

LV – Latviešu

DJ08469 Galda spēle – Moskīti

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 – 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 48 kārtis (16 moskītu kārtis, 16 bišu kārtis, 16 ābolu kārtis), 7 figūriņas (4 bitītes, 1 moskīti, 1 puķe, 1 ābols) un 25 žetoni ar mārīšu attēliem.

Spēles mērķis: iegūt pēc iespējas vairāk mārīšu žetonu.

Spēles noteikumi: visas kārtis izdala starp spēlētājiem. Spēlētāji novieto tās sev priekšā - kaudzītē ar attēliem uz leju, neapskatot kāršu attēlus. Puķes, moskīti un ābola figūriņas novieto pašā vidū. Katrs spēlētājs paņem vienu bitīti un 1 mārītes žetonu.

Visi spēlētāji reizē pagriež pirmo kārti no savas kavas.

- 1) Ja 2 vai vairāki spēlētāji ir pagriezuši moskīti kārti, tad tikai un vienīgi viņi drīkst piesist moskīti figūriņai.
- 2) Ja 2 vai vairāki spēlētāji pagriezuši bitītes kārti, tad tikai un vienīgi šie spēlētāji drīkst savas bitītes nolikt uz puķes.
- 3) Ja 2 vai vairāki spēlētāji pagriež ābola kārti, tad visi spēlētāji mēģina pakert ābola figūriņu.
- 4) Ja neviena kārts nesakrīt, tad neko arī nedara.

Ātrākais spēlētājs iegūst mārītes žetonu. Spēlētājs, kurš neizdara vajadzīgo kustību, atdod atpakaļ vienu savu mārītes žetonu (ja spēlētājam ir žetoni). Spēlētāji izmanto tikai vienu roku – to pašu roku, ar kuru arī pagriež kārtis. Kārtis, kuras tika pagrieztas raunda laikā, pēc tam tiek noliktas malā, un tās vairāk spēlē neizmanto.

Spēle beidzas, kad visas kārtis no kavas ir izmantotas. Tad katrs spēlētājs saskaita iegūtos žetonus. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk žetonu.

Uzmanību: Ja spēli spēlē 4 spēlētāji, tad ir iespējamās spēles darbības dubultā. Ja, piemēram, tiek pagrieztas gan divas bišu kārtis, gan 2 moskīti kārtis, ābolu kārtis utt. Tādā gadījumā visi spēlētāji piedalās, bet mārīšu žetonus iegūst tikai divi ātrākie spēlētāji.



LT – Lietuvių*

DJ08469 Žaidimas: Uodai

Amžius: tinka nuo 5 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Žaidimo sudėtis: 48 kortos (16 uodų, 16 bičių, 16 obuolių), 7 figūrėlės (4 bitės, 1 uodas, 1 gėlė, 1 obuolys) ir 25 boružėlių žetonai.

Žaidimo tikslas: laimėti kuo daugiau boružėlių žetonų.

Žaidimo taisyklės: visos kortos išdalijamos žaidėjams. Žaidėjai padeda savo kortas priešais save krūvelėje, užverstas, jų nežiūrėdami. Gėlę, uodą ir obuolį padėkite viduryje. Kiekvienas žaidėjas gauna po 1 bitę, kurią pasideda šalia savęs, ir po 1 boružėlės žetoną.

Žaidėjai vienu metu atverčia pirmąją savo krūvelės kortą.

- 1) Jei 2 ar daugiau žaidėjų atverčia uodo kortą, jie – ir tik jie – turi bakstelėti uodą.
- 2) Jei 2 ar daugiau žaidėjų atverčia bitės kortą, jie – ir tik jie – turi padėti savo bitę ant gėlės.
- 3) Jei 2 ar daugiau žaidėjų atverčia obuolio kortą, visi žaidėjai bando pačiuoti obuolį.
- 4) Jei nėra nė vienos sutampančios kortos, nieko nevyksta.

Greičiausias žaidėjas gauna boružėlės žetoną. Žaidėjas, kuris neatlieka reikiamo veiksmo, gražina žetoną, jei tokį turi. Žaidėjai gali naudoti tik vieną ranką – tą pačią, kuria atverčia kortą. Ką tik atverstos kortos pašalinamos iš žaidimo. Žaidėjai vėl pradeda ir atverčia kitą kortą.

Žaidimas baigiasi, kai visos kortų krūvelės išnaudotos. Žaidėjai suskaičiuoja savo žetonus. Laimi žaidėjas, turintis daugiausiai žetonų.

Pastaba: jei žaidžia 4 žaidėjai, gali įvykti dvigubas veiksmai, pavyzdžiui, jei atverčiami 2 uodai ir 2 bitės, arba 2 obuoliai ir 2 bitės ir pan. Tokiu atveju visi žaidėjai dalyvauja, bet tik 2 greičiausi kiekvienas gauna po 1 boružėlės žetoną.



EE – Eesti*

DJ08469 Mäng - Säased

Vanus alates: 5–99-aastastele

Mängijate arv: 2 – 4

Komplekti kuuluvad: 48 kaarti (16 Sääske, 16 Mesilast, 16 Õuna), 7 figuuri (4 Mesilast, 1 Säask, 1 Lill, 1 Õun) ja 25 Lepatriinumärki.

Mängu eesmärk: võita võimalikult palju lepatriinumärke.



