

LV – Latviešu

DJ05126 Kāršu spēle: Sarkangalvīte

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 7 gadiem

Spēlētāju skaits: 2-4

Komplektā ietilpst: 50 kārtis - 24 “pasakas” kārtis; 10 “vilka” kārtis un 16 “meža” kārtis (8 “vilks mežā” kārtis un 8 “mednieks mežā” kārtis).



Spēles mērķis: ātrāk par visiem izlikt 6 pasakas “Sarkangalvīte un vilks” kārtis.

Sagatavošanās spēlei: no astoņām “meža” kārtīm galda vidū tiek izveidots aplis. Kārtis tiek novietotas ar attēliem uz leju. Atlikusī “meža” kāršu kava tiek novietota apla vidū. Pārējās 34 kārtis (pasakas un vilka kārtis) tiek samaisītas un izdalītas spēlētājiem - katram pa 3. Neizdalītās kārtis, kas paliek pāri, tiek sakārtotas kāršu kaudzītē, no kuras spēlētāji spēles laikā ņems kārtis.

Spēles noteikumi: spēli uzsāk jaunākais spēlētājs. Katrs spēlētājs, kad pienāk viņa kārta, izpilda kādu no trim darbībām pēc savas izvēles:

- **sev priekšā novieto jebkuru “pasakas” kārti** ar attēlu uz augšu, neatkarīgi no tā, kāds ir kārts numurs (izņēmums ir kārts Nr.6, jo tā jānovieto pēdējā);
- **atmet vienu no savām trim kārtīm**, atliekot atpakaļ kaudzītes apakšā;
- **mēģina iegūt “pasakas” kārti**, novietojot “vilka” kārti uz vienas no “pasakas” kārtīm, kas novietotas kāda spēlētāja priekšā. Šajā gadījumā, lai pasargātu savu kārti, spēlētājs atver vienu no “meža” kārtīm, kas izvietotas aplī ar attēliem uz leju, taču pirms tam, spēlētājs ar roku pārbraukā pāri kārtīm uz dzied dziesmiņu: “Kamēr vilks ir aizsteidzies, iesim mežā spēlēties, Ja vilks mājās atnāks, viņš mūs mutē pagrābs!”

Tad spēlētājs pagriež otrādi un atklāj vienu no meža kārtīm:



- **Ja tiek atklāta kārta “vilks mežā”,** tad spēlētājs atdod savu “pasakas” kārti savam pretiniekam, un pretinieks to novieto sev priekšā, papildinot vai iesākot savu pasaku. “Vilka” kārts tiek atmesta – novietota atpakaļ kaudzītē, kaudzītes apakšā.



- **Ja atklātā kārta ir “mednieks mežā”,** spēlētājs iesaucas “pif paf”- tas nozīmē, ka mednieks nošauj vilku. “Pasakas” kārts paliek turpat. “Vilka” kārts tiek atmesta – novietota atpakaļ kaudzītē, kaudzītes apakšā.

Piezīme 1: Katru reizi, pēc tam, kad spēlētājs ir veicis 1 no 3 iespējamajām darbībām, tiek pacelta jauna kārta no kāršu kavas, lai spēlētājam atkal rokās būtu trīs kārtis.

Piezīme 2: Katra „meža” kārts, pēc tam, kad tā ir atklāta, tiek izņemta no apla un tās vietā novietota jauna „meža” kārta.

Piezīme 3: Pēc tam, kad spēlētājs ir atklājis pirmās 5 “pasaku” kārtis, viņš var ar “vilka” kārts palīdzību, izvilkt vienu kārti no kāda pretinieka, cenšoties iegūt pēdējo “pasakas” kārti Nr. 6. Ja izvilktā kārts, nav ar numuru 6, tad šo kārti kopā ar “vilka” kārti atmet, bet tad paceļ kārti no kāršu kavas. Pretinieks tieši tāpat - paceļ jaunu kārti.

Spēles beigas: uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sakrāj pasaku no 6 “pasakas” kārtīm.



