

## LV – Latviešu

### DJ05123 Kāršu spēle: Gorilla

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 3-5

Komplektā ietilpst: 45 kārtis (40 dzīvnieku kārtis, 1 džokera kārts, 4 gorillas kārtis)

Spēles mērķis: palikt bez kārtīm rokās.

Sagatavošanās spēlei: katram spēlētājam iedala 6 kārtis. Pārējās kārtis tiek novietotas kaudzītē galda vidū.

**Spēles noteikumi:** spēli sāk jaunākais spēlētājs, galda vidū novietojot 1 dzīvnieku kārti (piemēram, tīģeris + sarkans autobuss). Nākošajam spēlētājam jānovieto **kārts ar tādas pašas krāsas** autobusu (piemēram, krokodils + sarkans autobuss) **vai arī jānovieto tāds pats dzīvnieks** (tīģeris + vienalga kādas krāsas autobuss).

Ja spēlētājam nav kārts, kuru varētu izlikt, jāceļ viena kārts no kāršu kaudzītes. Gājiens tiek nodots nākošajam spēlētājam, uz kuru attiecas tie paši noteikumi.

**Piezīme!** Ja no kāršu kaudzītes paceltā kārts ir derīga novietošanai uz galda, to uzreiz drīkst izspēlēt.

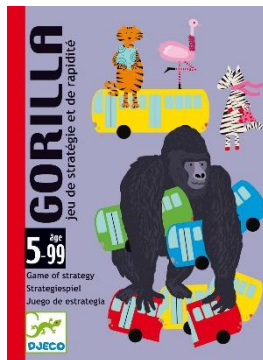
#### Īpašās kārtis:



- **“džokers”**- spēlētājs, kam ir šī kārts, var izlikt kārti jebkurā brīdī savā gājienā, izņemot pēdējo gājieni. Šo kārti nedrīkst izlikt kā pēdējo. Uz šīs kārts spēlētājs gājienā tiesīgs novietot vēl vienu kārti sevis izvēlētajā krāsā ar jebkuru dzīvnieku. Drīkst izlikt arī kārti “gorilla”.



- **4 “panteras kārtis”** - kad tiek izspēlēta šī kārts, katram spēlētājam, izņemot to, kurš šo kārti izspēlē, jāpaceļ viena kārts no kāršu kaudzītes. Uz “panteras” kārts drīkst izlikt citu panteras kārti vai arī kārti ar attiecīgas krāsas autobusu.



- **4 “pērtiķa” kārtis:** nākošais spēlētājs izlaiž gājieni (kad spēlētājs A noliek uz galda šo kārti, spēlētājs B izlaiž gājieni un gājiens pāriet pie spēlētāja C)



- **4 “zilona” kārtis:** mainās virziens, kādā spēlētāji spēlē (kad spēlētājs B novieto uz galda šo kārti, tad atkal gājiens ir iepriekšējam spēlētājam (spēlētājam A)).



- **4 “gorillas” kārtis:** šo kārti drīkst novietot uz attiecīgās krāsas autobusa, vai arī uz kārts “džokers” (piemēram “Gorilla + Dzeltens autobuss” kārts tiek novietota uz “Zebra + Dzeltens autobuss” kārts).

Tiklīdz tiek izlikta gorillas kārts, visiem spēlētājiem ar roku jāuzsit pa šo kārti. Spēlētājs, kurš noreagē pēdējais, no kāršu kaudzītes ceļ 3 kārtis. Tad sākas jauns spēles raunds. Spēlētājs, kurš pacēla no kaudzītes 3 kārtis, drīkst izlikt jaunu dzīvnieku kārti, bet nedrīkst izlikt kārti “džokers” vai kārti “gorilla”.

**Piezīme:** kad kāršu kaudzītē beidzas kārtis, no izliktajām kārtīm (izņemot augšējo atklāto kārti) tiek izveidota jauna kaudzīte un spēle turpinās.

**Spēles beigas:** kad spēlētājam rokās paliek viena kārts, spēlētājam jāpasaka “Gorilla” un tad spēle turpinās. Ja spēlētājs to aizmirst pateikt un kāds to pamana, spēlētājam no kaudzītes jāceļ viena kārts. Ja neviens to nepamana, vēl jo labāk spēlētājam.

