

LV – Latviešu

DJ08524 Spēle – Magnētu karnevāls

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2. **Spēles ilgums:** 15 minūtes.

Komplektā ietilpst: 2 magnētiskas pamatnes, 2 komplekti ar kauliņiem (katrā pa 5 kauliņiem ar mētalisku apakšu), 30 uzdevumu kartiņas, metamais kauliņš un 2 auduma maisiņi.



Spēles princips: Kā jau karnevālā, viss ir juku jukām! Vai spēsi būt pirmais, kurš sarindo visus pareizā secībā? Izklusās vienkārši, taču tev tas būs jāpaveic, figūriņas neredzot! Spēle, kurā noderēs gan veiklība, gan laba atmiņa un vērība! Pirmā kārts parāda, kādā secībā figūriņas jāsavieto uz pamatnes un jāieliek maisiņā. Pēc tam tiek pagriezta uzdevumu kārts, kas parāda, kādā secībā tie jāpārkārto. Pirmais spēlētājs, kurš to paveic, iegūst kārti sev! Bez lūrēšanas!

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš ieguvis 5 uzdevumu kartiņas.

Sagatavošanās spēlei: katrs spēlētājs paņem 1 magnētisko pamatni, 1 auduma maisiņu un komplektu ar 5 dažādu krāsu kauliņiem. Uzdevumu kartiņas samaisa un novieto kaudzītē ar attēliem uz leju, starp abiem spēlētājiem. Paņem no kaudzītes pirmo uzdevumu kartiņu un novieto to blakus kaudzītei ar attēlu uz augšu. Abi spēlētāji sakārto savus spēļu kauliņus uz magnētiskās pamatnes tādā secībā, kā norādīts uz šīs kartiņas, un pamatni ar visiem kauliņiem ievieto maisiņā.

Spēles norise: abi spēlētāji spēlē vienlaicīgi. No uzdevumu kartiņu kaudzītes tiek pacelta jauna kartiņa un novietota kaudzītes augšpusē ar attēlu uz augšu. Šī kārts parāda jauno krāsu secību, kādā jāsarindo spēļu figūriņas. Spēlētāji liek rokas maisiņā un, pēc starta signāla saņemšanas, jāsāk pārvietot figūriņas pa pamatni, cenšoties pareizi sakārtot maisiņā esošās figūriņas. Lai to paveikt būtu vieglāk pamatne un figūriņas turas kopā, pateicoties magnētiem, tādējādi tās tik viegli nesagāžas un nesajauc izveidoto kārtību.

Tiklīdz spēlētājam šķiet, ka visi kauliņi ir izvietoti pareizā secībā, viņš iesaucas "Stop!" un izņem savu pamatni no maisiņa, lai apskatītu, vai tiešām visas figūriņas ir izvietotas pareizā secībā.

- **Ja spēlētājam visas figūriņas ir izvietotas pareizā secībā,** sakrīt ar uzdevumu kartiņu, viņš iegūst sev to uzdevumu kartiņu, kas atrodas blakus kaudzītei. Kārts, kas atradās kaudzītes augšpusē, pēc kuras tikko spēlētāji vadījās, tiek novietota kaudzītei blakus, iepriekšējās kārts vietā. Otrs spēlētājs pārbauda, vai viņa spēļu kauliņi arī ir izvietoti pareizā secībā un pēc vajadzības tos pārkārto tā, kā parāda šī uzdevumu kartiņa.
- **Ja spēlētājs kļūdās,** viņš zaudē vienu no iepriekš iegūtajām uzdevumu kartiņām (ja tādas ir). Kartiņu, kas atradās blakus kaudzītei, novieto kaudzītes apakšā, savukārt kartiņu, kas bija uz kaudzītes un pēc kuras vadījās spēlētāji, tiek novietota kaudzītei blakus. Abi spēlētāji sakārto savus kauliņus atbilstoši šai kartiņai, lai sākumpunktā abu spēlētāju kauliņi atrastos vienādā, zināmā izkārtojumā. Sākas jauns raunds.

