

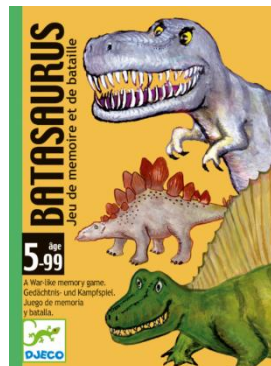
LV – Latviešu

DJ05136 Kāršu spēle – Batazaurs

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2-4

Komplektā ietilpst: 48 dinozauru kārtis (4 komplekti ar 12 dinozauriem). Katram dinozauram ir piešķirts cipars no 1-12, norādot tā stiprumu (12 – visstiprākais un 1 – visvājākais).



Spēles mērķis: uzvarēt pēc iespējas vairāk cīņu, sakrājot visvairāk dinozauru kāršu.

Sagatavošanās spēlei: katrs spēlētājs paņem sev vienu 12 dinozauru komplektu. Kārtis samaisa un noliek sev priekšā ar attēliem uz augšu. Spēlētāji var izvietot savas kārtis 2 rindās pa sešām kārtīm vai 3 rindās pa četrām. Tiek dotas 30 sekundes, lai spēlētāji iegaumētu savas kārtis (12 dinozaurus) un to atrašanās vietu. Tad kārtis pagriež ar attēliem uz leju, nemainot kāršu secību vai izvietojumu.

Spēles noteikumi: spēli sāk jaunākais spēlētājs. Savā gājienā spēlētājs izvēlas vienu no savām dinozauru kārtīm, apgriež to ar attēlu uz augšu un novieto galda vidū. Tad pulksteņa rādītāja virzienā šādi dara arī pārējie spēlētāji. Spēlētājs ar visspēcīgāko kārti iegūst kārtis, kas novietotas galda vidū. Iegūtās kārtis spēlētājs novieto kaudzītē sev blakus. Spēlētājs, kas iegūvis uzvaru gājienā, sāk nākamo gājienu.

Īpaši gadījumi: Kad vairāki spēlētāji ir novietojusi galda vidū vienāda stipruma kārtis, viņu starpā notiek "cīņa". Šie spēlētāji novieto jau esošajai kārtij virsū citu kārti (pēc savas izvēles), novietojot to ar attēlu uz leju. Kad visi cīņā iesaistītie spēlētāji nolikuši pa kārtij, tad vienlaicīgi tās apgriež otrādi, atklājot, kādi dinozauri uz tām ir redzami. Tas, kura kārtis ir spēcīgāka, iegūst visas kārtis, kas atrodas galda vidū. Ja kārtis, kas tiek izspēlētas ar attēlu uz leju, ir atkal vienāda stipruma, tad viņi turpina šādā veidā izspēlēt kārtis, kamēr kāds no viņiem pārspēj otru.

Piebilde:

- Ja spēlētāji izspēlē vienāda stipruma kārtis, bet kāds cits spēlētājs ir izspēlējis spēcīgāku kārti, "cīņa" nenotiek. Tad spēlētājs ar spēcīgāko kārti iegūst pārējās kārtis.
- Ja spēles beigās kādam no spēlētājiem uz galda ir palikušas vēl neizspēlētas kārtis (šādi var gadīties, ja spēli spēlē 3 vai 4 spēlētāji), tad neizmantotās kārtis novieto savā iegūto kāršu kaudzītē.

Uzvara: Spēli uzvar spēlētājs, kurš spēles beigās ir ieguvis visvairāk kāršu.



*Spēles autori: Gregorijs Kiršbaums un Alekss Sanderss
(Gregory Kirszbaum, Alex Sanders).*

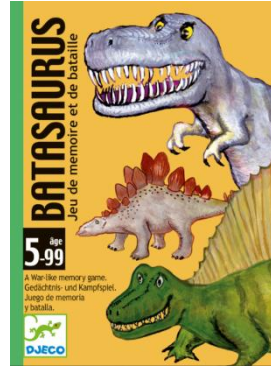
LT – Lietuvių*

DJ05136 Kortų žaidimas: Batasaurus

Amžius: tinka nuo 5 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 48 dinosauro kortos (4 rinkiniai po 12 dinosauro). Kiekvienas dinosauros yra susietas su skaičiumi nuo 1 iki 12, nurodančiu jo stiprumą (12 yra stipriausias, o 1 silpniausias).



Kompsognatas Kentrozauras Pteranodonas Ankiłozauras



Stegozauras Dimetrodonas Triceratopsas Velociraptorius



Stirakozauras Spinozauras Diplodokas T. Reksas

Žaidimo tikslas: Laimėk kuo daugiau kovų, kad laimėtum daugiausiai dinosauro kortų.

Pasiruošimas žaidimui: Kiekvienas žaidėjas pasiima vieną 12 dinosauro rinkinį. Jie išmaišo savo kortas ir išdėlioja jas atverčiai, po vieną, tokia tvarka, kokia jos eina nuo malkos viršaus. Žaidėjai gali išdėlioti savo kortas dviem eilėmis po šešias kortas arba trimis eilėmis po keturias kortas. Jie turi 30 sekundžių įsiminti savo 12 dinosauro padėtį, tada visi apverčia savo 12 kortų užverstas, palikdami kiekvieną kortą savo vietoje.