**Uzvar spēlētājs,** kuram pirmajam izbeidzas kārtis.



## LT – Lietuvių

### DJ05123 Kortų žaidimas: Gorilla

**Amžius:** tinka nuo 5 metų

**Žaidėjų skaičius:** nuo 3 iki 5 žaidėjų

**Sudėtis:** 45 kortos ( 40 „gyvūnų“ kortų, 1 džokerio korta, 4 „gorilos“ kortos).

**Žaidimo tikslas:** pirmam atsikratyti visų kortelių.

**Pasiruošimas žaidimui:** vienas žaidėjas išdalija visiems žaidėjams po 6 korteles, likusių kortų kaladę padeda stalo viduryje.

**Žaidimo taisyklės.** Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą padėdamas ant stalo kurią nors iš savo turimų „gyvūnų“ kortelių (pvz.: tigras + raudonas autobusas). Tuomet sekantis žaidėjas (pagal laikrodžio rodyklę) ant gyvūno kortelės padeda kuri būtų tos pačios spalvos (pvz.: krokodilas + raudonas autobusas) arba gyvūnas (pvz.: tigras + žalias autobusas). Jei žaidimas neturi tinkamos kortelės, pasiima vieną iš kaladės. Tuomet sekančio žaidėjo eilė, atliekami tie patys veiksmai. Jei jis negali sužaisti, jis paima kortelę.

**Pastaba:** Jei žaidėjas paima tinkamą kortelę, ją galima iš karto sužaisti.

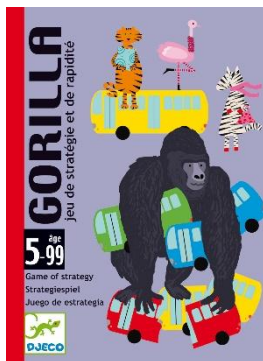
#### Specialios kortelės:



• **1 Džokerio korta:** ši korta gali būti padedama neturit reikiamos kortos, savo ėjimo metu. Bet šios kortelės negalima padėti paskutiniame ėjime. Kitas žaidėjas padeda „gyvūno“ kortelę tokios autobuso spalvos, kokią jis pasirenka, arba padeda „gorilos“ kortelę.



• **4 „panteros“ kortos:** visi žaidėjai (išskyrus padėjusįjį kortą), privalo pasiimti po vieną kortą. Turintis „panteros“ kortą, gali ant viršaus dėti ją. Tuomet vėl visi žaidėjai ima po vieną kortą (išskyrus padėjusįjį).



• **4 „bezdzionės“ kortos:** sekantis žaidėjas praleidžia ėjimą. (kai žaidėjas „A“ padeda šią kortelę, žaidėjas „B“ nežaistia, ir eilė pereina žaidėjui „C“).



• **4 „dramblio“ kortos:** žaidimo ratas sukasi į kitą pusę. Kai žaidėjas „B“ padeda šią kortelę, ankstesnis žaidėjas („A“) žaidžia dar kartą.



• **4 „gorilos“ kortos:** ši kortelės gali būti dedama ant atitinkamos spalvos „autobuso“ arba Džokerio kortos (pavyzdys: „gorilos + geltonas autobusas“ kortelė padedama ant „zebras + geltonas autobusas“ kortelės).

Kai ji padedama, visi žaidėjai privalo kuo greičiau bakstelėti į „gorilą“. Žaidėjas, paskutinis bakstelėjęs, privalo pasiimti 3 kortas. Jis tęsia žaidimą, padėdamas kurį nori gyvūną (negali dėti „gorilos“ ar Džokerio kortos).

**Pastaba:** Kai nebėra kortelių, kurias galima paimti, visos kortelės iš krūvelės, išskyrus viršutinę, yra sumaišomos ir apverčiamos, kad sudarytų naują kaladę.

**Žaidimo pabaiga:** Kai žaidėjo rankoje lieka viena kortelė, žaidėjas turi sušukti „Gorila“. Jeigu to nepadaro, privalo pasiimti dar vieną kortelę. Jei niekas to nepastebėjo, jam tuo geriau.