Mängureeglid: Kõik kaardid jagatakse mängijatele. Mängijad asetavad oma kaardid enda ette hunnikusse, tagurpidi, ilma neile vaatamata. Lill, Säask ja Õun asetatakse keskele. Iga mängija saab 1 Mesilase, mille ta asetab enda kõrvale, ja 1 Lepatriinumärgi.



Mängijad pööravad oma hunniku esimese kaardi samaaegselt ülespoole.

- 1) **Kui 2 või enam mängijat pööravad üles Säasekaardi,** peavad ainult nemad lööma Säase pihta.
- 2) **Kui 2 või enam mängijat pööravad üles Mesilasekaardi,** peavad ainult nemad asetama oma Mesilase Lille peale.
- 3) **Kui 2 või enam mängijat pööravad üles Õunakaardi,** püüavad kõik mängijad haarata Õuna.
- 4) **Kui ühist kaarti ei ole, ei juhtu midagi.**

Kiireim mängija saab Lepatriinumärgi. Mängija, kes ei tee nõutud tegevust, peab ühe oma märgi tagasi andma, kui tal see on. Mängijad tohivad kasutada ainult ühte kätt – sama kätt, millega nad kaarti pööravad. Just üles pööratud kaardid eemaldatakse mängust. Mängijad alustavad uuesti ja pööravad järgmise kaardi.

Mäng lõpeb, kui kaardipakid on otsas. Mängijad loevad kokku oma märgid. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem märke.

Märkus: 4 mängijaga mängus võib tekkida topeltmängu tegevus, kui näiteks üles pööratakse 2 Sääske ja 2 Mesilast või 2 Õuna ja 2 Mesilast jne. Seega on kõik mängijad tegevuses, kuid ainult 2 kiireimat saavad kumbki 1 Lepatriinumärgi.

GB



5 years and up



From 2 to 4 players



Contents: 48 cards (16 Mosquitoes, 16 Bees, 16 Apples).

7 figurines (4 Bees, 1 Mosquito, 1 Flower, 1 Apple).

25 Ladybird chips.



Object of the game: To win as many Ladybird chips as possible.



Games rules: All the cards are dealt to the players.

Players put their cards in front of them, in a pile, face down, without looking at them. Put the Flower, the Mosquito and the Apple in the middle.

Each player gets 1 Bee that they put near them and 1 Ladybird chip.

Players turn up the first card of their pile at the same time.



1- If 2 or more players turn up a Mosquito card, they, **and only they** must tap on the Mosquito.

2- If 2 or more players turn up a Bee card, they, **and only they** must put their Bee on the Flower.

3- If 2 players or more turn up an Apple card, **all the players** try to catch the Apple.

4- If there is no card in common, nothing happens.

The fastest player receives a Ladybird chip. The player that doesn't make the action gives back a chip if they have one. Player's only use one hand, that which turns up the card. The cards that have just been turned up are taken out of the game.

Players begin again and turn up the next card.


The game is over when the piles of cards are exhausted.

The players count their chips.


NB. In a game with 4 players, a double game action could occur if, for example, 2 Mosquitoes and 2 Bees, or 2 Apples and 2 Bees, etc. are turned up. Therefore, all players are concerned, but only the 2 fastest each receive 1 Ladybird chip.





RUS

 Для детей от 5 лет и старше

 **Количество игроков:** 2-4

 **Игровой комплект:** 48 карт (16 Комаров, 16 Пчел, 16 Яблок).
7 фигурок (4 Пчелы, 1 Комар, 1 Цветок, 1 Яблоко).
25 жетонов "Божьих коровок".

 **Цель игры:** выиграть наибольшее количество жетонов "Божьих коровок".

 **Правила игры:** все карты раздаются игрокам. Каждый игрок, получая свои карты, не смотрит их, а кладет их перед собой на столе стопкой, лицевой стороной вниз. Цветок, Комар и Яблоко помещаются в центре стола. Каждый игрок получает 1 жетон "Божью коровку" и одну Пчелу, которую он кладет рядом с собой, чтобы она все время была под рукой. Все игроки одновременно переворачивают верхнюю карту своих стопок, и смотрят, какие карты им выпали.



- 1 – Если двоим (или больше) игрокам выпала карта “Комар”, то они (**и никто больше**) должны хлопнуть по комару.
- 2 – Если двоим (или больше) игрокам выпала карта “Пчела”, то они (**и никто больше**) должны посадить своих Пчел на Цветок.
- 3 – Если двоим (или больше) игрокам выпала карта “Яблоко”, то **все игроки** должны попытаться схватить яблоко.
- 4 – Если всем игрокам выпали разные карты, то не происходит ничего.

Самый быстрый и ловкий игрок получает жетон “Божью коровку”. Игрок, совершивший неправильное действие, теряет один из своих жетонов (если он у него есть). Каждый игрок действует только одной рукой – той же самой, которой он переворачивает карты.

Перевернутые карты сбрасываются и более в игре не используются. После этого игроки вновь одновременно переворачивают верхние карты своих стопок, и так далее. Игра заканчивается, когда в стопках не остается больше карт. Игроки подсчитывают свои жетоны.

Примечание: Если игроков четверо, то возможна ситуация, когда 2 действия одновременно являются правильными: например, если двум игрокам выпали карты “Комар”, а двум другим – карты “Пчелы”, и т.д. Тогда все игроки действуют одновременно, но только 2 самых быстрых игрока получают по одному жетону.