Kaip žaisti: Jauniausias žaidėjas pradeda. Per savo ėjimą žaidėjas apverčia vieną savo pasirinktą kortą iš 12 kortų ir padeda ją stalo viduryje. Tada, žaidžiant pagal laikrodžio rodyklę, kiti žaidėjai paeiliui taip pat pasirenka po vieną savo kortą ir padeda ją stalo viduryje. Tas, kuris sužaidė stipriausią kortą, laimi visas sužaistas kortas ir pasideda jas į krūvą šone kaip laimėtų taškų atsargą.

Žaidėjas, kuris ką tik laimėjo rundą, pradeda kitą rundą, ir taip toliau.

Specialūs atvejai: Kai keli žaidėjai padeda kortą su tokia pačia stiprybe, tarp jų kyla „karas“: šie žaidėjai užversta padeda po kitą pasirinktą kortą ant ką tik sužaistos kortos. Kai visi žaidėjai tai padaro, jie visi vienu metu atverčia kortas.

Tas, kuris atverčia stipriausią kortą, laimi visas kortas, esančias stalo viduryje. Jeigu du ar daugiau žaidėjų vėl sužaidžia tokios pačios stiprybės kortas, tik jie vieni tęsia karą tokiu pačiu būdu, kol vienas žaidėjas laimi rundą.

Pastaba: Jei keli žaidėjai padeda tokią pačią kortą, bet kitas žaidėjas sužaidžia stipresnę kortą, karo nėra. Laimi tas žaidėjas, kuris sužaidė stipresnę kortą.

Žaidimo pabaigoje, kai žaidžia trys arba keturi žaidėjai, gali nutikti, kad kai kurie žaidėjai liks su viena ar daugiau kortų; tokiu atveju šios kortos pridedamos prie jų laimėtų kortų krūvos.

Laimėjimas: Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris surinko daugiausiai kortų.



*Žaidimo autoriai: Gregoris Kirszbaumas ir Aleksas Sandersas
(Gregory Kirszbaum, Alex Sanders).*

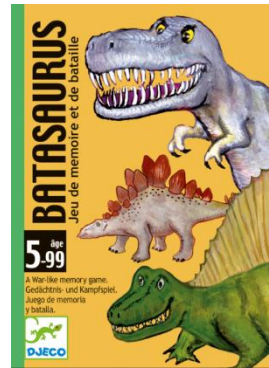
EE – Eesti

DJ05136 – Kaardimäng: Batasaurus

Vanus alates: 5–99-aastastele

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: 48 dinosauruse kaarti (neli 12 dinosaurusest koosnevat komplekti). Iga dinosaurus on seotud arvuga 1 kuni 12, mis näitab sauruse tugevust (12 on tugevaim ja 1 nõrgim).



Eesmärk: võita võimalikult palju lahinguid, et saada endale kõige rohkem dinosauruse kaarte.

Mänguks valmistumine. Igaüks võtab ühe 12 dinosaurusest koosneva kaardikomplekti, segab oma kaardid läbi ja paneb need, nagu ülespoole, ükshaaval maha järjekorras, milles need kaardipakist tulevad. Mängijad võivad oma kaardid sättida kahte kuuesesse või kolme neljasesse kaardiritta.

Nüüd on mängijail oma 12 dinosauruse asukoha meeldejätmiseks aega 30 sekundit. Seejärel pööravad kõik oma 12 kaarti tagurpidi, jättes iga kaardi oma kohale.

Mängu käik. Alustab noorim mängija. Oma käigu ajal valib mängija oma 12 kaardist ühe välja, pöörab selle ümber ja paneb selle laua keskele. Mängukord liigub edasi päripäeva. Nüüd valivad oma kaartidest kordamööda ühe välja ka kõik teised mängijad ja asetavad selle laua keskele. See, kes pani mängu kõige tugevama kaardi, võidab kõik laua keskele pandud kaardid endale ja paneb need võidetud punktidenä endale juurde hunnikusse.

Järgmist käiku alustab mängija, kes sai viimase tihhi endale.

Erijuhtumid. Kui mitu mängijat paneb maha sama tugeva kaardi, peavad nad omavahel maha „sõja“: kõik osalejad panevad äsja mängitud kaardi peale teise vabalt valitud kaardi. Kui kõik mängijad on valmis, pööravad nad kõik oma kaardid samal ajal ümber.

Kellel on nüüd tugevaim kaart, saab kõik laua keskele pandud kaardid endale. Kui kaks või enam mängijat on jälle mängu pannud sama tugeva kaardi, peavad nad samamoodi maha järgmise „sõja“, kuni üks mängija võidab tihhi endale.

Pange tähele! - Kui mitu mängijat paneb maha sama kaardi, kuid mõni teine mängija paneb mängu neist tugevama kaardi, siis „sõda“ ei toimu. Tihhi saab endale kõige tugevama kaardi välja pannud mängija.

