LV – Latviešu
DJ05169 Kāršu spēle - Grimases



Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma
Spēlētāju skaits: 3 – 5

Komplektā ietilpst: 72 kārtis, 18 lielās kārtis (sarkanas), 18 lielās kārtis (zaļas), 18 mazās kārtis (sarkanas), kā arī 18 mazās kārtis (zaļas).

Spēles mērķis: Iegaumēt grimases un parādīt tās komandas biedriem tā, lai pēc iespējas precīzāk tie atbildētu, kuras grimases tiek rādītas.

Spēles noteikumi spēlei, kurā piedalās 4 spēlētāji:
Spēlētāji sadalās divās komandās, katrā pa 2 spēlētājiem. Spēle sastāv no divām tūrēm. Spēles sākumā katrā komandā spēlētājiem tiek izvēlētas lomas: A un B spēlētājs.
Katrā komandā spēlētājs A attēlos dažādus tēlus ar grimases palīdzību, bet viņa pārinieks, spēlētājs B, min, ko attēlo spēlētājs A.

Pirmā komanda ņem sarkanās kārtis, otrā - zaļās. A spēlētāji izvēlas lielās kārtis, B spēlētāji - mazās. Katrs B spēlētājs nejaušā secībā izvēlās 6 kārtis no sava pārinieka, spēlētāja A. Pārējās 12 kārtis, kas atrodas A spēlētāja rokās, tiek atmestas. Izvēlētās 6 kārtis A spēlētājs iegaumē. Kurš pirmais paspējis iegaumēt, saka STOP. Tad abi A spēlētāji novieto savas kārtis uz galda ar attēlu uz leju. Katrs B spēlētājs paņem rokās savas mazās 18 kārtis un cenšas uzminēt, ko rāda pārinieks. Ja spēlētājs B uzskata, ka ir uzminējis, ko rāda spēlētās A, viņš novieto izvēlēto kārti uz galda ar attēlu uz leju. Spēle beidzas brīdī, kad kāds no B spēlētājiem uz galda novietojis sesto kārti.

Visi spēlētāji atklāj savas izvēlētās kārtis un katrs A spēlētājs savas kārtis salīdzina ar B spēlētāja izvēlētajām kārtīm. Katras lielās un mazās kārts sakritība nozīmē, ka grimase ir saprasta pareizi un uzminētās kārtis paliek pie komandas un katra kārts dod vienu uzvaras punktu.

Sākas otrā tūre. Katra komanda savāc savas pāri palikušās kārtis. Mazās un lielās, kārtis, kuras tika uzminētas, tiek atmestas no spēles, bet neuzminētās paliek spēlē. Spēlētāji mainās lomām.

Abu raundu beigās tiek saskaitīti punkti, ko ieguvusi katra komanda (mazās kārtis), saskaitot kopā abos raundos iegūtās kārtis. Uzvar tā komanda, kas abās spēles tūrēs ieguvusi vairāk punktu.



Spēles noteikumi spēlei, kurā piedalās 3 vai 5 spēlētāji:

Ja spēlē piedalās 3 vai 5 spēlētāji, viens spēlētājs demonstrē 7 sejas izteiksmes, demonstrējot tās vienu pēc otras, paņemot 18 lielās kārtis no kaudzītes, nejaušā secībā. Spēlētājam, kurš demonstrē grimases, tās nav jāiegaumē.

Pārējiem – 2 vai 4 spēlētājiem – priekšā ir izvietots 18 mazo kāršu komplekts ar redzamām visām iespējamām sejām. Tiklīdz pirmais spēlētājs rāda kādu no grimasēm, pirmais, kurš to atpazīst, atrod atbilstošo mazo kārti un to paceļ. Esi ātrs, lai pārējie spēlētāji nepaspēj to pacelt pirms tevis!

Paceltā kārts ir nekavējoties jāpārbauda. Ja spēlētājs ir kļūdījies un pacēlis nepareizo kārti, spēlētājs tiek izslēgts no spēles, un pārējie spēlētāji min nākošo sejas izteiksmi, ko demonstrē pirmais spēlētājs.

Spēles beigās spēlētāji saskaita, cik kāršu katrs ieguvis. Spēlētājs, kurš uzminējis visvairāk sejas izteiksmju, uzvar.

