

LV – Latviešu

DJ05152 Kāršu spēle: Mēmais šovs

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēlē ietilpst: 40 "pantomīmas" kārtis (gaiši zilas), 40 "skaņas" kārtis (oranžas) un 40 "pantomīmas un skaņas" kārtis (zaļas).



Spēles mērķis: pirmajam iegūt 10 kārtis.

Spēles noteikumi: visas kārtis tiek novietotas galda vidū ar attēliem uz leju. Spēli uzsāk jaunākais spēlētājs, gājiens tiek nodots nākošajam spēlētājam pulksteņa rādītāja virzienā. Pirmais spēlētājs ņem pirmo kārti no kaudzītes, nerādot to citiem. Viņam jābūvē kārti attēlotā darbība, detaļa vai skaņa tā, lai pārējie spēlētāji uzminētu, kas tiek rādīts.

Piezīme: vienā attēlā var tikt saskatītas atšķirīgas lietas, jo katrs tās interpretē pa savam. Spēlētājs, kurš demonstrē kārti, arī nolemj, vai spēlētāju pateiktais vārds atbilst attēlam un uzskatāms par pareizo atbildi.



To var izdarīt ar vienu vai vairākiem paņēmieniem: atkarībā no kārts krāsas un nozīmes. Tikai ar kustību (zilās kārtis), tikai ar skaņu (oranžās kārtis), vai ar skaņu un kustību (zaļās kārtis).

Ja pārējie spēlētāji uzmin, ko viņš attēlo, kārti spēlētājs atstāj pie sevis. Ja neviens nespēj uzminēt - kārts tiek novietota kāršu kaudzītes apakšā. Tad nākošais spēlētājs izvelk kārti un attēlo kārti zīmēto. Un tā spēle turpinās.

Spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem ir ieguvis 10 kārtis.

Spēles sākumā iespējams vienoties par citu spēles mērķi, piemēram, noteikt spēles laiku vai iegūto kāršu skaitu, lai uzvarētu spēli.

LT – Lietuvių

DJ05152 Kortų žaidimas: Pouet! Poet!

Amžius: tinka nuo 5 metų iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 40 mėlynų kortų (mimas), 40 oranžinių kortų (garsas), 40 žalių kortų (mimas + garsas).



Žaidimo tikslas: pirmam laimėti 10 kortelių.

Žaidimo taisyklės: Visos kortelės yra sudedamos užverstos į kaladę priešais žaidėjus. Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą.

Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Pirmasis žaidėjas traukia kortą ir žvilgteli į ją nerodydamas kitiems.

Likę žaidėjai turi atspėti, kas pavaizduota ant kortos (kadangi kortos piešinys gali būti interpretuojamas įvairiai, ištraukęs kortą žaidėjas turi pats nuspręsti, kuris spėjimas teisingas).

Žaidėjas ištrauktą kortą apibūdina atsižvelgdamas į jos spalvą, t.y. mėgdžiojimu veiksmas (mėlyna korta), garsais (oranžinė) arba abiem būdais (žalia korta).



Jei žaidėjai atspėja, kas pavaizduota kortoje, ištraukęs kortą žaidėjas ją pasilieka sau. Jei niekas neatspėja, korta padedama kaladės apačioje. Dabar sekancio žaidėjo eilė.

Prieš žaidžiant patartina susitarti, kiek kortų reikia atspėti žaidimui laimėti atsižvelgiant į žaidėjų amžių ir nuotaiką (pvz. 5 kortų greitam žaidimui, 20 – ilgesniam...).

EE – Eesti*

DJ05152 – Kaardimäng - Pouet!
Pouet! (Šaraadide mäng)

Vanus alates: 4-7

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: 40 sinist kaarti (ainult miimika), 40 oranži kaarti (heli), 40 rohelist kaarti (miimika + heli).



Mängu eesmärk: olla esimene, kes võidab 10 kaarti.

Mängu reeglid: Kõik kaardid asetatakse varjatult, tagurpidi mängijate keskele. Noorim mängija alustab.

Mäng käib päripäeva. Esimene mängija tõmbab kaardi ja vaatab seda vaikselt.

Ta peab panema teised arvama, mis kaardil on (sama joonistuse kohta võib olla mitu erinevat tõlgendust).

See on miimika või hüüdmise tegeva mängija otsustada, kas teiste mängijate leitud sõna vastab pildile).

Sõltuvalt kaardi värvist peab mängija tegema miimikat (sinised kaardid), hüüdma (oranžid kaardid) või tegema nii miimikat kui ka hüüdma (rohelised kaardid).



Kui mängija leiab vastuse, võib see, kes esinemise tegi, oma kaardi endale jätta. Kui keegi seda ei leia, paneb ta oma kaardi tagasi paki alla. Ja on järgmise mängija kord kaart tõmmata ja nii edasi.

Enne mängimist peate kindlaks määrama kaartide arvu, mis on vajalik mängu võitmiseks, sõltuvalt mängijate tujust ja vanusest (nt 5 kaarti kiire mängu jaoks, 20 pikema mängu jaoks...).

POUET! POUET!



5-99 years



From 2 to 4 players



Contents: 40 blue cards (mime)

40 orange cards (shout)

40 green cards (mime + shout)



Aim of the game: to be the first to win 10 cards.



Rules of the game: All cards are arranged hidden face down in the middle of the players. The youngest player begins. You play clockwise. The first player draws a card and looks at it discreetly.

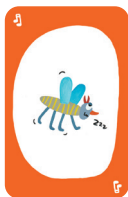
He must make the others guess what is on the card (there may be several different interpretations for a same drawing).

It is up to the player doing the miming or shouting to decide if the word found by the other players corresponds to the picture).

According to the colour of the card, the player must do a mime (blue cards), a shout (orange cards) or a mime and a shout (green cards).

If a player finds the answer, whoever did the performance can keep his card. If no one finds it, he puts his card back under the pile. And it is the next player's turn to draw a card, and so on.

Before playing you must determine the number of cards needed to win the game according to the mood and age of the players,
(E.g. 5 cards for a quick game, 20 for a longer game...)



POUET! POUET!



5–99 лет



Количество игроков: 2–4



Игровой комплект: 40 голубых карт (пантомимы), 40 оранжевых карт (звуки), 40 зеленых карт (пантомимы + звуки)



Цель игры: первым заполучить 10 карт.



Правила игры. Все карты кладутся в центре стола лицевой стороной вниз. Самый младший игрок начинает игру. Ход передается по часовой стрелке. Первый игрок берет одну карту и смотрит ее, не показывая другим игрокам. Он должен сделать так, чтобы другие игроки догадались, что изображено на карте. Сделать это он может одним или несколькими способами. Он сам решает, соответствует ли слово, предложенное другими игроками, тому, что он хочет изобразить.

В зависимости от цвета карты, игрок использует пантомиму (мимику, жесты), если карта голубого цвета, либо звуки – если карта оранжевого цвета, либо и пантомиму, и звуки – если карта зеленого цвета.

Если другие игроки догадались, что он хочет изобразить, то он оставляет у себя карту. Если никто не догадался, то карта кладется в низ колоды.

Затем следующий игрок берет карту, и так далее.

Перед началом игры, в зависимости от настроения и возраста игроков, определяется количество карт, которые нужно заполучить, чтобы выиграть партию. (Например: 5 карт для быстрой партии, 10 карт для более длинной партии).



DJECO