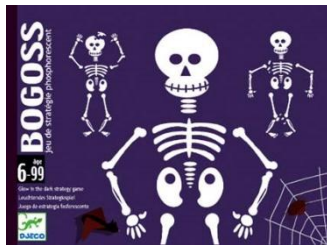


LV – Latviešu
DJ05160 Kāršu spēle – Bogoss

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2-4

Komplektā ietilpst: 44 kārtis, kas spīd tumsā:
30 “skeleta” kārtis (ar zaļiem simboliem), 12
“salauzta skeleta” kārtis (ar sarkaniem simboliem), 2 džokeri.

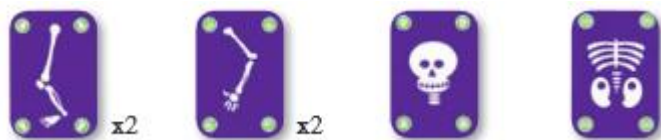


Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš sakrāj 2 nesalauztus skeletus vai vienu salauztu skeletu.



Sagatavošanās spēlei: Katram spēlētājam izdala 6 kārtis. Atlikušās kārtis novieto kaudzītē galda vidū, ar attēliem uz leju. Spēli uzsāk jaunākais spēlētājs un tālāk spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Kā spēlēt: Spēlētājs jautā otram spēlētājam (jebkuram no pārējiem spēlētājiem) sev nepieciešamo kārti pēc savas izvēles, lai kopā saliktu veselu skeletu (2 kājas, 2 rokas, galvaskausu un ribas).



Ja izvēlētajam spēlētājam ir nepieciešamās ķermeņa daļas kārts (sarkana vai zaļa), viņam tā ir jāatdod spēlētājam, kurš jautāja pēc kārts.

Kad spēlētājs iegūst nepieciešamo ķermeņa daļas kārti, kuru prasīja, tad:

- **Ja tā nav “salauzta” (ar zaļu simbolu),** spēlētājs var veikt vēl vienu gājieni, jautājot pēc nākamās nepieciešamās kārts. Otrajā gājienā spēlētājs var izvēlēties, vai prasīt kārti tam pašam dalībniekam, kam iepriekš, vai kādam citam no spēles dalībniekiem.
- **Ja tā ir “salauzta” (ar sarkanu simbolu),** spēlētājs nevar prasīt pēc vēl kādas kārts, un gājiens pāriet nākošajam dalībniekam.

Ja spēlētājs neiegūst kārti, viņš paceļ kārti no kaudzītes galda vidū. Ja uz paceltās kārts ir attēlota iepriekš prasītā ķermeņa daļa ar zaļu simbolu, dalībnieks turpina spēlēt un prasa nākošo kārti. Ja no kavas tiek pacelta cita ķermeņa daļa vai salauzta skeleta daļa, gājiens pāriet nākošajam dalībniekam.

Džokerkārtis – džokeri var aizvietot jebkuru skeleta daļu, gan salauztu, gan nesalauztu. Džokerkārtis var iegūt tikai iedalot tās spēles sākumā vai vēlāk paceļot no kavas galda centrā. Šo kārti nedrīkst prasīt citiem spēles dalībniekiem.

Līdzko kāds no skeletiem ir nokomplektēts, spēlētājs to novieto sev priekšā. Spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem sakrāj 2 nesalauztus skeletus vai vienu salauztu skeletu.

Lai padarītu spēli aizrukošāku un baisāku, šo spēli var spēlēt arī nakts melnumā, jo kārtis spīd tumsā. Lai kārtis spīdētu, tās pirms tam kādu laiku jāpatur gaismā.

Tumsā gan nevarēsiet saskatīt, vai uz kārts ir sarkans vai zils simbols, taču tumsā salauztās kārtis no nesalauztajām palīdzēs atšķirt līnija ap simbolu kārts stūros. Ja līnija ir nepārtraukta – skeleta daļa ir nesalauzta. Ja līnija ap simbolu ir pārtraukta, skeleta daļa ir salauzta.



vesels



salauzts

Lielā luminiscējošā kārts domāta, lai vieglāk varētu atrast kāršu kavu tumsā. Novieto lielo kārti uz galda, un uz šīs kārts novieto kāršu kavu.

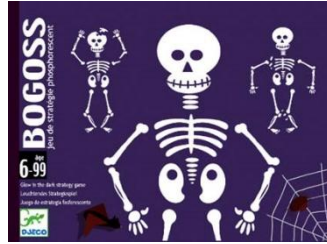
LT – Lietuvių*

DJ05160 Kortų žaidimas: Bogoss

Amžius: tinka nuo 6 metų iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 44 fosforinės kortos (30 skeleto kortų, 12 sulaužyto skeleto kortų, 2 Džokeriai).

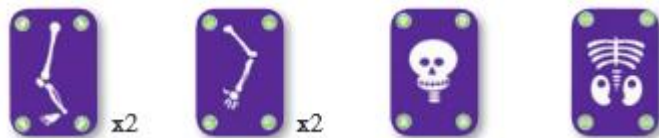


Žaidimo tikslas: būti pirmam surinkusiam 2 nesulaužytus skeletus arba 1 sulaužytą skeletą.