LT – Lietuvių
DJ05169 Kortų žaidimas: Grimasos



Amžius: tinka nuo 6 metų
Žaidėjų skaičius: nuo 3 iki 5 žaidėjų
Sudėtis: 72 kortos: 18 didelių kortų raudonomis nugarėlėmis, 18 mažų kortų raudonomis nugarėlėmis, 18 didelių kortų žaliomis nugarėlėmis, 18 mažų kortų žaliomis nugarėlėmis.

Žaidimo tikslas: įsidėmėti grimasas ir padėti savo partneriui jų atspėti kiek įmanoma daugiau.

Žaidimo taisyklės žaidžiant 4 žaidėjams:
Žaidimas žaidžiamas komandose, po 2 žaidėjus. Kiekviena komanda susideda iš dviejų asmenų, t.y. komandos žaidėjai pasidalina vaidmenimis: A ir B.
Žaidėjai A turi rodyti mimikas, o žaidėjai B – bandyti jas atspėti.

Pirma komanda pasiima raudonas kortas, antra komanda– žalias. A žaidėjai pasiima dideles kortas, o B žaidėjai – mažas.

B žaidėjai ištraukia 6 atsitiktines kortas iš savo partnerio A rankos, bet į jas nežiūri. A žaidėjai padeda į šalį likusias 12 kortų ir pasiima tik tas 6 kortas, kurias ištraukė B žaidėjai. A žaidėjai įsimena šias šešias kortas. Kai jau kuris nors vienos komandos žaidėjas jaučiasi gerai įsiminęs kortas, jis ištaria „stop“. Abiejų komandų A žaidėjai kortas pasideda ant stalo užverstas.

B žaidėjai pasiima savo 18 mažų kortų ir bando spėlioti, kurią grimasą vaizduoja partneriai A.
Jei B žaidėjas mano, kad atpažino grimasą, jis padeda tos grimasos mažąją kortą priešais save.

Žaidimas baigiasi, kai bent vienas B žaidėjas priešais save padeda 6 kortas.
Dabar žaidėjai A atverčia savo didžiąsias kortas ir palygina jas su B žaidėjų atspėtomis kortomis. Jeigu A ir B žaidėjų kortos sutampa, už kiekvieną sutapusią kortą jie laimi po 1 tašką. Sutapusios kortos atidedamos į šalį, o neatspėtos – naudojamos toliau žaidime.

Žaidimas tęsiamas su likusiomis kortomis, A ir B žaidėjai apsikeičia vaidmenimis. Po abiejų žaidimo raundų suskaičiuojamos kiekvienos komandos laimėtos mažosios kortos (tos, kurios sutapo su didelėmis kortomis). Laimi komanda, surinkusi daugiausiai taškų.



Žaidimo taisyklės žaidžiant 3 arba 5 žaidėjams:

Šiuo atveju vienas žaidėjas mėgdžioja 7 grimasas vieną po kitos atsitiktinai ištraukiant jas iš 18 didelių kortų kaladės. Jam nereikia grimasų įsidėmėti. 2 arba 4 žaidėjai turi priešais save 18 atverstų mažų kortų. Kiekvienai parodytai grimasai žaidėjai turi surasti atitinkamą mažą kortą, o pirmas ją suradęs, pasideda priešais save ir laimi tašką. Reikia būti greitam! Rasta korta patikrinama iš karto. Jei žaidėjas neatspėjo, žaidimą tęsia sekantis žaidėjas(-ai). **Žaidimo pabaigoje,** žaidėjai susiskaičiuoja, kiek kortų jie laimėjo.

EE – Eesti*
DJ05169 – Kaardimäng: Grimassid



Vanus alates: 6-99
Mängijate arv: 3-5
Komplekti kuulub: 72 kaarti. 18 suurt kaarti punaste tagustega, 18 väikest kaarti punaste tagustega, 18 suurt kaarti roheliste tagustega, 18 väikest kaarti roheliste tagustega.
Mängu eesmärk: Jätta grimassid meelde ja panna oma partner arvama võimalikult palju neist.

