

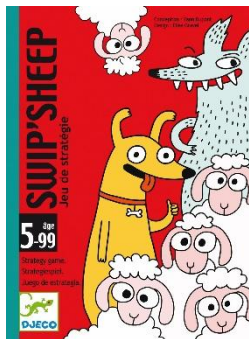
LV – Latviešu

DJ05145 Kāršu spēle – Aitiņu pārdzīšana

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 3-5

Komplektā ietilpst: 32 kārtis – 6 vilku kārtis, 4 suņu kārtis un 22 kārtis ar 1, 2 vai 3 aitiņām.



Spēles mērķis: iegūt pēc iespējas vairāk aitiņu.

Spēles noteikumi: spēli sāk jaunākais spēlētājs, kurš automātiski kļūst par pirmo spēlētāju. Viņš samaisa kārtis un izdala pa 3 kārtīm katram no spēlētājiem. Atlikušās kārtis tiek noliktas malā. Katrs spēlētājs izvēlas vienu no savām kārtīm un paslepus padod tālāk spēlētājam, kas atrodas pa kreisi. Pēc tam spēlētājs izvēlas vēl vienu kārti un iedod to spēlētājam, kas atrodas pa labi. Trešo kārti spēlētājs patur sev.

Katrs spēlētājs paņem kārtis, ko tam dod blakus spēlētāji, tādējādi gājiena beigās katram atkal ir rokās 3 kārtis.

Tad pirmais spēlētājs jautā: **“Vai šovakar te ir kādi vilki?”**. Visi spēlētāji, kuriem rokā ir viena vai vairākas “vilka” kārtis, noliek tos priekšā, ar attēliem uz augšu.

Pēc tam, sākot ar 1. spēlētāju un turpinot pulksteņrādītāja virzienā, spēlētāji, kuri ir nolikuši “vilka” kārtis, var uzbrukt citiem spēlētājiem, lai mēģinātu nozagt viņu kārtis.

Vilku uzbrukums. Savā gājienā spēlētāji, kuriem ir viena vai vairākas “vilka” kārtis, uzbrūk saviem pretiniekiem. Katra “vilka” kārts ļauj uzbrukt vienu reizi. Ja spēlētājam ir vairākas “vilka” kārtis, viņš var izvēlēties, vai uzbrukt dažādiem spēlētājiem vai vairākas reizes vienam un tam pašam spēlētājam.

Uzbrucējs izvēlas kādu no pretiniekiem un novieto viņa priekšā savu vilka karti:

- Ja spēlētājam, kuram uzbrūk, nav “suņa” kārts, vilks uzbrūk. Spēlētājs ar vilka palīdzību pēc nejaušības principa nozog karti no uzbrukumā esošā spēlētāja rokām.
- Ja spēlētājam, kuram uzbrūk, ir “suņa” kārts, viņš aizstāv sevi un pavērš uzbrukumu pret vilku. Spēlētājs ar suņa palīdzību izvēlas un nozog karti no vilka īpašnieka rokām. Zagļi savas nozagtās kārtis tur rokās. Izlietotās “vilka” un “suņa” kārtis atliek malā.

Piezīme: Dažreiz spēlētājam, kam uzbrūk, vairs nav nevienas kārts. Šādā gadījumā nekas nenotiek. Vienkārši nepaveicas uzbrucējam!

Kad visi vilku uzbrukumi ir pabeigti, katrs spēlētājs atklāj savas kārtis. Spēlētāji patur sev savas aitiņu kārtis un novieto tās sev blakus (šīs kārtis sniegs punktus spēles beigās). “Suņu” un “vilku” kārtis tiek atliktas atpakaļ kavā pie neizmantotajām kārtīm. Kāršu kava tiek atkal samaisīta. Spēlētājs, kurš atrodas no pirmā spēlētāja pa kreisi, kļūst par pirmo spēlētāju, kurš visiem izdala kārtis un sākas jauns raunds.

Spēles beigas: Raundu skaits atšķiras pēc tā, cik spēlētāju ir spēlē. Ja ir 3 spēlētāji, tad rīko 4 raundus; ja ir 4 spēlētāji – rīko 3 raundus; ja ir 5 spēlētāji – rīko 2 raundus.

