

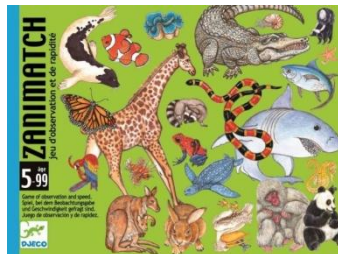
LV – Latviešu

DJ05153 Kāršu spēle – Dzīvnieku jūklī

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2-6

Komplektā ietilpst: 72 kārtis (12 lielās dzīvnieku jūklā kārtis, 60 dzīvnieku kārtis).



Spēles mērķis: pirmajam palikt bez kārtīm rokās.

Spēles noteikumi: spēle norit pulksteņa rādītāja virzienā un to uzsāk jaunākais spēlētājs. Katram spēlētājam iedala 8 kārtis. No atlikušajām kārtīm veidojas kāršu kaudzīte, kuru novieto galda vidū.

Lielās “dzīvnieku jūklā” kārtis tiek izvietotas uz galda ar attēliem uz leju. Pirmais spēlētājs atklāj pirmo lielo kārti un novieto to galda vidū ar attēlu uz augšu. Katrs spēlētājs uzmanīgi pēta dzīvnieku jūkli un savas kārtis. Visātrākais spēlētājs, kurš pamanījis, ka dzīvnieku jūklī ir kāds no dzīvniekiem, kas attēlots viņa kārtīs un to parāda pārējiem, uzvar raundu. Ja ir bijusi dzīvnieku sakritība, spēlētājs atmet savu dzīvnieka kārti. Ja spēlētājs ir kļūdījies, savu kārti saglabā un kā soda punktus paceļ vēl divas kārtis no kāršu kaudzītes. Pārējie spēlētāji savu kārti atstāj pie sevis.

Spēlētāji atklāj jaunu dzīvnieku jūklā kārti un spēle turpinās. Kad dzīvnieku jūklā kārtis beidzas, kaudzīti atjauno no izspēlētajām kārtīm.

Uzvar tas, kuram pirmajam beidzas dzīvnieku kārtis.

Spēles otrais variants

Kad tiek atklāta „Dzīvnieku jūklā” kārts, kāds no spēlētājiem skaita līdz 5 un pa šo brīdi jāiegaumē dzīvnieki, kas uz kārts attēloti. Tad šo kārti griež otrādi un spēlētāji, lūkojoties savās kārtīs, cenšas izspēlēt gājienu: izliek visu to dzīvnieku kārtis, kuras bija attēlotas jūklī. Tad „dzīvnieku jūklā” kārts tiek atklāta, lai salīdzinātu. Nepareizi izliktās kārtis spēlētāji patur sev, un no kāršu kaudzītes ceļ pa vienai soda kārtij par katru kļūdu, bet pareizi atklātās kārtis tiek atliktas malā un spēlē vairs spēlē nepiedalās.

Uzvar tas, kuram ir vismazāk kāršu brīdī, kad „dzīvnieku jūklā” kārtis izbeidzas.

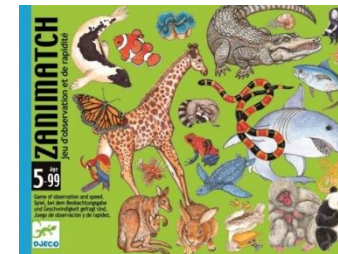
LT – Lietuvių*

DJ05153 Kortų žaidimas: Zanimatch

Amžius: tinka nuo 5 metų iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 6 žaidėjų

Sudėtis: 12 didelių “Sumaišties” kortų ir 60 „gyvūnų” kortų (visi gyvūnai išvardinti žaidimo taisyklių nugarėlėje)..



Žaidimo tikslas: būti pirmuoju žaidėju, atsikračiusiu visų kortelių!

Žaidimo taisyklės: Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą, tuomet žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę.

Išdėliokite po 8 “gyvūnų” korteles kiekvienam žaidėjui. Likusias korteles padėkite į kaladę. “Sumaišties” kortų kaladė yra padedama paveikslėliu į apačią, stalo centre. Pirmasis žaidėjas atverčia „ Sumaišties“ kortelę ir padeda ją centre, paveikslėliu į viršų. Kiekvienas žaidėjas turi sutelkti dėmesį tiek į “Sumaišties” kortelę, tiek į savo korteles.