Mängureeglid 4 mängija jaoks
Mäng käib 2-liikmelistes meeskondades. Üks mäng koosneb kahest voorust.
Mängu alguses määrab iga meeskond A-mängija ja B-mängija.
A-mängijad peavad tegema grimasse, samal ajal kui B-mängijad peavad ära arvama, mida nende partner järele teeb.
1. meeskond võtab punased kaardid ja 2. meeskond rohelised kaardid.
A-mängijad võtavad suured kaardid ja B-mängijad väikesed kaardid.
B-mängijad võtavad juhuslikult kuus kaarti oma partneri käest, neid vaatamata. A-mängijad panevad kõrvale 12 ülejäänud kaarti oma käest ja võtavad 6 kaarti, mille nende B-partner just tõmbas.
A-mängijad jätavad kaardid meelde, esimene, kes tunneb end valmis olevat, ütleb „stop“ ja mõlemad A-mängijad panevad oma kaardid lauale, pildid allapoole.

B-mängijad võtavad oma 18 kaarti ja proovivad ära arvata grimasse, mida nende partner järele teeb.
Kui B-mängija arvab, et tunneb grimassi ära, asetab ta vastava kaardi enda ette, pildiga allapoole.
Mäng lõpeb siis, kui üks B-mängija on enda ette asetanud 6 kaarti.
Kõik mängijad pööravad oma kaardid ümber. A-mängijad võrdlevad oma 6 suurt kaarti oma B-partneri 6 väikese kaardiga. Kui väike kaart langeb kokku suure kaardiga, tähendab see, et grimass on õigesti leitud. Sel juhul hoiab meeskond alles võitnud väikesed kaardid ning igaüks neist on väärt 1 punkti.

Nüüd võib alata teine voor.
Iga meeskond võtab oma ülejäänud kaardid: suured kaardid, mille grimassid leiti, jäetakse mängust välja, aga need 6 kaarti, mida ei leitud, pannakse uuesti mängu.
Rollid vahetuvad: A-mängijatest saavad B-mängijad.
Kahe vooru lõpus liidetakse kokku punktid (väikesed kaardid), mille iga meeskond kahe vooru jooksul võitis. **Meeskond, kellel on kõige rohkem punkte, võidab mängu.**



Mängureeglid 3 või 5 mängija jaoks
Nendel juhtudel matkib üks mängija 7 näoilmet, üksteise järel, võetud juhuslikult 18 suure kaardi pakist. Ta ei pea neid pähe õppima.
2 või 4 teisel mängijal on enda ees 18 väikest kaarti, pildid ülespoole. Iga matkitud näoilme puhul võidab see, kes esimesena tunneb selle ära, leiab vastava kaardi ja võtab selle endale. Tuleb olla kiire!
Kaart kontrollitakse kohe. Kui ta eksib, jätkavad teised mängijad ilma temata järgmise näoilmega.
Lõpus loevad mängijad kokku kaardid, mille nad on võitnud.

GRIMACES

From 6 to 99 years of age

3 to 5 players

Game contents: 72 cards. 18 large cards with red backs, 18 small cards with red backs, 18 large cards with green backs, 18 small cards with green backs.

Object of the game: Memorize the grimaces and make your partner guess as many of them as possible.

Rules of the game for 4 players

The game is played with teams of 2 players. A game consists of two hands.In the beginning of the game, each team designates an A player and a B player.

The A players have to mimic while B players guess what their partner is mimicking.
Team number 1 takes the red cards and team number 2, the green cards. The A players take the large cards and the B players the small cards.

The B players take six random cards from their partner's hand without looking at them. The A players exclude the 12 remaining cards from their hand and take the 6 cards that they just drew from their B partner.
The A players memorize the cards, the first that feels ready says "stop" and both A players put their cards face down.



The B players pick up their 18 cards and try to guess the grimaces mimicked by their partner.
If a B player thinks they recognize a grimace, they place the corresponding card in front of them face down.
The game is over when one of the B players has placed 6 cards in front of them.

All players turn their cards over. The A players compare their 6 large cards with the 6 small cards of their B partner. Whenever a small card matches a large card, it means the grimace is found. When this happens, the winning small cards are kept by the team and are each worth 1 point.