Kad visi raundi ir izspēlēti, katrs spēlētājs saskaita, cik aitiņu ir uz viņu kārtīm.

Spēlētājs, kuram izdevies sakrāt visvairāk aitiņu, ir uzvarētājs.

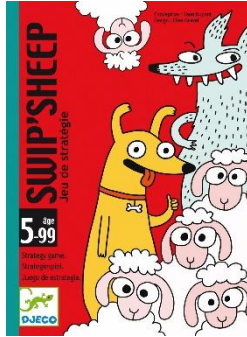
Spēles autors: Yann Dupont.

LT – Lietuvių
DJ05145 Kortų žaidimas: Swip'Sheep
(Avių mainai)

Amžius: nuo 5 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 3 – 5 žaidėjams

Žaidimo sudėtis: 32 kortos (6 „vilko“ kortos, 4 „šuns“ kortos ir 22 kortos su 1, 2 arba 3 avimis).



Žaidimo tikslas: susirinkti didžiausią skaičių avių.

Žaidimo eiga: Jauniausias žaidėjas visuomet pradeda žaidimą. Jis išmaišo kortas ir išdalina kiekvienam žaidėjui po 3. Likusių kortų kaladę jis padeda į šoną. Kiekvienas žaidėjas iš savo trijų kortų išsirenka vieną ir ją užverstą padeda kairėje pusėje esančiam žaidėjui. Tuomet iš savo likusių dviejų kortų išsirenka dar vieną ir padeda ją dešinėje pusėje esančiam žaidėjui. Rankose jam lieka viena korta.

Kai visų žaidėjų rankose lieka po vieną kortą, jie pasiima jiems padėtas iš šonų esančių žaidėjų kortas – kiekvienas vėl turi po tris kortas. Žaidėjas, kuris pradėjo žaidimą (jauniausias) klausia: „**Ar yra šį vakarą pas mus vilkų?**“. Žaidėjai, kurie turi rankose vieną ar daugiau „vilko“ kortų, padeda jas atverstas priešais save.

Pradedant nuo pirmojo žaidėjo ir tęsiant pagal laikrodžio rodyklę žaidėjai, kurie padėjo priešais save vilkus, gali užpulti kitus žaidėjus ir pavogti jų kortas.

Vilko puolimas. Savo ėjimo metu žaidėjai su viena ar daugiau „vilko“ kortų užpuola kitus žaidėjus. Viena „vilko“ korta yra lygi vienam užpuolimui. Jei žaidėjas turi daugiau „vilko“ kortų, jis gali jomis užpulti tą patį žaidėją arba skirtingus žaidėjus.

Užpuolikas išsirenka puolamą žaidėją ir priešais jį padeda „vilko“ kortą.

- Jei užpultasis neturi „šuns“ kortos, vilkas puola, t.y. pasiima iš užpultojo žaidėjo rankų bet kurią vieną kortą.
- Jei užpultasis turi „šuns“ kortą, jis apsigina ir gali iš užpuoliko rankų pasiimti bet kurią vieną kortą. Panaudotos „vilko“ ir „šuns“ kortos padedamos į šalį.

Pastaba: Kartais užpultasis žaidėjas gali nebeturėti kortų. Tokiu atveju, nieko neįvyksta. Užpuolikui nepasisėkė!

Kai visi užpuolimai įvykdyti, žaidėjai atskleidžia vieni kitiems savo likusias kortas. Jie pasilieka kortas su „avimis“ ir pasideda jas šalia (žaidimo pabaigoje iš šių kortų bus skaičiuojami taškai). „Šuns“ ir „vilko“ kortos sudedamos atgal į kaladę. Kaladė išmaišoma.

Žaidėjas, esantis žaidimą pradėjusio žaidėjo kairėje, pradeda naują rundą.

Žaidimo pabaiga: Žaidimų rundų skaičius priklauso nuo žaidėjų skaičiaus: 4 rundai 3 žaidėjams, 3 rundai 4 žaidėjams ir 2 rundai 5 žaidėjams.

Kai visi rundai sužaisti, kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja savo surinktas avis.

Laimi daugiausiai avių surinkęs žaidėjas.

