

LV – Latviešu

DJ08422 Galda spēle - KelBazar

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 3 - 6

Komplektā ietilpst: 21 koka figūriņa, aukla, koka kociņš (lāpstiņa), koka vālīte, 240 kārtis ar ilustrācijām, 12 kārtis bez ilustrācijām un 50 žetoni.

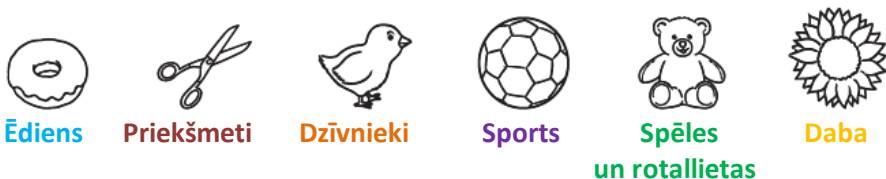


Spēles mērķis: panākt, lai citi spēlētāji uzmin, kas attēlots uz kārts, izmantojot dotās koka figūras un auklu.



Sagatavošanās spēlei: visas koka figūriņas un auklu novieto galda vidū. Kārtis samaisa un novieto kaudzītē ar attēliem uz leju.

Spēles norise: Spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulkstenā rādītāja virzienā. Sāk jaunākais spēlētājs - viņš paņem vienu kārti no kaudzītes, apskata to, bet nerāda to pārējiem. Spēlētājs skaļi pasaka, kurai no kategorijām šī kārts abilst (vadoties pēc simbola kārts augšpusē):



Pēc tam spēlētājam jāpanāk, lai citi spēlētāji uzmin, kas attēlots uz viņa kārts, izmantojot dotās koka figūriņas un auklu.

Piemēram:



Aktīvais spēlētājs var veltīt tam tik daudz laika, cik vajadzīgs, lai atveidotu uz kartiņas redzamo zīmējumu. Pārējie spēlētāji šī procesa laikā nedrīkst viņu traucēt. Kad aktīvais spēlētājs nolemj, ka viņa atveidojums (zīmējums no klucīšiem un auklas) ir pabeigts, pārējie spēlētāji drīkst minēt katrs 2 reizes.



Uzvara – uz kārts redzamais zīmējums ir uzminēts!

Kad spēlētājs uzmin pareizi, viņš iegūst 1 žetonu.

Spēlētājs, kurš atveidoja zīmējumu, arī iegūst 1 žetonu.



Nepaveicās – uz kārts redzamais zīmējums netika uzminēts!

Ja neviens no spēlētājiem neuzmin pareizi, neviens nesaņem žetonu un neatminētā kārts tiek nolikta malā.

Neatkarīgi no tā, vai ir uzvara vai zaudējums, visas izmantotās figūriņas katras kārtas beigās tiek noliktas atpakaļ pie pārējām.

Tad nākamais spēlētājs paņem jaunu kārti un mēģina panākt, lai citi uzmin, kas uz tās attēlots.

Spēles beigas: Pirmais spēlētājs, kurš savāc 7 žetonus, uzvar spēli. Ja spēlētājiem ir vienāds punktu skaits, spēle turpinās, līdz rodas starpība punktos.

Piezīme: spēlētāji var izlemt apstāties pie 6 vai 8 punktiem, lai spēle būtu īsāka vai garāka.

!!! Spēlētāji nedrīkst runāt vai rādīt priekšā ar žestiem!

SPĒLES VARIĀCIJAS PIEREDZĒJUŠIEM SPĒLĒTĀJIEM

“VIENLAICĪGĀ” SPĒLE: Spēlētāji visi vienlaicīgi paņem pa 1 kārti un izveido savu attēlu. Pēc tam spēlētāji mēģina uzminēt, kas ir attēlots uz cita spēlētāja kārts. Punkti tiek skaitīti tāpat un noteikumi paliek tie paši.

“EKSPERTU” SPĒLE: spēlētāji ievēro parastos noteikumus, bet nepasaka savas kārts kategoriju. Ja spēlētājs uzmin pareizi, viņš iegūst 2 žetonus. Spēlētājs, kurš atveidoja zīmējumu, arī iegūst 2 žetonus.

