

LV – Latviešu

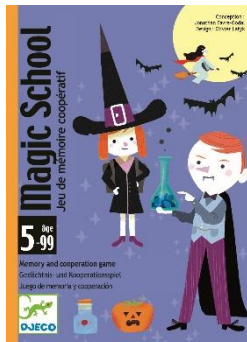
DJ05144 Kāršu spēle – Maģijas skola

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1-6

Komplektā ietilpst: 32 kārtis – 16 maģisko priekšmetu kārtis un 16 kārtis ar priekšmetu īpašniekiem.

Spēles mērķis: izpildīt vismaz 10 maģijas uzdevumus, savienojot pareizos kāršu pārus.



Spēles laikā jūs būsiet jaunie mācekļi, kas sapņo kļūt par vareniem burvjiem. Lai sasniegtu šo mērķi, jums būs veiksmīgi jāizpilda vismaz 10 uzdevumi. Taču tas ir grupas uzdevums un jums būs jāstrādā kopā, lai uzvarētu. Lai veiksmīgi atrastu meklēto, jums būs jāsavieno atbilstošie maģijas priekšmeti ar to īpašniekiem, un jāsavieno kopā divas savstarpēji saistītās kārtis.

Sagatavošanās spēlei: visas kārtis samaisa un novieto kaudzītē uz galda ar attēliem uz leju. Spēles laikā spēlētājiem jāņem kārtis no šīs kaudzītes un jānovieto uz galda, vienu pie otras, veidojot rindas, pa 4 kārtīm katrā rindā, beigās izveidojot četrstūri ar 4 rindām, katrā pa 4 kārtīm.

Spēles noteikumi: spēli sāk jaunākais spēlētājs, tad spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Pirmais spēlētājs paņem augšējo kārti no kaudzītes, parāda to visiem spēlētājiem un pēc tam novieto uz galda ar attēlu uz leju. Nākošais spēlētājs paņem no kaudzītes jaunu kārti, un arī parāda to visiem spēlētājiem:

- Ja šī kārts ir saistīta ar iepriekšējo kārti vai kādu no tām, kas jau ir izliktas uz galda, spēlētājs novieto šo kārti ar attēlu uz augšu, uz atbilstošās kārts, kas stāv aizklāta uz galda. Tas nozīmē, ka kāršu pāris ir izveidots un uz šīm kārtīm vairs jaunas kārtis nevar likt.
- Ja šī kārts nav saistīta ar iepriekšējām kārtīm vai spēlētāji nav droši par to saistību, spēlētājs novieto šo kārti uz galda, ar attēlu uz leju, blakus iepriekš noliktajām kārtīm, turpinot veidot kāršu rindu.

Nākošajos gājienos, ja uz galda ir novietotas jau vairākas kārtis ar attēliem uz leju, spēlētājs izvēlas, uz kura novietot savu kārti, lai izveidotu atbilstošu pāri. Spēle turpinās līdz kaudzītē vairs nav nevienas kārts.

Uzmanību: spēlētāji var savā starpā diskutēt un pārrunāt, kur, viņuprāt, jānovieto kārts, lai izveidotu veiksmīgu pāri, taču gala lēmums jebkurā gadījumā ir jāpieņem spēlētājam, kurš ir pacēlis attiecīgo kārti un novieto to uz galda.

!!! Kad kārtis ir novietotas uz galda, tās vairs nedrīkst mainīt vietām vai pārvietot!

Spēles beigas: Spēle beidzas, kad visas kārtis ir izliktas uz galda. Citiem vārdiem sakot, uz galda ir izveidots taisnstūris ar 16 kārtīm (4 x 4 kārtis) un katrā lauciņā, viena uz otras, atrodas 2 kārtis. Tad spēlētāji pārbauda katru no 16 kāršu pāriem, lai pārbaudītu, vai tie ir savietoti pareizi un veiksmīgi izveido pāri starp maģisko priekšmetu un tā īpašnieku. Ja maģiskais priekšmets atbilst izvēlētajam īpašniekam, uzdevums ir izpildīts.



Jau noformēti, savietoti kāršu pāri.

Nepabeigti pāri: trūkst vai nu maģiskais priekšmets vai tā īpašnieks. Šīs vietas vēl ir jāaizpilda ar atbilstošām kārtīm.

Brīva vieta pēdējām divām kārtīm.