LT – Lietuvių

DJ05126 Kortų žaidimas: Raudonkepuraite

Amžius: tinka nuo 4 iki 12 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 4 žaidėjams

Sudėtis: 50 kortų (24 “istorijų” kortos + 10 “vilkų” kortos, + 8 “medžiotojas miške” kortos + 8 “vilkas miške” kortos).



Žaidimo tikslas: pirmas surinkti 6 “Raudonkepuraite” istorijos kortas.

Pasiruošimas žaidimui: sudėkite į eilutę 8 užverstas “miško” kortas stalo viduryje. Sumaišykite visas “istorijos” ir “vilkų” kortas į vieną kaladę. Išdalinkite po tris kortas kiekvienam žaidėjui. Likusių kortų kaladę padėkite ant stalo.

Žaidimo taisyklės. Pradedą jauniausias žaidėjas. Savo ėjimo metu, žaidėjas gali atlikti vieną iš trijų veiksmų:

- **priešais save padėti atverstą vieną iš “istorijos” kortų**, nesvarbu kokio numerio, išskyrus 6 (ji dedama paskutinė).
- **grąžinti vieną iš trijų kortų į kortų kaladę.**
- **dėti “vilko” kortą ant vieno iš žaidėjų “istorijos” kortų**, bandant ją laimėti. Norint apginti savo kortą, žaidėjas pasirinktinai atverčia vieną iš “miško” kortų, gulinčių stalo viduryje. Prieš pasirinkdamas miško kortą, žaidėjas turi perbraukti abiem rankomis virš miško kortų rato dainuodamas: „Kol vilkas miške, mes žaisime, jei vilkas grįš namo – jis mus suės!“.

Tada žaidėjas atverčia vieną miško kortą:



- **Jeigu atverstoji korta yra “miškas su vilku”,** tai žaidėjas atiduoda savo “istorijos” kortą priešininkui. Priešininkas ją pasideda priešais save, papildydamas arba pradėdamas kortų seką. “Vilko” korta numetama į kaladę.



- **Jeigu atverstoji korta yra “medžiotojas miške”,** tai žaidėjas sušunka “Baaang!” ir nušauna vilką. Žaidėjas išsaugo “istorijos” kortą, o “vilko” korta numetama į kaladę.

Pastaba 1. Po kiekvieno savo ėjimo žaidėjas privalo turėti rankose tris kortas. Jeigu kortų trūksta, pasiima iš kaladės. Ėjimas perduodamas sekančiam žaidėjui.

Pastaba 2. Atversta “miško” korta, po žaidėjo ėjimo pakeičiama nauja užversta “miško” korta.

Pastaba 3. Žaidėjas į seką sudėjęs penkias “istorijos” kortas gali bandyti su “vilko” korta iš priešininko laimėti 6 sekos kortą. Jeigu ištrauktoji korta nėra nr. 6, jis ją ir savo “vilko” kortą išmeta į panaudotų kortų kaladę. Jis ir priešininkas traukia po vieną kortą iš kaladės.

Žaidimas baigiasi, kuomet vienas iš žaidėjų surenka “istorijos” kortų seką. Jis skelbiamas nugalėtoju.



EE – Eesti

DJ05126 – Kaardimäng: Punamütsike

Vanus alates: 4-7

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuuluvad: 50 kaarti (24 „jutu“ kaarti + 10 „hundi“ kaarti + 8 „jahimees metsas“ kaarti + 8 „hunt metsas“ kaarti).

Eesmärk: esimese mängijana kokku saada kõik 6 Punamütsikese „jutu“ kaarti.



Enne mängimist: pange laua keskele, pildiga pool all, 8 suvalist „metsa“ kaarti nii, et moodustuks ring. Ülejäänud 8 „metsa“ kaarti pange ringi keskele kuhja.

Segage 34 „jutu“ ja „hundi“ kaarti ära ning jagage igale mängijale 3 kaarti; ülejäänud kaartidest moodustub juurdevõtmise pakk.