**Laimi žaidėjas** greičiausiai išleidęs visas korteles.



EE – Eesti\*

## DJ05123 – Kaardimäng: Gorilla

**Vanus alates:** 5–99-aastastele

**Mängijate arv:** 3 – 5 mängijat

**Mäng sisaldab:** 45 kaarti (40 “looma” kaarti, 1 jokkeri kaart, 4 “gorilla” kaarti).

**Mängu eesmärk:** Et ei jääks ühtegi kaarti. Vabane kõigist kaartidest käes.

**Mänguks valmistumine.** Jagaja jagab igale mängijale 6 kaarti, ülejäänud kaardid moodustavad paki.

**Mängu käik.** Noorim mängija paneb “looma” kaardi laua keskele. (näiteks: Tiiger + Punane Buss). Seejärel on järgmise mängija kord panna “looma” kaart samas värvis (näiteks: krokodill + Punane Buss) või sama looma kaart teise Bussi värviga (näiteks: Tiiger + Sinine Buss). Kui ta ei saa käia, võtab ta kaardi. Seejärel on järgmise mängija kord mängida samade reeglite järgi. Kui ta ei saa käia, võtab ta kaardi.

**Märkus:** Kui mängija võtab sobiva kaardi, võib selle kohe välja käia.

### Erikaardid:



• **1 Jokker:** see kaart pannakse maha igal ajal tema mängukäigu jooksul (Aga seda ei saa panna viimasel käigul). Järgmine mängija paneb maha “looma” kaardi Bussi värviga oma valikul või “gorilla” kaardi.



• **4 “pantri” kaarti:** kõik teised mängijad võtavad ühe kaardi. Sa võid panna teise pantri kaardi pantri kaardi peale.



• **4 “ahvi” kaarti:** järgmine mängija jätab käigu vahele (kui mängija “A” paneb selle kaardi maha, ei mängi mängija “B”, vaid on mängija “C” kord).



• **4 “elevandi” kaarti:** mängu suund muutub. Kui mängija “B” paneb selle kaardi maha, on eelmise mängija (“A”) kord uuesti mängida.



• **4 “gorilla” kaarti:** need kaardid pannakse “looma” kaardi peale, millel on vastava Bussi värv, või Jokkeri kaardi peale (näide: “gorilla + Kollane Buss” kaart pannakse “Seebra + Kollane Buss” kaardi peale). Niipea kui see kaart on maha pandud, peavad kõik teised mängijad gorillale pihta lööma.

Viimane mängija, kes pihta lööb, võtab 3 karistuskaarti ja alustab uuesti ühe oma valitud “looma” kaardiga (ta ei tohi mängida “gorilla” kaarti ega “Jokkerit”).

**Märkus:** kui pole enam kaarte, mida võtta, segatakse kõik kaardid potist, välja arvatud ülemine kaart, ja keeratakse ümber, et moodustada uus pakk.

**Mängu lõpp:** Kui ühel mängijal jääb kätte ainult üks kaart, peab ta ütleva “gorilla” ja mäng jätkub. Kui ta unustab seda öelda, võivad teised mängijad talle seda meenutada; sel juhul võtab ta karistuskaardi ja mäng jätkub. Kui keegi ei märka, on seda parem talle.

**Võitja on esimene mängija,** kellel ei ole enam kaarte.



# GORILLA



5-99 years



3-5 players



45 cards (40 "animal" cards, 1 joker card,  
4 "gorilla" cards)



**Aim of the game:** To have no cards left



**Game preparation:** The dealer deals out 6 cards to each player, the rest of the cards represent the stack.

**Rules of the game:** The youngest player puts an "animal" card in the centre of the table. (e.g.: Tiger + Red Bus). Then it's the next player to put an "animal" card of the same colour (e.g.: crocodile + Red Bus) or a card of the same animal with another Bus colour (e.g.: Tiger + Blue Bus). If he cannot play, he takes a card. Then it's the next player's turn to play according to the same rules. If he cannot play, he takes a card.  
**PS:** A good draw is played straight away.