Spēles autori: Roberto un Florence Fraga.

LT – Lietuvių*

DJ08422 Žaidimas - KelBazar

Amžius: nuo 7 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 3 iki 6

Rinkinio sudėtis: 21 medinė figūrėlė, virvelė, medinis pagaliukas, medinis lazdelė, 240 iliustruotų kortelių, 12 tuščių kortelių ir 50 žetonų.

Žaidimo tikslas: Priversti kitus žaidėjus atspėti, kas pavaizduota kortelėje, naudojant medines figūreles ir virvelę.

Žaidimo paruošimas: Sudėkite visas medines figūreles ir virvelę ant stalo vidurio. Sumaišykite korteles ir padėkite jas užverstas į krūvelę.

Žaidimo eiga: Žaidėjai žaidžia paeiliui pagal laikrodžio rodyklę, pirmas pradeda jauniausias žaidėjas. Jis paima kortelę ir pažiūri, bet jos kitiems nerodo. Jis garsiai pasako kortelės kategoriją:



Tada jie turi priversti kitus žaidėjus atspėti, kas yra jų kortelėje, naudodami medines figūreles ir virvelę.

Pavyzdžiui:



Aktyvus žaidėjas gali užtrukti tiek, kiek jam reikia, kad atkurti piešinį iš savo kortelės. Kiti žaidėjai neturi jo trukdyti, kol jis kuria. Kai aktyvus žaidėjas nusprendžia, kad jo darbas baigtas, kiti žaidėjai gali spėti po 2 kartus.



Pergalė – kortelėje esantis piešinys atspėtas!

Kai žaidėjas atspėja teisingai, jis laimi 1 pergalės žetoną. Žaidėjas, kuris atkūrė piešinį, taip pat laimi 1 pergalės žetoną.

Nepasisekė – kortelėje esantis piešinys neatspėtas!

Jei nė vienas žaidėjas neatspėja teisingai, niekas negauna pergalės žetono, o kortelė padedama į šalį.

Nesvarbu, laimėta ar pralaimėta, visos naudotos figūrėlės kiekvieno raundo pabaigoje sudedamos atgal prie kitų.

Tada kito žaidėjo eilė paimti naują kortelę ir priversti kitus atspėti, kas joje pavaizduota.

Žaidimo pabaiga: Pirmasis žaidėjas, surinkęs 7 pergalės žetonus, laimi žaidimą. Jei keli žaidėjai turi vienodai taškų, žaidimas tęsiasi, kol atsiranda skirtumas.

Pastaba: Žaidėjai gali nuspręsti baigti ties 6 arba 8 taškais, kad žaidimas būtų trumpesnis arba ilgesnis.

!!! Žaidėjams neleidžiama kalbėti ar rodyti gestais!

PATYRUSIEMS ŽAIDĖJAMS – VARIANTAI

“VIENODAI” VARIACIJA: Visi žaidėjai vienu metu pasiima kortelę, sukuria savo piešinį, o tada bando atspėti, kas yra kito žaidėjo kortelėje. Taškai skaičiuojami taip pat, taisyklės išlieka tokios pačios.

“EKSPERTŲ” VARIACIJA: Žaidėjai laikosi įprastų taisyklių, bet nesako savo kortelės kategorijos. Jei žaidėjas atspėja teisingai, jis gauna 2 pergalės žetonus. Žaidėjas, kuris atkūrė piešinį, taip pat gauna 2 pergalės žetonus.

Žaidimo autoriai: Roberto ir Florence Fraga.

EE – Eesti*

DJ08422 Mäng - KelBazar

Vanus alates: 7+

Mängijate arv: 3 - 6

Komplekti kuuluvad: 21 puidust kujund, nõor, puidust pulk (spaatel), puidust pulk, 240 pilditud pildikaarti, 12 tühja kaarti ja 50 märki.

Mängu eesmärk: Panna teised mängijad ära arvama, mis on kaardil, kasutades puidust kujundeid ja nõori.