Piezīme: kartiņa blakus kaudzītei vienmēr kalpo, kā atskaites punkts un orientieris, uzsākot jaunu raundu. Katra raunda sākumā kauliņi tiek izvietoti tādā secībā, kā uz šīs kartiņas, pēc kuras tad raundā vadās spēlētāji, lai pārkārtotu figūriņas jaunnorādītajā secībā.

Spēles beigas: spēlētājs, kurš pirmais ieguvis sev 5 uzdevumu kartiņas, uzvar.

Grūtāks spēles variants jau pieredzējušiem spēlētājiem:

Kad spēlētāji ir ietrenējušies šajā spēlē, lai spēli padarītu grūtāku, var iesaistīt metamo kauliņu. Spēli spēlē tāpat, kā iepriekš, taču pirms starta signāla saņemšanas, spēlētāji vēl papildus izmet metamo kauliņu, kas ievieš vēl papildus nosacījumus, kas jāievēro, lai iegūtu uzdevumu kartiņu.

Metamā kauliņa izaicinājumi:



- Kauliņi jāizvieto pretējā secībā, kā parādīts uz uzdevumu kartiņas.



- Spēlētāji var izmantot tikai vienu roku.



- Spēlētājam pareizi jāizvieto tikai 3 no kauliņiem, lai uzvarētu raundu.

Spēles autori: Côme Caffin un Sonia Lioret.

LT – Lietuvių*

DJ08524 - Žaidimas - Karnavalo magnetas

Amžius: tinka nuo 7 metų

Žaidėjų skaičius: 2.

Žaidimo trukmė: 15 minučių.

Sudėtis: 2 magnetiniai pagrindai, 2 rinkiniai po 5 žetonus, 30 užduočių kortų, 1 kauliukas ir 2 maišeliai.



Karnavale vyksta paradas, bet viskas labai sujaukta.

Ar būsi pirmasis, kuris sudėlios viską teisinga tvarka? Atrodo paprasta, tiesa? Ne taip greitai – turėsi tai daryti užsimerkęs!

Koncepcija: “Carnaval Magnet” – tai vikrumo, atminties ir greičio žaidimas. Starto korta parodo žaidėjams, kaip sudėti žetonus ant savo lentos, kurią jie tada įdeda į maišelį. Apverčiama užduoties korta, o pirmasis žaidėjas, kuris pertvarko savo žetonus tokia tvarka, kokia parodyta kortoje, laimi kortą. Jokio žvilgčiojimo!

Žaidimo tikslas: būti pirmuoju žaidėju, kuris laimės 5 užduočių kortas.

Pasiruošimas žaidimui: kiekvienas žaidėjas pasiima 1 lentą, 1 maišelį ir 1 rinkinį iš 5 spalvotų žetonų. Užduočių kortos sumaišomos ir sudedamos užverstos į krūvelę žaidėjų viduryje. Pirmoji korta apverčiama ir padedama šalia krūvelės. Žaidėjai sudeda savo žetonus tokia tvarka, kokia parodyta kortoje, tada lentą įdeda į maišelį.

Žaidimo eiga: abu žaidėjai žaidžia vienu metu. Nauja korta iš kaladės apverčiama ir padedama ant krūvelės viršaus. Ši korta parodo naują tvarką, pagal kurią žaidėjai turi išdėlioti savo žetonus.

Žaidėjai įkiša rankas į maišelius ir, gavę starto signalą, pradeda judinti žetonus lentoje. Lentos ir žetonai yra magnetiniai, kad būtų lengviau juos valdyti.

Vos tik žaidėjas mano, kad jo žetonai sudėti teisinga tvarka, jis sušunka „STOP“ ir ištraukia lentą iš maišelio, kad patikrintų.