Mängu reeglid: alustab kõige noorem mängija. Enda käimiskorra ajal on mängijatel kolm võimalust:

- asetada ükskõik mis numbriga „jutu“ kaart, pildiga pool üleval, suvalises järjekorras enda ette (välja arvatud kaart number 6, mis tuleb panna viimasena);
- panna üks oma 3 kaardist juurdevõtmise paki alla;
- üritada võita „jutu“ kaarti, mille on lauale pannud mõni teine mängija, asetades „hundi“ kaardi selle peale. Viimasel juhul üritab teine mängija oma kaarti kaitsta, keerates laua keskel asuvast ringist ümber ühe „metsa“ kaardi. Enne „metsa“ kaardi ümberpööramist peab mängija panema mõlemad käed „metsa“ kaardi kohale ja laulma: „Kui hundi ei ole, siis meil on metsas tore, kui hunt tuleb koju, pistab nahka viimsegi poju.“

Mängija keerab seejärel ümber ühe metsakaardi:



- Kui kaardi peal on hunt metsas, siis mängija kaotab „jutu“ kaardi oma vastasele, kes paneb selle enda ette, et moodustada oma „jutu“ kaartide rivi, või lisab selle juba olemasolevale rivile. „Hundi“ kaart pannakse tagasi juurdevõtmise paki alla.



- Kui kaardi peal on jahimees metsas, siis hüüab mängija „Pauk!“ ja jahimees tapab hundi ära. Mängija jätab „jutu“ kaardi endale ja „hundi“ kaart pannakse tagasi juurdevõtmise paki alla.

Märkus 1: mängijad peavad võtma ühe kaardi juurdevõtmise pakist iga kord, kui nende käimiskord on lõppenud, et neil oleks alati käes 3 kaarti. Seejärel jätkub mäng samamoodi järgmise mängijaga.

Märkus 2: iga kord, kui „metsa“ kaart ümber pööratakse, tuleb see ringist ära võtta ja asendada uue „metsa“ kaardiga, mis võetakse ringi keskel olevast pakist. Uus „metsa“ kaart pannakse ringi äravõetud kaardi asemele.

Märkus 3: Mängija, kes on ritta pannud esimesed 5 „loo“ kaarti, võib kasutada „hundi“ kaarti, et proovida võita viimast loo kaarti (nr 6), võttes kaardi teiselt mängijalt.

Kui võetud kaart ei ole loo kaart number 6, pannakse see koos „hundi“ kaardiga tõmbepaki alla ning nii mängija kui ka vastane võtavad ühe kaardi tõmbepakist.

Mängu lõpp: võidab mängija, kes saab esimesena kokku kõik 6 „jutu“ kaarti.



MÉCHANLOU



Age: 4 to 7



2 to 4 players



No. of cards: 50 cards (24 “story” cards + 10 “wolf” cards + 8 “hunter in the forest” cards + 8 “wolf in the forest” cards).



Aim: be the first player to have all 6 Little Red Riding Hood “story” cards.



Before starting: place any 8 “forest” cards face down in a circle in the centre of the table. Place the remaining 8 “forest” cards in a pile in the middle of the circle.

Shuffle the 34 “story” and “wolf” cards and deal 3 to each player; the remaining cards form the draw pile.

Rules of the game: The youngest player starts.

Players have three options during their turn:

- Place any numbered “story” card face up in front of them in no particular order (except for card number 6, which must be played last).
- Return one of their 3 cards to the bottom of the draw pile.
- Try to “win” a “story” card played by one of the other players by placing a wolf card on top of it.

When this happens, the other player tries to “protect” the card by turning over one of the “forest” cards from the circle in the centre of the table.

Before picking a forest card, the player has to move both hands over the circle of forest cards while singing: “While the wolf’s away in the woods we’ll play, if the wolf comes home, he’ll eat us up, flesh and bone”.

The player then turns over one of the forest cards.