Rezultātu tabula:

- **Ja pareizi savietoti 15 vai 16 kāršu pāri: Izcili!** Tagad tu esi pilntiesīgs burvis un saņem Merlina ordeņa medaļu!
- **Ja pareizi savietoti 10 līdz 14 kāršu pāri: Ļoti labi!** Esi izpelnījies burvja statusu!
- **Ja pareizi savietoti 7 līdz 9 kāršu pāri: Diemžēl** neesi izturējies pārbaudījumu! Tu biji pavisam tuvu! Mēģini vēlreiz!
- **Ja pareizi savietoti 0 līdz 6 kāršu pāri: Ups,** spēle beigusies! Taču īsts burvis nekad nepadodas!

Spēles autors: Jonathan Favre-Godal.

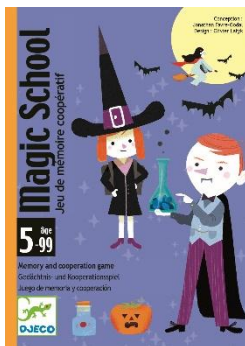
LT – Lietuvių

DJ05144 Kortų žaidimas: Magijos Mokykla

Amžius: nuo 5 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 1 – 6 žaidėjams

Žaidimo sudėtis: 32 kortos – 16 magijos daiktų ir 16 veikėjų.



Žaidimo tikslas: atlikti bent 10 magiškų užduočių.

Žaidimo metu būsite jauni mokiniai, kurie svajoja tapti didžiais burtininkais. Jei norite pasiekti savo tikslą, jums reikės sėkmingai atlikti bent 10 magijos užduočių. Šios užduotys - tai komandinis darbas. Norint laimėti, visiems žaidėjams teks veikti kartu. Užduočiai įvykdyti reikia rasti magiškų daiktų savininkus, t.y. suporuoti daikto ir veikėjo korteles.

Žaidimo pradžia: Visos kortos sumaišomos, apverčiamos ir užverstos sudedamos į kaladę ant stalo. Žaidimo metu žaidėjai turi imti po vieną kortą iš kaladės ir dėti ją vieną šalia kitos taip, kad susidėliotų keturkampis – keturios kortos išilgai ir keturios statmenai.

Žaidimo eiga: Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, toliau jis tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę. Pirmasis žaidėjas paima kortą nuo kaladės viršaus, parodo ją visiems žaidėjams ir padeda ją užverstą ant stalo.

Antrasis žaidėjas ima sekančią kortą, parodo ją visiems žaidėjams ir:

- Jei kortą galima suporuoti su prieš tai padėta ant stalo korta, žaidėjas ją padeda ant anksčiau padėtos užverstos kortos, bet piešinėliu į viršų. Taip suformuojama pora ir daugiau ant šios poros dėti kortų nebegalima.
- Jei žaidėjo paimtos nuo kaladės viršaus kortos negalima suporuoti su prieš tai traukusio žaidėjo korta, ji užversta padedama šalia ankstesnės kortos.

Žaidimas vyksta toliau, bandant sudaryti kortelių poras, kol kaladėje nebelieka kortų.

Pastaba: Žaidėjai gali tarpusavyje pasitarti, kur galėtų būti padėta korta, tačiau galutinį sprendimą priima žaidėjas su korta rankoje.

Padėtų ant stalo ir suporuotų kortų vietos keisti jau nebegalima.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai kaladėje kortų nebelieka ir jos visos yra padėtos ant stalo, t.y. kai jau yra sudėliotas pilnas keturkampis po dvi suporuotas korteles. Tuomet kortos atverčiamos ir patikrinama, kiek buvo sudaryta teisingų kortų porų. Jei kortelė su nupieštu daiktu atitinka veikėją – teisingai įvykdėte vieną užduotį!



Jau suporuotos kortos

Nesuporuotos kortos.
Trūksta daikto
arba jo savininko

Tuščia vieta paskutinėms
dviem kortoms

Rezultatų lentelė:

Įvykdytų užduočių skaičius:	Komentaras:
15-16	Sveikiname! Jūs tampate geriausiu šių laikų burtininku ir gaunate burtininko Merlino medalį!
10-14	Puikiai padirbėjote! Dabar esate galingas burtininkas!
7-9	Beveik pavyko... Nepasiduokite ir bandykite dar kartą!
0-6	Nepasisekė... Tačiau tikrasis burtininkas niekada nepasiduoda!

Žaidimo autorius: Jonathan Favre-Godal.

EE – Eesti*

DJ05144 – Kaardimäng: Völukool

Vanus alates: 5-99

Mängijate arv: 1-6

Komplekti kuulub: 32 kaarti – 16 "maagilise eseme" kaarti ja 16 "tegelase" kaarti.

Mängu eesmärk: Täita vähemalt 10 maagilist ülesannet.