Žaidėjai turi labai greitai surasti kortą, kurioje pavaizduotas vienas iš gyvūnų, esančių ant „Sumaišties“ kortos. Greičiausias žaidėjas laimi, jei jo sužaista korta tikrai vaizduoja gyvūną iš „Sumaišties“ kortos. Tokiu atveju jis atsikrato savo kortos. Jei ne – jis pasiima savo kortą atgal ir yra nubaudžiamas, pasiimdamas dar 2 papildomas kortas. Kiti žaidėjai pasiima savo kortas atgal. Kiekvienas žaidėjas paeiliui atverčia naują „Sumaišties“ kortą, ir taip toliau. Pasibaigus „Sumaišties“ kortų kaladei, kortos vėl apverčiamos ir žaidimas pradedamas iš naujo.

Variantai, ramesniam žaidėjui: Vienas žaidėjas atverčia pirmąją „Sumaišties“ kortą ir padeda ją viduryje, visiems žaidėjams matyti. Jis garsiai suskaičiuoja iki penkių. Per šį laiką žaidėjai turi atidžiai įsiminti paveikslėlį ir jo detales. Tada „Sumaišties“ korta vėl apverčiama. Kiekvienas žaidėjas turi padėti priešais save visas kortas, kuriose pavaizduoti gyvūnai iš „Sumaišties“ kortos. „Sumaišties“ korta dar kartą apverčiama patikrinimui. Žaidėjai, kurie padėjo netinkamas kortas, jas pasiima atgal ir dar paima vieną papildomą. Tinkamos kortos į žaidimą nebebus įtraukiamos ir padedamos į šalį.

Laimėtojas – tas, kuris savo rankoje turi mažiausiai kortų, kai visos „Sumaišties“ kortos būna sužaistos.

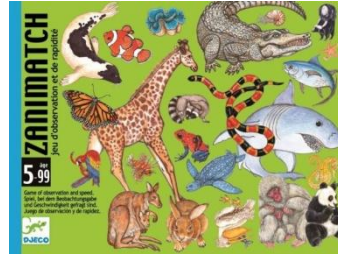
EE – Eesti*

DJ05153 – Kaardimäng: Zanimatch

Vanus alates: 5 - 99

Mängijate arv: 2 - 6 mängijat

Mäng sisaldab: 12 suurt "Segaduse" kaarti ja 60 "looma" kaarti (kõik loomad on loetletud mängureeglite tagaküljel).



Mängu eesmärk: Olla esimene mängija, kes saab enda kaartidest lahti.

Mängu reeglid: 8 "looma" mängukaardi jagatakse igale mängijale. Ülejäänud kaardid asetakse lauale üksteise peale hunnikusse. "Segaduse" mängukaartide pakk asetatakse pilt allapoole suunatult lauale mängijate keskele.

Kõige noorem mängija alustab ja mäng liigub edasi kellaosuti liikumise suunas. Mängija pöörab ümber "segaduse" esimese kaardi ja asetab selle lauale mängijate keskele, pilt ülesse poole suunatult. Iga mängija vaatab hoolikalt enda käes olevaid kaarte ja laual olevat "segaduse" mängukaarti.

Mängijad peavad väga kiiresti leidma kaardi, mis näitab üht looma, kes on nähtud "Segaduse" kaardil. Kõige kiirem mängija võidab, kui mängitud kaart tõepoolest kujutab looma "Segaduse" kaardil. Siis saab ta oma kaardist lahti. Kui mitte, võtab ta oma kaardi tagasi ja karistuseks võtab 2 lisa kaarti.

Teised mängijad võtavad oma kaardid tagasi. Iga mängija keerab oma käigu ajal ümber järgmise "Segaduse" kaardi ja nii edasi. Kui "Segaduse" kaartide pakk lõpeb, keeratakse need ümber ja alustatakse uuesti.

Variatsioonid, rahulikuma mängija jaoks: Mängija keerab esimese "Segaduse" kaardi ümber ja paneb selle kõigi mängijate keskele. Ta loeb kõva häälega viieni. Selle aja jooksul peavad mängijad hoolikalt märkama pilti ja pildi detaile. Seejärel keeratakse "Segaduse" kaart tagurpidi.

Iga mängija peab enda ette panema kõik kaardid, mis näitavad loomi, kes olid nähtud "Segaduse" kaardil.