Žaidimo autorius: Yann Dupont.

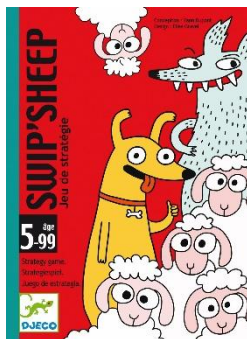
EE – Eesti

**DJ05145 – Kaardimäng: SwipSheep
(Lammaste vahetus)**

Vanus alates: 5-99

Mängijate arv: 3-5

Mäng sisaldab: 32 mängukaarti (6 “hundi” kaarti, 4 “koera” kaarti, 22 kaarti 1, 2 või 3 lambaga).



Mängu eesmärk: kokku koguda võimalikult palju lambaid.

Mängu käik: Noorim mängija on automaatselt 1. mängija. Ta segab kaardid ja jagab igale mängijale 3 kaarti. Ülejäänud kaardid pannakse ühte hunnikusse. Iga mängija valib ühe oma kaardist ja annab selle salaja temast vasakul olevale mängijale, valib siis teise kaardi ja annab selle temast paremal olevale mängijale. Ta hoiab oma kolmandat kaarti. Iga mängija võtab mängijate poolt neile antud kaardid enda kõrvale, jättes neile kätte 3 kaarti.

Seejärel küsib 1. mängija: **“Kas hunte on?”**. Kõik mängijad, kellel on käes üks või mitu „hundikaarti“, asetavad need näoga ülespoole.

Alustades 1. mängijast, jätkates seejärel päripäeva, saavad mängijad, kes on pannud „hundi“ kaardid, rünnata teisi mängijaid, et proovida nende kaarte varastada.

Hundi rünnak. Omakorda ründavad ühe või mitme hundikaardiga mängijad oma vastaseid. Iga hundikaart võrdub ühe rünnakuga. Iga mängija, kellel on mitu hundikaarti, võib rünnata sama mängijat või erinevaid mängijaid.

Ründaja määrab teise mängija ja asetab oma hundikaardi enda ette.

- Kui rünnataval mängijal pole koera kaarti, siis hunt ründab. Hundiga mängija varastab rünnatud mängija käest juhuslikult kaardi.

- Kui rünnataval mängijal on koerakaart, kaitseb ta ennast ja pöörab rünnaku hundi vastu. Koeraga mängija varastab juhuslikult kaardi hundiga mängija käest. Vargad hoiavad varastatud kaarte käes. Kasutatud kaardid “hunt” ja “koer” pannakse eraldi hunnikusse.

Märkus: Mõnikord pole rünnataval mängijal enam kaarte. Sellisel juhul ei juhtu midagi.

Kui kõik hundirünnakud on läbi, näitab iga mängija kaarte, mis neil veel käes on. Mängijad hoiavad oma “lamba” kaarte endaga, pannes need ühele poole (need teenivad neile mängu lõpus punkte). Kaardid “koer” ja “hunt” pannakse tagasi ülejäänud kaartide sekka. Kaardipakk segatakse.

Esimesest mängijast vasakul olevast mängijast saab nüüd esimene mängija ja algab uus voor.

Mängu lõpp: Ringide arv sõltub mängijate arvust: 4 vooru 3 mängijale, 3 vooru 4 mängijale ja 2 vooru 5 mängijale.

Kui kõik voorud on mängitud, siis iga mängija loeb enda kaartidel olevad lambad kokku.

Võidab see kellel on kokku kogunenud kõige rohkem lambaid.

Mängu autor: Yann Dupont.

SWIP'SHEEP



Ages: 5-99 years



Number of players: 3-5



Contents: 32 cards (6 "wolf" cards, 4 "dog" cards, 22 cards with 1, 2 or 3 sheep).



Aim of the game: To get the most sheep.



Playing the game: The youngest player is automatically the **1st player**. He shuffles the cards and deals 3 to each player. The rest of the cards are put to one side. Each player chooses one of his cards and secretly gives it to the player to the left of him, then selects another card and gives it to the player to the right of him. He keeps his third card.

Each player takes the cards given to them by the players to their side, leaving them with 3 cards each.