- **Jei tvarka teisinga,** jis laimi kortą prie krūvelės ir pasideda ją prie savęs. Kortą ant krūvelės viršaus reikia padėti šalia. Antrasis žaidėjas tuo tarpu tikrina savo žetonų tvarką, ir prasideda naujas raundas.
- **Jei tvarka neteisinga,** jis praranda vieną anksčiau laimėtą kortą (jei tokią turi). Kortą prie krūvelės reikia padėti į jos apačią, o viršutinę kortą – šalia. Abu žaidėjai sudeda žetonus taip, kaip parodyta naujoje starto kortoje, ir prasideda naujas raundas.

Pastaba: korta šalia krūvelės visada tarnauja kaip atskaitos taškas ir orientyras naujam raundui pradėti. Kiekvieno raundo pradžioje žetonai išdėliojami tokia tvarka, kokia parodyta šioje kortoje, pagal kurią raundo metu žaidėjai ir tvarkosi figūrėles naujai nurodyta seka.

Žaidimo pabaiga: pirmasis žaidėjas, kuris laimi 5 užduočių kortas, laimi žaidimą.

Žaidimo variacija pažengusiems:

Kai žaidėjai jau gerai perpranta žaidimą, galima naudoti kauliuką, kad padidėtų sunkumo lygis. Žaidimas vyksta taip pat, tačiau prieš duodant starto signalą, žaidėjai turi mesti kauliuką ir vykdyti ant jo nurodytą užduotį.

Kauliuko iššūkiai:



- Žetonai turi būti sudėlioti atvirkštine tvarka, nei parodyta užduoties kortoje.



- Žaidėjai gali naudoti tik vieną ranką.



- Žaidėjai turi teisingai sudėti tik 3 žetonus, kad laimėtų.

Žaidimo autoriai: Côme Caffin ir Sonia Lioret.

EE – Eesti*

DJ08524 – Mäng: Karnevalimagnet

Vanus alates: 7-99

Mängijate arv: 2

Komplekti kuuluvad: 2 magnetilist alust, 2 komplekti 5 nuppu, 30 väljakutsekaarti, 1 täring ja 2 kotti.



Karnevalil liigub paraad mööda, kuid kõik on väga sassis. Kas suudad olla esimene, kes paneb kõik õigesse järjekorda? See ongi kõik...lihtne, eks? Mitte nii kiiresti – sa teed seda pimesi!

Kontseptsioon: “Karnevali Magnet” on osavuse, mälu ja kiiruse mäng. Alguskaart näitab mängijatele, kuidas asetada oma nupud oma lauale, mille nad siis panevad kotti. Nad pööravad ümber väljakutsekaardi ja esimene mängija, kes paigutab oma nupud ümber seal näidatud järjekorda, võidab kaardi. Piiluda ei tohi!

Mängu eesmärk: Olla esimene mängija, kes võidab 5 väljakutsekaarti.

Mängu ettevalmistamine: Iga mängija võtab 1 laua, 1 koti ja 1 komplekti 5 värvilist nuppu. Väljakutsekaardid segatakse ja asetatakse mängijate keskele kuhja, pilt allapoole. Esimene kaart pööratakse ümber ja asetatakse kuhja kõrvale. Mängijad asetavad oma nupud kaardil näidatud järjekorras, siis panevad oma laua kotti.

Mängu mängimine: Mõlemad mängijad mängivad samal ajal. Paki pealt pööratakse ümber järgmine kaart ja jäetakse kuhja peale. See kaart näitab uut järjekorda, milles mängijad peavad oma nupud asetama. Mängijad peavad ulatama käe kotti ja kui stardisignaal antakse, hakkavad nad oma nuppe ümber tõstma laual. Lauad ja nupud on magnetilised, et käsitlemine oleks lihtsam.

Niipea kui mängija arvab, et kõik tema nupud on õigesti, ta hüüab „STOPP“ ja võtab oma laua kotist välja, et kontrollida, kas see on õige.

- **Kui see on õige**, võidab ta kuhja kõrvale oleva kaardi ja asetab selle enda kõrvale. Väljakutsekaart, mis on kuhja peal, asetatakse selle kõrvale, teine mängija kontrollib, kas tema nupud on õigesti, ja uus voor algab.
- **Kui see on vale**, kaotab ta ühe kaardi, mille ta on eelmistest voorudest võitnud (kui tal on mõni). Kuhja kõrvale olev kaart pannakse tagasi kuhja alla ja see, mis on peal, asetatakse kõrvale. Mõlemad mängijad asetavad oma nupud uuel alguskaardil näidatud kohtadesse ja uus voor algab.