Žaidimo taisyklės: Kiekvienam žaidėjui išdalijama po 6 kortas. Likusios kortos paliekamos kaladėje. Žaidimą pradeda jausias žaidėjas, žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

Žaidėjas paklausia pasirinktinai kurio nors žaidėjo apie skeleto dalį, kurios jam reikia sulaužytam arba nesulaužytam skeletui (2 kojos, 2 rankos, kaukolė ir krūtinės ląsta) – pvz.: "Man reikia kojos."



Jeigu pasirinktas žaidėjas turi reikiamą kūno dalį (sulaužytą ar ne), jis turi atiduoti ją klausimą uždavusiam žaidėjui.

Kai žaidėjas gauna kūno dalį, jis:

- **Jei tai nesulaužyta dalis,** jis gali klausti norimos kūno dalies kito žaidėjo.
- **Jei tai sulaužyta dalis,** jis nebegali užduoti klausimo. Toliau yra sekancio žaidėjo ėjimas.

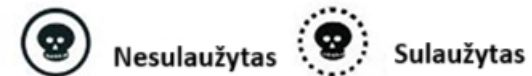
Jeigu žaidėjas negauna iš kito žaidėjo norimos kortos, jis traukia vieną kortą iš kortų kaladės. Jei korta tinka, jis gali traukti dar vieną kortą, jeigu ne- tada yra kito žaidėjo ėjimas. (Jei ant pakeltos kortos yra pavaizduota anksčiau prašyta kūno dalis su žaliu simboliu, dalyvis tęsia žaidimą ir prašo kitos kortos. Jei iš kaladės yra pakelta kita kūno dalis arba sulaužyta griaučių dalis, ėjimas pereina kitam dalyviui.)

Džokeris: Džokeris pakeičia bet kurią norimą skeleto dalį- nesvarbu sulaužytą ar ne. Žaidėjas negali prašyti Džokerio kortos kito žaidėjo! (Ji gaunama dalijant kortas žaidimo pradžioje arba traukiant kortą iš kaladės.)

Žaidimas baigiasi, kuomet kuris nors iš žaidėjų surenka du nesulaužytus skeletus arba vieną sulaužytą.

Pastaba! Dar daugiau baimės: kortos yra fosforinės, todėl žaidžiant tamsoje, jos šviečia. Prieš pradėdant žaidimą palaikykite kortas priešais lempą, kad prisigertų šviesos.

Tamsoje, sulaužytos griaučių dalys yra atpažįstamos pagal kontūrą, pažymėtą paveikslėlyje taškeliais.



Didelė korta su švytinčiu tamsoje kontūru yra naudinga, norint pamatyti krūvelę tamsoje. Tiesiog padėkite krūvą paveikslėliu žemyn, ant šios kortos, stalo viduryje.

EE – Eesti*

DJ05160 – Kaardimäng: Bogoss

Vanus alates: 6 - 99

Mängijate arv: 2 – 4 mängijat

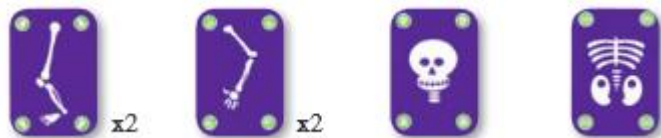
Mäng sisaldab: sisaldab 44 helendavat (pimedas helendavat) kaarti (30 “skelett” kaarti (rohelist sümbooli), 12 “katkine skelett” kaarti (punast sümbooli) ja 2 Jokkeri kaarti).

Mängu eesmärk: Ole esimene, kes paneb kokku 2 tervet skeletti või 1 katkise skeleti.

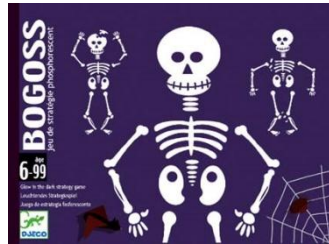


Mängu reeglid: Jaga igale mängijale 6 kaarti. Ülejäänud moodustavad tõmbepaki (Ülejäänud kaardid asetatakse hunnikusse laua keskele, pildid allapoole). Mäng käib päripäeva. Noorem mängija alustab.

Ta küsib enda valitud mängijalt kehaosa, mida ta vajab terve skeleti kokkupanekuks (2 jalga, 2 kätt, kolju ja ribid).



Kui valitud mängijal on see kehaosa (punane või roheline), peab ta selle mängijale andma.



Kui mängija saab skeleti osa, mida ta küsis:

- **kui see ei ole katki**, võib ta küsida teist kaarti, samalt inimeselt või mõnelt teiselt mängijalt.
- **kui skeleti osa on katki**, ei saa ta küsida teist kaarti. Käik läheb järgmisele mängijale.

Kui mängija ei saa küsitud skeleti osa, tõmbab ta kaardi laua keskel asuvast pakist. Kui see on hea kaart, jätkab ta mängu. Vastasel juhul läheb käik järgmisele mängijale. (Kui tõmmatud kaardil on kujutatud eelnevalt küsitud kehaosa rohelse sümbooliga, jätkab mängija mängu ja küsib järgmist kaarti. Kui pakist tõmmatakse mõni muu kehaosa või katkise skeleti osa, läheb käik järgmisele mängijale.)