Te mängite noorte õpipoistena, kes unistavad Suurteks Nõidadeks saamisest. Kui tahate oma eesmärki saavutada, peate edukalt täitma vähemalt 10 ülesannet. Need on ühine pingutus ja te peate koos töötama, et võita. Ülesande täitmiseks peate sobitama maagilised esemed nende omanikega ja panema kaks sobivat kaarti kokku.

Mängu ettevalmistamine: Kõik kaardid segatakse ja asetatakse lauale hunnikusse, tagurpidi. Mängu ajal peavad mängijad võtma kaarte ja asetama need lauale kõrvuti, neljases reas, et moodustada neli korda neli kaarti suurune ruut.

Mängu reeglid: Noorim mängija alustab, seejärel jätkub mäng päripäeva. Kui on tema kord, võtab esimene mängija paki esimese kaardi, näitab seda kõigile mängijatele ja asetab selle lauale tagurpidi.

Teine mängija tõmbab uue kaardi ja näitab seda kõigile mängijatele:

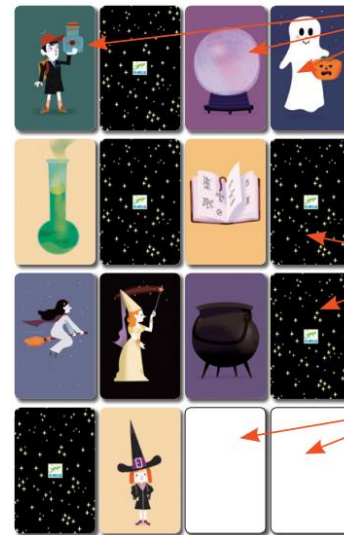
- Kui seda kaarti saab sobitada eelnevalt lauale pandud kaardiga, asetab mängija selle selle peale, ülespoole. Sellega moodustub paar ja rohkem kaarte ei tohi sellele peale panna.
- Kui seda kaarti ei saa sobitada eelnevalt lauale pandud kaardiga, asetab mängija selle lauale tagurpidi.

Järgmistel käikudel, kui laual on mitu tagurpidi kaarti, valib mängija, millisele neist ta uue kaardi paneb, kui ta arvab, et saab moodustada paari. Mäng jätkub, kuni pakis ei ole enam kaarte.

Märkus: Mängijad võivad arutada omavahel, kuhu tõmmatud kaart panna, kuid lõplik otsus jääb mängijale, kelle kord see on.

Juba lauale pandud kaarte ei tohi liigutada.

Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui kõik kaardid on lauale asetatud – teisisõnu, kui on moodustunud neli korda neli kaardist koosnev ruut, kus igas kohas on kaks kaarti. Mängijad kontrollivad seejärel moodustatud 16 paari. Kui maagiline ese ja selle omanik on õigesti sobitatud, on ülesanne täidetud.



Juba moodustatud paarid.

Avatud paarid: kas maagiline ese või tegelane puudub.

Tühjad kohad kahe viimase kaardi jaoks.

Tabel punktide jaoks:

- **16 ülesannet: Suurepärase!** Sa oled nüüd Suur Nõid ja saad Merlini Ordu medali.
- **10 kuni 14 ülesannet: Hästi tehtud!** Sa oled nüüd Suur Nõid.
- **7 kuni 9 ülesannet: Kahju,** sa olid lähedal! Proovi uuesti!
- **0 kuni 6 ülesannet: Oih...** mäng on läbi, aga tõeline nõid ei anna kunagi alla!

Mängu autor: Jonathan Favre-Godal.

Magic School



Ages: 5–99 years



Number of players:

1 to 6 players

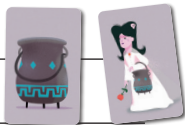


Contents: 32 cards –

16 magical item cards and 16 character cards



Aim of the game: Complete at least 10 magical quests.



You'll play as young apprentices dreaming of becoming Grand Sorcerers. If you want to achieve your goal, you'll need to successfully complete at least 10 quests. They are a group effort and you'll need to work together to win.

To complete a quest, you must match the magical items to their owners and put the two matching cards together.

Getting the game ready: All the cards are shuffled and placed in a pile, face down, on the table. When playing the game, players should take cards and place them side by side on the table, forming rows of four cards to create a square of four by four cards.