Now the second hand can begin.
Each team picks up their remaining cards: the large cards whose grimaces were found, are excluded from the rest of the game, while those from the 6 cards that were not found are put back into the game.
The roles are now reversed: the A players become the B players.

At the end of the two hands, the points (small cards) won by each team during the two hands are added up. The team with the most points wins the game.

Rules of the game for 3 or 5 players
In these 2 cases, one player mimes 7 funny faces, one after the other, taken at random from a pack of 18 large cards. He doesn't need to memorise them. The 2 or 4 other players have a set of 18 small cards set out in front of them, with their faces showing. For each mimed funny face, the first to recognise it, find the card and pick it up wins. You've got to be quick!
The card is checked immediately. If he has got it wrong, the other player(s) carry on without him to the next funny face.
At the end, the players count the number of cards they have won.



DJECO

GRIMACES

Для детей не младше 6 лет и для взрослых любого возраста

Количество игроков: 3–5

Игровой комплект состоит из 72 карт: 18 больших карт с красной рубашкой, 18 маленьких карт с красной рубашкой, 18 больших карт с зеленой рубашкой, 18 маленьких карт с зеленой рубашкой

Цель игры: запомнить гримасы и сделать так, чтобы другой игрок угадал, как можно точнее, что они означают.

Правила игры для 4-х игроков

Игроки разбиваются на две команды, по 2 игрока в каждой. Игра состоит из двух туров.

В начале игры, в каждой команде распределяются роли: назначаются игрок А и игрок Б.

В каждой команде игрок А должен будет изображать мимикой содержание карт, а его напарник (игрок Б) – угадывать, что именно изображает игрок А

Первая команда берет себе карты с красной рубашкой, а вторая команда – с зеленой рубашкой.

Игроки А берут себе большие карты, а игроки Б – маленькие карты.

Каждый игрок В вытаскивает наугад, не глядя, 6 карт у своего напарника (игрока А).

Каждый игрок А изымает из игры свои оставшиеся 12 карт и оставляет у себя в руке только те 6 карт, которые вытащил его напарник (игрок Б).

Игроки А должны запомнить свои 6 карт. Тот из них, кто первым это сделает, говорит «стоп». После этого оба игрока А кладут свои карты на стол лицевой стороной вниз.



Каждый игрок Б берет в руки свои 18 карт и пытается угадать, что изображает мимикой его напарник.
Если игрок Б считает, что он угадал, то он кладет соответствующую карту перед собой лицевой стороной вниз.
Игра заканчивается, когда один из игроков Б выкладывает перед собой шестую карту.
Все игроки открывают свои выложенные карты.
Каждый игрок А сравнивает свои шесть больших карт с шестью маленькими, выложенными его напарником (игроком Б). Каждый раз, когда маленькая карта соответствует большой, это означает, что гримаса была правильно понята. Все такие маленькие карты сохраняются командой, и каждая из них дает команде одно очко.

Затем начинается второй тур игры.
Каждая команда собирает свои оставшиеся карты: большие карты, соответствующие угаданным маленьким, удаляются из игры, а те большие карты, которые не были угаданы, возвращаются в игру.
Игроки меняются ролями: игроки А становятся игроками Б, и наоборот.
По окончании второго тура, для каждой команды подсчитывается суммарное количество очков, выигранных ею в обоих турах. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество очков.

Правила игры для 3-х или 5-и игроков
В обоих этих случаях используется колода, состоящая из 18 больших карт. Один из игроков наугад вытаскивает из этой колоды, одну за другой, 7 карт и мимикой изображает то, что на них нарисовано. Ему не нужно запоминать эти карты. Остальные 2 или 4 игрока имеют в своем распоряжении 18 маленьких карт, разложенных перед ними на столе, лицевой стороной вверх.
Для каждой из 7 гримас игра происходит следующим образом: тот игрок, который первым угадает, что эта гримаса означает, указывает соответствующую маленькую карту и берет ее себе, если он угадал. Нужно действовать быстро!
Проверка правильности осуществляется сразу же. Если игрок ошибся, то он временно выбывает из игры (до следующей гримасы), а остальные игроки продолжают угадывать без него. По окончании игры подсчитываются карты, угаданные каждым из игроков.

DJECO