JOKKER: jokkerid asendavad ükskõik millist skeleti osa, katkist või tervet. Vastastelt ei tohi jokkeri kaarte küsida.

Kui skelett on täielik, asetab mängija selle enda ette. **Mäng lõpeb**, kui mängija on lauale pannud 2 tervet skeletti või 1 katkise skeleti.

Märkus: Veel lõbusam ja veidi hirmutav: Kaardid on helendavad. Et mängida pimedas, tuleb kõik kaardid eelnevalt valguse kätte asetada mitmeks minutiks.

Pimedas on katkised skeletiosad äratuntavad pildil oleva punktjoone järgi.




Terve





Katki läinud


Suur kaart helendava kontuuriga on kasulik, et pimedas pakki ära tunda. Lihtsalt pane pakk tagurpidi selle kaardi peale, laua keskele.

BOGOSS


-  From 6 to 99 years of age

-  From 2 to 4 players

-  Contents: 44 luminous cards
30 "skeleton" cards (green symbols)
12 "broken skeleton" cards (red symbols)
2 Joker

-  Aim of the game: Be the first to piece together 2 unbroken skeletons or 1 single broken skeleton.



-  Rules of the game:
Deal 6 cards to each player. The rest makes up the pick.
The game is played clockwise.
The youngest player begins.

He asks the player of his choice a body part that he needs to piece together a whole skeleton (2 legs, 2 arms, the skull and ribs).



x2



x2



If the chosen player has this body part (red or green), he must give it to the player. When a player gets the part of the skeleton that he has requested:

- if it is not broken, he can request another card, from the same person or another player.
- if the part of the skeleton is broken, he cannot request another card. It is the next player's turn.

If a player does not obtain the part of the skeleton requested, he picks up. If it is a good pick, he continues to play. Otherwise it's the next player's turn

JOKER: the jokers replace any part of the skeleton, broken or not. You cannot ask for joker cards from opponents.

Once a skeleton is complete, the player places it in front of him. The game ends when a player has laid down 2 unbroken skeletons or 1 broken skeleton.

NB: Even more amusing and slightly scary : The cards are luminous. In order to play in the dark, you must expose all the cards to light for several minutes beforehand. In darkness, the broken skeleton parts are recognisable from the outline dotted on the picture.

The large card with a glow-in-the-dark outline is useful for spotting the stack in the dark. Just put the pile face down, on this card, in the middle of the table.



unbroken



broken

BOGOSS

- Для детей от 6 лет и старше
- Количество игроков: 2 или более
- Игровой комплект состоит из 44 фосфоресцентных карт, в том числе:
 - 30 карт «скелет» (с зелеными кружочками)
 - 12 карт «сломанный скелет» (с красными кружочками)
 - 2 карты «джокер»
- Цель игры: первым собрать два несломанных скелета либо один сломанный скелет.



- Правила игры:

Всем игрокам раздается по 6 карт. Колода из оставшихся карт (рубашками вверх) кладется в центре стола. Игроки делают ходы по очереди. Ход передается по часовой стрелке. Первый ход делается самым младшим игроком. Ходящий игрок обращается к какому-либо другому игроку (по своему выбору) и просит у него часть скелета, необходимую для сборки полного скелета (каждый скелет состоит из 6 частей: 2 ноги, 2 руки, череп и грудная клетка).



2 шт



2 шт



Если у этого другого игрока имеется требуемая часть скелета (с зелеными или с красными кружочками), то он обязан ее отдать в ответ на просьбу.

Таким образом, если ходящий игрок получает требуемую часть скелета, то:

- если она не сломанная, то он может обратиться к тому же игроку или к какому-либо другому игроку и попросить еще одну карту;
- если она сломанная, то он больше не может ничего просить, и ход передается следующему игроку.

Если игрок не получает нужную часть скелета, то он берет карту из колоды. Если это та карта, которая ему нужна, то он может сделать еще один ход. Если нет, то ход передается следующему игроку.

ДЖОКЕР: карта «джокер» может заменить любую часть скелета (как сломанную, так и не сломанную). Игроки не имеют права просить друг у друга карты «джокер».

Как только скелет полностью собран, игрок выкладывает его на стол перед собой. Игра заканчивается, когда перед одним из игроков оказывается два выложенных не сломанных скелета или один выложенный сломанный скелет. Этот игрок выигрывает.

ПРИМЕЧАНИЕ. Еще одна забавная и даже немного пугающая особенность этих карт: они могут светиться в темноте. Чтобы можно было играть этими картами в темноте, их нужно предварительно разложить в освещенном месте и оставить на несколько минут. Сломанные части скелета в темноте можно распознать по пунктирной линии вокруг них. Для того чтобы легко находить колоду в темноте, очень удобно использовать большую карту со светящимся ободком. Эта карта помещается в центре стола, и на нее кладется колода карт (рубашками вверх).



не сломанный



сломанный