Rules of the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. When it's their turn, the first player takes the first card in the pile, shows it to all the players and then places it face down on the table. The second player draws a new card and shows it to all the players:

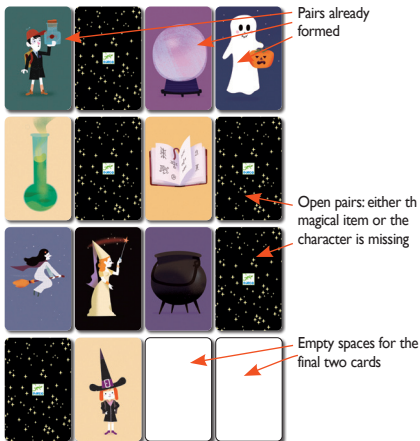
- If this card can be matched to the one previously placed on the table, the player places it on top of it, face up. A pair is then formed and no more cards can be placed on top.
- If this card cannot be matched to the one previously placed on the table, the player places it face down on the table.

For the following turns, if there are several cards face down on the table, the player chooses which one to place their new card on, if they think they can form a pair. Play continues until there are no cards left in the pile.

Note: Players can discuss with each other where to place the card drawn, but the final decision rests with the player whose turn it is.

You cannot move cards that have already been put down.

End of the game: The game ends when all the cards have been placed on the table – in other words, once a square of four by four cards has been formed with two cards in each space. The players then check the 16 pairs formed. If the magical item and its owner are matched correctly, the quest is complete.



Score table:

- 16 quests: **Excellent!** You are now a Grand Sorcerer and receive the Medal of the Order of Merlin.
- 10 to 14 quests: **Well done!** You are now a Grand Sorcerer.
- 7 to 9 quests: **Too bad**, you were close! Try again!
- 0 to 6 quests: **Oops...** game over, but a true sorcerer never gives up!

Magic School



5–99 лет



Число игроков: 1–6



Число карт: 32 карты:
16 карт с волшебными предметами и
16 карт с персонажами



Цель игры: выполнить 10 волшебных заданий



Вы — ученики в школе магии и мечтаете стать Великими Волшебниками. Для этого вам нужно выполнить не менее 10 заданий. Это коллективные задания, для выполнения которых вам необходимо действовать сообща.

Для того, чтобы выполнить задание, вы должны составить пары карт, соединив подходящие волшебные предметы с их владельцами.

Подготовка игры: перемешать карты и положить их стопкой на стол, лицевой стороной вниз. В течение игры игроки тянут карты и выкладывают их на столе в ряд по 4 штуки, образуя квадрат из 4 рядов.



Правила игры: игру начинает самый младший игрок, затем игра ведётся по часовой стрелке. Первый игрок берёт первую карту из стопки, показывает её всем игрокам и кладёт её на стол лицевой стороной вниз.

Второй игрок берёт новую карту и показывает её всем остальным:

- если эта карта составляет пару с картой, уже лежащей на столе, игрок кладёт её поверх первой карты, лицевой стороной вверх. Поверх этой пары карт больше нельзя класть другие карты.

- Если эта карта не составляет пару с картой, уже лежащей на столе, игрок кладёт её рядом с первой картой, лицевой стороной вниз.

Далее в ходе игры, когда на столе уже лежит несколько карт лицевой стороной вниз: если игрок думает, что новая карта из колоды подходит к одной из этих карт, он выбирает, на какую из них положить эту карту.

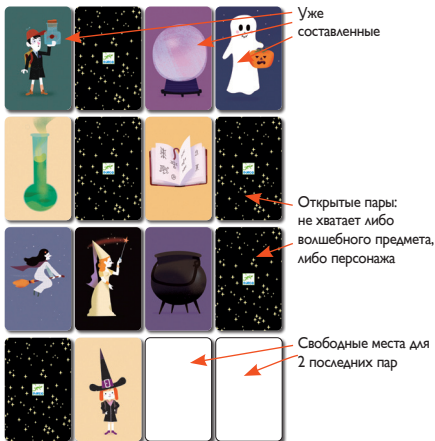
Игроки ходят один за другим, пока в стопке не кончатся карты.

Примечание: игроки могут советоваться, чтобы решить, куда положить карту из стопки, но окончательное решение остаётся за игроком, чья очередь играть.

Нельзя перекладывать карту, уже лежащую на столе.

Завершение игры: Игра завершена, когда все карты разложены на столе, то есть выложены в квадрат 4 на 4, и на каждой карте лежит поверх вторая карта.

После этого игроки проверяют все 16 пар. Если все волшебные предметы подходят к их владельцам, задание выполнено.



Результаты:

- 16 заданий: **Великолепно!** Вы становитесь Великим Волшебником и получаете Орден Мерлина.
- От 10 до 14 заданий: **Браво!** Вы становитесь Великим Волшебником.
- От 7 до 9 заданий: **Почти получилось...** Попробуйте снова!
- От 0 до 6 заданий: **Увы,** не получилось... но настоящий Волшебник никогда не сдаётся!