Mängu ettevalmistus: Pane kõik puidust kujundid ja nõor laua keskele. Sega kaardid ja aseta need pildipool allapoole ühte pakki.

Mängu käik: Mängijad mängivad kordamööda päripäeva, alustab noorim mängija. Ta tõmbab kaardi ja vaatab seda, kuid ei näita teistele. Ta ütleb kaardi kategooria kõva häälega:



Toit



Asjad



Loomad



Sport



Mängud



Loodus

ja mänguasjad

Seejärel peavad nad panema teised mängijad ära arvama, mis on nende kaardil, kasutades puidust kujundeid ja nõori.

Näiteks:



Aktiivne mängija võib võtta nii palju aega, kui ta vajab, et uuesti teha oma kaardil olev joonis. Teised mängijad ei tohi teda segada, kuni ta oma loomingu lõpetab. Kui aktiivne mängija otsustab, et tema töö on valmis, võivad teised mängijad arvata igaüks 2 korda.



Võit – kaardil olev joonistus on ära arvatud!

Kui mängija arvab õigesti, saab ta 1 võidumärki.

Mängija, kes joonistuse uuesti lõi, saab samuti 1 võidumärki.



Ebaõnn – kaardil olevat joonistust ei arvatud ära!

Kui ükski mängija ei arva õigesti, ei saa keegi võidumärki ja kaart pannakse kõrvale.

Pole tähtis, kas oli võit või kaotus – kõik kasutatud kujundid pannakse iga vooru lõpus teiste juurde tagasi.

Seejärel tõmbab järgmine mängija uue kaardi ja püüab panna teised ära arvama, mis sellel on.

Mängu lõpp: Esimene mängija, kes kogub 7 võidumärki, võidab mängu.

Kui mängijatel on sama punktide arv, jätkub mäng, kuni tekib vahe.

Märkus: Mängijad võivad otsustada lõpetada 6 või 8 punktiga, et mäng oleks lühem või pikem.

!!! Mängijad ei tohi rääkida ega žestikuleerida!

KOGENUD MÄNGIJATELE – VARIATSIOONID

“ÜHEAEGNE” VARIATSIOON: Kõik mängijad võtavad samaaegselt kaardi, teevad oma kujutise ja püüavad siis ära arvata, mis on teise mängija kaardil. Punkte loetakse samamoodi ja reeglid jäävad samaks.

“EKSPERDI” VARIATSIOON: Mängijad järgivad tavalisi reegleid, kuid ei ütle oma kaardi kategooriat. Kui mängija arvab õigesti, saab ta 2 võidumärki. Mängija, kes joonistuse uuesti lõi, saab samuti 2 võidumärki.

Mängu autorid: Roberto ja Florence Fraga.

FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Kelbazar !

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 252



x 50



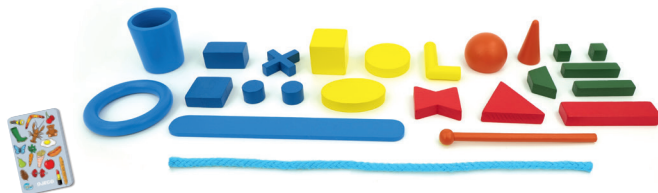
x 24



Aim of the game: Get the other players to guess what is on the cards using the wooden shapes and the piece of string.

Game set-up:

Place all the wooden pieces and the piece of string in the centre of the table. Shuffle the cards to create a face-down draw pile.



How to play: Players take turns to play clockwise, with the youngest player going first. They draw a card and look at it without showing the other players. They say the category of the card out loud:



Food



Objects



Animals



Sport



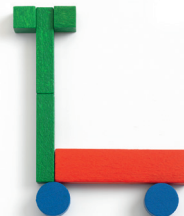
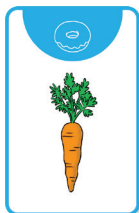
Games



Nature

They then have to get the other players to guess what is on their card using the wooden shapes and the piece of string.

For example:



The active player takes as long as they need to recreate the illustration on their card. The other players must not interrupt them as they complete their creation. Once the active player decides that their reproduction is finished, the other players can make 2 guesses each.