- If the card shows a wolf in the forest, the player loses the "story" card to his opponent, who uses it to start or add to his own row of "story" cards in front of him. The "wolf" card is returned to the bottom of the draw pile.

- If the card shows a hunter in the forest, the player shouts "Bang!" and the wolf is killed by the hunter. The player keeps the "story" card and the "wolf" card is returned to the bottom of the draw pile.

NB1: players must take a card from the draw pile each time they have finished their turn so that they always have 3 cards in their hand. Play then continues with the next player according to the same rules.

NB2: each time a forest card is turned over, it must be removed from the circle and replaced by the next forest card from the pile in the middle of the circle. Put the new forest card face down in place of the one removed from the circle.

NB3: a player who has lined up the first 5 "story" cards can use a "wolf" card to try to win the final story card (no. 6) by taking a card from another player. If the card taken is not story card number 6, it goes to the bottom of the draw pile together with the wolf card, and the player and the opponent take a card from the draw pile.

End of the game: the winner is the first player to have all 6 "story" cards.



DJECO

MÉCHANLOU



Возраст: 4–7 лет



Количество игроков 2–4



Количество карт: 50 карт (24 “сказочные” карты + 10 карт “волк” + 8 карт “лес с охотником” + 8 карт “лес с волком”).



Цель игры: быстрее всех выложить 6 “сказочных” карт “Красная шапочка”.



Подготовка к игре: из 8–ми карт “лес” в центре стола формируется круг. Карты кладутся лицевой стороной вниз. Все другие карты “лес” складываются стопкой в центре этого круга. Остальные 34 карты перетасовываются и раздаются игрокам – каждому по 3 карты. Нерозданные карты – это колода, из которой игроки будут брать карты.

Правила игры: Игру начинает самый младший игрок. Каждый игрок, когда наступает его очередь играть, выполняет одно из трех нижеперечисленных действий, по своему выбору:

- кладет перед собой, лицевой стороной вверх, “сказочную” карту в порядке, не зависящей от ее номера (исключение составляет карта №6, которая выкладывается последней);
- помещает одну из своих трех карт в сброс;
- кладет 1 карту “волк” на 1 “сказочную” карту, лежащую перед одним из игроков, чтобы ее “утащить”.

В этом случае, чтобы “защитить” свою карту, этот игрок открывает одну из карт “лес”, лежащих в центре стола. Для этого он сначала водит руками над лежащими на столе картами, и поет песенку: “Пойдем в лес погулять, пока волк ушел спать. Если волк придет в лес, он, конечно, нас съест”; после чего он выбирает одну из карт “лес” и открывает ее.

- Если оказывается, что эта карта – “лес с волком”, то игрок отдает свою “сказочную” карту своему противнику, и тот кладет ее перед собой, дополняя либо начиная свою собственную последовательность “сказочных” карт. Карта “волк” помещается в сброс.
- Если оказывается, что эта карта – “лес с охотником”, то игрок говорит “Паф!” – это значит, что охотник убил волка. “Сказочная” карта при этом остается лежать перед своим “хозяином”. Карта “волк” помещается в сброс.

Примечание 1: каждый раз, после того как игрок выполнил одно из этих трех действий, он берет 1 карту из колоды, чтобы по-прежнему иметь на руках 3 карты. После этого ход передается следующему игроку, и так далее.

Примечание 2: Каждая карта “лес”, после того как она открыта, убирается из круга и заменяется новой картой, взятой из стопки карт “лес”. Эта карта кладется лицевой стороной вниз, на то же место, где лежала убранный карта.

Примечание 3: После того как игрок выложил свои первые 5 «сказочных» карт, он может с помощью карты «волк» вытащить одну из карт другого игрока, стараясь заполучить последнюю (№ 6) карту своей сказки. Если вытащенная карта не является «сказочной» картой с номером 6, то он помещает ее, а также свою карту «волк», в сброс, а затем берет карту из колоды. Другой игрок также берет себе одну карту из колоды.

Конец игры: выигрывает тот игрок, который раньше всех соберет 6 “сказочных” карт.



DJECO