"Segaduse" kaart keeratakse uuesti ümber kontrollimiseks. Mängijad, kes on võtnud valed kaardid, võtavad need tagasi ja lisaks ühe lisa kaardi.

Õiged kaardid ei kuulu enam mängu ja pannakse kõrvale.

Võitja on see, kellel on kõige vähem kaarte käes pärast seda, kui kõik "Segaduse" kaardid on mängitud.

ZANIMATCH



5 to 99 years



From 3 to 6 players



Contents: 12 big "trivia" cards, 60 "animal" cards, all the animals are listed on the back of the game rules



Aim of the game: to be the first to get rid of all his cards



Rules of the game: The youngest player begins. You play clockwise. Deal out 8 "animal" cards to each player. The rest of the cards make up the pick. The pack of "trivia" cards is placed in the middle of the player, face down. The first player turns the first "trivia" card. He puts it face up in the middle of the players.

Each player carefully notes his hand and the "trivia" card.

The players must very quickly find a card showing one of the animals seen on the trivia card.

The quickest player wins if the card played effectively represents an animal on the "trivia" card. So he gets rid of his card. If not, he takes back his card and he is penalised by picking up 2 extra cards.

The other players take back their cards. Each player turns another "trivia" card on his turn, and so on.

At the end of the deck of "trivia" cards, turn them over and start again.

Variants, for the quieter player: A player turns down the first "trivia" card and puts it in the middle of all the players. He counts to five out loud. During this time the players must carefully note the picture and the details of the picture. Then the "trivia" card is turned down. Each player must place in front of him all the cards showing animals seen on the "trivia" card.

The "trivia" card is turned down again for verification. The players who have taken bad cards take them back, and pick up an extra one. The good cards will not be included in the game and will be put aside.

The winner is the one who has the least cards in hand, after all the "trivia" cards have been played.

ZANIMATCH



ОТ 5 ДО 99 ЛЕТ



ОТ 3 ДО 6 ИГРОКОВ



Содержание: 12 больших карт "путаница"; 60 карт "животные"
Указатель животных – на обороте Правил игры



Цель игры: первым избавиться от всех карт



Правила игры: Младший из игроков начинает.

Игра ведется по направлению движения часовой стрелки.

Раздать по 8 карт "животные" каждому игроку.

Оставшиеся карты складываются в стопку.

Пачка карт "путаница" размещается в центре стола лицевой стороной вниз. Первый игрок переворачивает верхнюю карту "путаница". Он ее кладет в центр стола лицевой стороной вверх.

Каждый игрок внимательно рассматривает свои карты и карту "путаница".

Быстрейший побеждает, если на его карте действительно изображено то же животное, что и на карте "путаница". Игрок в этом случае сбрасывает свою карту. В противном случае он забирает свою карту и в качестве штрафа должен взять еще 2 карты из стопки.

Другие игроки забирают свои карты. Игроки переворачивают следующую карту "путаница" по очереди, и так игра продолжается.

Когда пачка карт "путаница" заканчивается, ее переворачивают и возобновляют игру.

Вариант для самых сдержанных игроков:

Игрок открывает верхнюю карту "путаница" и кладет ее в центр стола. Он громко считает до пяти.

За это время игроки должны внимательно разглядеть изображение и детали, которые его составляют. Затем карта "путаница" переворачивается. Тогда каждый игрок должен положить перед собой все карты, где изображены животные, увиденные им на карте "путаница".

Карта "путаница" еще раз открывается для проверки.

Игроки, которые выложили неправильные карты, эти карты забирают и берут по одной карте из стопки. Правильные карты не используются в дальнейшей игре, а откладываются в сторону.

Победителем является тот, кто имеет меньше карт, когда все карты "путаница" разыграны.



пчела



бизон



дромадер



древолаз
маленький



морж



тюлень



лосось



альбатрос



лошадь



лось



еж



мурена



осьминог



коралловая
змея



аллигатор



коза



слон



морской
конек



паук-
птицеед



пингвин



скунс



красный
ара



кондор



улитка



игуана



наutilus



нетопырь-
карлик



морской
ерш



страус



уж



морская
звезда



кенгуру



райская
птица



рыба-клоун



тунец



кит



краб



фенёк



кролик



орангутанг



орлан



кожистая
черепаха



морской
черт



саранча



муравей



лев



орикс



енот полоскун



ласка



гремучая змея



тушканчик



макака



панда



акула



гигантская
тридакна



дельфин



жираф



монарх



пеликан



носорог