## Special cards:

**1 Joker :** this card is put down at any time during his game turn (But it cannot be put down on the last go. The next player puts down an "animal" card of the colour of the Bus of his choice or a "gorilla" card.



**4 "panther" cards:** all the other players pick up a card. You can put another panther card on top of a panther card.



**4 "monkey" cards:** the next player misses a go (when player "A" puts down this card, player "B" doesn't play, it's the turn of player "C").



**4 "elephant" cards:** the game play changes direction. When a player "B" puts down this card, it's the previous player ("A")'s turn to play again.



**4 gorilla cards:** these cards are put on top of an "animal" card of the colour of the corresponding Bus or on the Joker card (example: a "gorilla + Yellow Bus" card is put on top of the "Zebra + Yellow Bus" card). As soon as this card has been put down, all the other players must tap on the gorilla. The last player to tap picks up 3 penalty cards and starts again with an "animal" card of his choice (he cannot play a "gorilla" card or the "Joker").

**PS:** when there are no more cards to pick up, all the cards from the pot except the one on top are shuffled and turned over to represent a new stack.

**End of the game:** When one of the players only has one card in his hand he must say "gorilla" and the game continues. If he forgets to say it, the other players can point it out to him; in this case, he picks up a penalty card and the game continues. If nobody has noticed then all the better for him. The winner is the first player who has no cards left.

# GORILLA



5-99 лет



3-5 игрока



45 карт (40 карт “животные”, 1 карта “джокер”, 4 карты “гориллы”)



**Цель игры:** Остаться без карт на руках.



**Подготовка к игре:** Сдающий раздает по 6 карт каждому игроку. Из остальных карт формируется колода.

**Правила игры:** Самый младший игрок кладет в центр стола карту “животное” (например: тигр + красный автобус). После этого, следующий игрок должен положить карту “животное” того же цвета (например: крокодил + красный автобус) или карту с изображением того же животного и автобусом другого цвета (например: тигр + синий автобус). Если игроку нечем ходить, то он берет карту из колоды. Затем ход передается следующему игроку, и он играет по тем же правилам. Если ему нечем ходить, то он берет карту из колоды.

**P.S. :** Если взятая из колоды карта подходит, то она сразу же выкладывается.

## Особые карты:



**1 карта “джокер”:** игрок, имеющий эту карту на руках, может выложить ее в любой момент, когда наступает его очередь ходить. (но на последнем ходе эту карту выкладывать нельзя). Следующий игрок кладет карту “животное” с автобусом любого цвета (по своему выбору), либо карту “горилла”.



**4 карты “пантера”:** все остальные игроки берут по 1 карте из колоды. На карту “пантера” можно положить другую карту “пантера”.



**4 карты “обезьяна”:** следующий игрок пропускает ход (если игрок “А” кладет карту “обезьяна”, то игрок “Б” не играет, а ход передается сразу игроку “В”).



**4 карты “слон”:** передача хода от игрока к игроку меняет свое направление на противоположное (если игрок “Б” кладет карту “слон”, то ход передается обратно игроку “А”).



**4 карты “горилла”:** эти карты можно положить поверх карты “животное” с автобусом соответствующего цвета, либо на карту “джокер” (например: карта “горилла + желтый автобус” кладется поверх карты “зебра + желтый автобус”).

Как только такая карта положена, все остальные игроки должны стукнуть по горилле. Тот, кто стукнул последним, берет из колоды 3 штрафные карты и начинает новый тур игры, выкладывая любую карту “животное”, по своему выбору (он не имеет права выложить карту “горилла” или карту “джокер”).

**PS:** когда в колоде не остается больше карт, все сброшенные карты, кроме самой верхней, перемешиваются, и из них формируется новая колода.

**Конец игры:** Как только у одного из игроков остается только одна карта на руках, он должен сказать “горилла”, и после этого игра продолжается. Если он забывает это сказать, то остальные игроки могут сделать ему замечание; в таком случае, он берет из колоды одну штрафную карту, и игра продолжается. Если никто ему не напомнил, то тем лучше для него. Выигрывает тот игрок, который первым останется без единой карты на руках.