The 1st player then asks: "**Are there any wolves about this evening?**". All players with one or more "wolf" cards in their hand place them down in front of them, face upwards.

Starting with the 1st player, then continuing clockwise, the players who have laid down "wolf" cards are able to attack other players to try and steal their cards.

Wolf attack. On their turn, players with one or more 'wolf' cards attack their opponents. Each "wolf" card equals one attack.

Any player with multiple “wolf” cards can attack the same player or different players.

The attacker designates another player and places his wolf card in front of him.

- If the player under attack does not have a “dog” card, the wolf attacks. The player with the wolf steals a card at random from the hand of the player under attack.
- If the player being attacked has a “dog” card, he defends himself and turns the attack against the wolf. The player with the dog steals a card at random from the hand of the player with the wolf. The thieves keep the stolen cards in their hand. The used “wolf” and “dog” cards are put to one side.

Note: Sometimes the player under attack will not have any more cards. In this case, nothing happens. Too bad for the attacker!

When all of the wolf attacks are over, each player reveals the cards they still have.

The players keep their “sheep” cards with them, putting them to one side (these will earn them points at the end of the game). The “dog” and “wolf” cards are put back into the deck of remaining cards. The deck is shuffled.

The player to the left of the 1st player now becomes the 1st player, and a new round begins.

End of the game: The number of rounds depends on the number of players: 4 rounds for 3 players, 3 rounds for 4 players and 2 rounds for 5 players.

When all the rounds have been played, each player counts the number of sheep on their cards. The player with the most wins.

A game by Yann Dupont.

DJECO

SWIP'SHEEP



Возраст: 5–99 лет



Количество игроков: 3–5



В комплекте: 32 карточки (6 карточек «волк», 4 карточки «собака», 22 карточки с 1, 2 или 3 барашками).



Цель игры: собрать как можно больше барашков.



Правила игры. Самый младший участник назначается **1-м игроком**. Он перемешивает колоду и раздает по 3 карточки каждому игроку. Остальные карточки отложите в сторону. Каждый игрок дает одну из своих карточек соседу слева и одну — соседу справа, никому не показывая эти карточки. Третью карточку он оставляет у себя. Каждый игрок берет карточки, которые ему дали соседи, и у него вновь оказывается 3 карточки на руках.

Затем 1-й игрок спрашивает: **«У кого есть волки?»**. Все игроки, у которых есть одна или несколько карточек «волк», выкладывают их лицевой стороной вверх перед собой. Начиная с 1-го игрока (и затем по часовой стрелке), игроки, выложившие карточки «волк», атакуют других игроков, пытаясь украсть у них карточки.

Нападение волка. Получив ход, игрок, у которого есть одна или несколько карточек «волк», атакует других игроков.

Одна карточка «волк» позволяет сделать одну атаку. Если у игрока несколько карточек «волк», он может атаковать одного или разных игроков.

Он выбирает игрока и кладет свою карточку «волк» перед ним.

- Если у этого игрока нет карточки «собака», атака волка удастся. Хозяин волка берет наугад одну карточку из рук атакованного игрока.

- Если у атакованного игрока есть карточка «собака», он защищается и атака оборачивается против волка. Хозяин собаки берет наугад одну карточку из рук хозяина волка.

Игроки держат взятые карточки в руках.

Использованные карточки «волк» и «собака» отложите в сторону.

Примечание. Если у атакованного игрока больше нет карточек, ничего не происходит и атакующий остается ни с чем!

Когда все волки закончили свои атаки, каждый игрок показывает, какие карточки остались у него на руках. Игроки кладут перед собой свои карточки с барашками (они принесут им очки в конце партии). Карточки «собака» и «волк» положите в стопку оставшихся карточек. Перемешайте стопку. Игрок, сидящий слева от 1-го игрока, теперь становится 1-м игроком, и начинается новый раунд.

Конец игры. Число раундов зависит от количества игроков: 4 раунда при 3 игроках, 3 раунда при 4 игроках и 2 раунда при 5 игроках.

По завершении всех раундов каждый игрок подсчитывает количество барашков на своих карточках. Тот, кто набрал их больше всех, побеждает в партии.

Автор игры: Ян Дюпон.

DJECO