- Kolme või nelja mängijaga mängu lõpus on võimalik, et mõnele mängijale jääb mõni kaart alles. Sel juhul lisavad nad need kaardid enda võidetud kaartide hunnikusse.

Võitja. Võidab mängija, kes on endale saanud kõige rohkem kaarte.



Mängu autorid: Gregory Kirszbaum ja Alex Sanders.

BATASAURUS



Age: 5-99 years



Number of players: 2-4



Contents: 48 dinosaur cards (4 sets of 12 dinosaurs). Each dinosaur is associated with a number from 1 to 12 indicating its strength (12 being the strongest and 1 the weakest).



Compsognathus



Kentrosaurus



Pteranodon



Ankylosaurus



Stegosaurus



Dimetrodon



Triceratops



Velociraptor



Styracosaurus



Spinosaurus



Diplodocus



T Rex



Object: Win as many fights as possible to win the most dinosaur cards.



Preparing to play: Players each take one set of 12 dinosaurs. They shuffle their cards and lay them down, face up, one by one in the order in which they come off the top of the pile. Players can lay out their cards in two rows of six cards, or three rows of four cards.

They take 30 seconds to memorise the position of their 12 dinosaurs then everyone turns their 12 cards face down leaving each card in its place.

How to play: The youngest player starts. On their turn, players turn over a card of their choice from their 12 cards and place it in the middle of the table. Then, with play moving clockwise around the table, the other players in turn each choose one of their cards, and place it in the middle of the table. Whoever played the strongest card wins all the cards played and puts them in a pile to one side as a stock of points won.

The player who has just won the trick leads into the next trick, and so on.

Special cases: When several players lay down a card of the same strength, there is "war" between them: the players involved each lay another card of their choice face down on top of the card they just played. Once all of the players have done so, they all turn over their cards at the same time.

Whoever turns up the strongest card wins all of the cards played in the middle of the table.

If two or more players have again played cards of the same strength, they and they alone continue the war in the same way until a player wins the trick.

Please note: - If several players lay down the same card, but another player plays a stronger card, there is no war. It is the player with the stronger card who wins the trick.

- At the end of a game between three or four players, it is possible that some players will be left with one or more cards; in this case the players add these cards to their pile of cards won.

Winning: The player who has won the most cards wins the game.

A game created by Gregory Kirszbaum and Alex Sanders

DJECO

BATASAURUS



Возраст: 5–99 лет



Количество игроков: 2–4



В комплекте: 48 карточек «динозавры» (4 серии по 12 динозавров). Каждому динозавру присвоена определенная стоимость от 1 до 12 (12 — самая сильная карточка, 1 — самая слабая).



Компсогнат



Кентрозавр



Птеранодон



Анкилозавр



Стегозавр



Диметродон



Трицератопс



Велоцираптор



Стиракозавр



Спинозавр



Диплодок



Тираннозавр



Цель игры: выиграть как можно больше раундов и заработать как можно больше карточек «динозавров».



Подготовка к игре. Каждый игрок берет по 12 карточек «динозавров» одной серии. Перемешав свои карточки, он выкладывает их перед собой лицевой стороной вверх в том порядке, в котором они открылись. Он может выложить 2 ряда по 6 карточек или 3 ряда по 4 карточки.

Игрокам дается 30 секунд, чтобы запомнить расположение своих 12 динозавров, а затем каждый игрок переворачивает свои 12 карточек лицевыми сторонами вниз, не меняя их местами.

Ход игры. Игру начинает самый младший игрок. Он переворачивает любую из своих 12 карточек и кладет ее в центр стола. Затем остальные игроки по очереди (по часовой стрелке) выбирают одну из своих карточек, открывают ее и кладут в центр стола.

Игрок, сходивший самой сильной карточкой, забирает все карточки этого раунда и кладет их стопкой рядом с собой.

Следующий раунд начинает игрок, который забрал себе карточки прошлого раунда, и так далее.

Особые случаи. Если несколько игроков сходили одинаковыми карточками наивысшей стоимости, между ними проводится «бой». Каждый участник боя кладет на свою выложенную карточку еще одну карточку лицевой стороной вниз. Затем они одновременно открывают каждый свою карточку.

Игрок, сходивший самой сильной карточкой, забирает все карточки, выложенные в центр стола.

Если при этом не менее 2 игроков вновь сходили одинаковой карточкой наивысшей стоимости, то они проводят бой между собой по той же схеме, пока один из них не заберет себе все карточки этого раунда.

Внимание! Если несколько игроков сходили одинаковыми карточками, но при этом другой игрок сходил более сильной карточкой, то бой не проводится. Карточки забирает этот последний игрок.

Если в конце партии при игре втроем или вчетвером у некоторых игроков осталась одна или несколько карточек, то игроки добавляют эти карточки к стопке выигранных карточек.

Определение победителя. В партии побеждает игрок, набравший больше всех карточек.

Авторы игры: Грегори Кирсзбом и Алекс Сандерс (Grégory Kirszbaum Alex Sanders)

DJECO