> It's a win, the illustration on the card has been found!

When a player guesses correctly, they win 1 victory token.
The player who recreated the illustration also wins 1 victory token.



> Bad luck, the illustration on the card hasn't been found!

If none of the players are able to guess correctly, nobody gets the victory token and the card is discarded.



Whether it's a win or a loss, all the shapes used are put back with the others at the end of each round. It's then the next players turn to draw a new card and get the other players to guess what's on it.

End of the game

The 1st player to gather 7 victory tokens wins the game.

If there is a tie between the players, the game continues until there is a difference in points.

Please note: Players can decide to stop at 6 or 8 points for a shorter or longer game.

Players cannot speak or mime



VARIATIONS FOR EXPERIENCED PLAYERS

'SIMULTANEOUS' VARIANT

The players all take a card at the same time, create their reproduction, and then try to guess what is on another player's card. Points are counted in the same way and the rules are the same.

'EXPERT' VARIANT

The players follow the standard rules, but don't state the category of their card.

If a player guesses correctly, they win 2 victory tokens.

The player who recreated the illustration also wins 2 victory tokens.

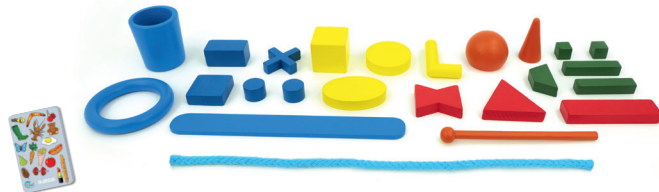


Цель игры: используя деревянные фигуры и веревочку, воспроизведите предметы, нарисованные на карточках, чтобы другие игроки смогли их отгадать.

Подготовка к игре:

Положите все деревянные фигуры и веревочку в центр стола.

Перемешайте карточки и положите колоду лицевой стороной вниз.



Ход игры: Игроки ходят по часовой стрелке. Первым ходит самый младший игрок.

Он вытягивает карточку и рассматривает ее, не показывая другим. Он громко объявляет категорию, к которой относится его карточка:



Еда



Предметы



Животные



Спорт



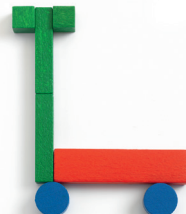
Игры



Природа

Затем с помощью деревянных фигур и веревочки игрок воспроизводит то, что нарисовано на карточке. Другие игроки должны отгадать изображение на карточке.

Например:



Активный игрок тратит столько времени, сколько необходимо, чтобы воссоздать изображение с карточки. Другие игроки не должны ему мешать. Когда активный игрок решает, что изображение с его карточки воспроизведено, остальные игроки могут сделать по 2 предположения.



> Победа: изображение угадано!

Если кто-то из игроков нашел правильный ответ, он получает 1 победный жетон. Активный игрок, воссоздавший изображение, также получает 1 победный жетон.



> Поражение: изображение не угадано!

Если правильный ответ не был найден, никто не получает победный жетон, и карточка сбрасывается.



После завершения хода, вне зависимости от результата, фигуры возвращаются в центр стола. Ход переходит к следующему игроку, который вытягивает новую карточку, и игра продолжается.

Конец игры

Тот, кто первым набрал 7 победных жетонов, считается победителем.

Если счет равный, игра продолжается до тех пор, пока не будет разницы в очках.

NB: Участники также могут договориться и играть до 6 или 8 очков, чтобы игра была короче или длиннее.

Разговаривать или показывать жестами запрещается



ДЛЯ БОЛЕЕ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ



ВАРИАНТ ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ

Все игроки одновременно вытягивают по карточке, воссоздают свое изображение, а затем пытаются угадать, что изображено на карточках других игроков. Система подсчета очков и остальные правила игры остаются неизменными.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Игроки играют по обычным правилам, но не объявляют категорию карточки, которую они вытянули. Если один из игроков находит правильный ответ, он получает 2 победных жетона. Игрок, воссоздавший изображение, также получает 2 победных жетона.