.

### **Как определяется победитель?**

Если игрокам удалось собрать все 7 семей, то все игроки побеждают!

Но если были открыты все 6 карточек «волк», то в партии побеждает волк, а все игроки проигрывают!



**DJECO**