Märkus: kaart kuhja kõrvale toimib alati kui lähtepunkt ja orientiir uue vooru alustamisel. Iga vooru alguses asetatakse nupud sellisesse järjekorda, nagu on näidatud sellel kaardil, mille järgi siis mängijad vooru jooksul juhinduvad, et paigutada nupud ümber uues ettenäidatud järjekorras.

Mängu lõpp: Esimene mängija, kes võidab 5 väljakutsekaarti, võidab mängu.

Mängu variant edasijõudnud mängijatele:

Kui mängijad on mängu selgeks saanud, saab täringut kasutada, et lisada raskusastet. Mäng käib nagu eelnevalt, kuid enne stardisignaali andmist peavad mängijad veeretama täringut ja järgima selle juhust, et väljakutse võita.

Täringu väljakutsed:



- Nupud tuleb asetada vastupidises järjekorras sellele, mis on näidatud väljakutsekaardil.



- Mängijad võivad kasutada ainult ühte kätt.



- Mängijad peavad õigesti asetama ainult 3 nuppu, et võita.

Mängu autorid: Côme Caffin ja Sonia Lioret.



7–99 years



2 players



15 min.

At the carnival the parade is marching by, but everything is very higgledy-piggledy. Can you be the first to put it all in the right order? That's it...easy, right? Not so fast – you'll be doing it blind!

Includes: 2 magnetic bases, 2 sets of 5 counters, 30 challenge cards, 1 die and 2 bags.

Concept: “Carnaval Magnet” is a game of dexterity, memory and speed. A start card shows players how to place their counters on their board, which they then put inside their bag. They turn a challenge card over, and the first player to rearrange their counters in the order shown on it wins the card. No peeking!

Aim of the game: To be the first player to win 5 challenge cards.

Getting the game ready: Each player takes 1 board, 1 bag and 1 set of 5 coloured counters. The challenge cards are shuffled and piled face down in the middle of the players. The first card is turned over and placed next to the pile. The players position their counters in the order shown on the card, then place their board inside their bag.

Playing the game: Both players play at the same time. Another card from the pack is turned over and left on top of the pile. This card shows the new order in which the players will need to arrange their counters.

Players must reach inside their bags and, when the start signal is given, will need to start moving their counters around their board. The boards and counters are magnetic for easier handling.

As soon as a player thinks all their counters are in the right order, they shout “STOP” and take their board out of the bag to check if they got it right.

- **If they got it right**, they win the card next to the pile and place it next to them. The challenge card on top of the pile is placed alongside, the second player makes sure their counters are all in the right order, and a new round begins.

- **If they got it wrong**, they lose one of the cards they won in a previous round (if they have any). The card next to the pile is put back at the bottom of the pile, and the one on top is placed alongside. Both players place their counters in the positions shown on the new starting card, and a new round begins.

End of the game: The first player to win 5 challenge cards wins the game.

Variant for expert players:

Once players have mastered the game, the die can be used to add an extra level of difficulty. The game is played as above, but before the start signal is given, the players must roll the die and follow the instruction on it to win the challenge.

Die challenges:



Counters must be arranged the opposite way to the positions shown on the challenge card.



Players can only use one hand.



Players only need to position 3 counters correctly to win.



A game by Côme Caffin and Sonia Lioret.



7–99 лет



2 игрока



15 минут

В дни карнавала парады проходят один за другим, но в полном беспорядке. Сумеете навести порядок в рядах участников карнавала? Думаете, это просто? Нет! Потому что всё происходит вслепую!

В комплекте: 2 магнитные подставки, 2 набора из 5 фишек, 30 карточек «задание», 1 кубик и 2 мешка.

Принцип игры: Carnival Magnet (Магнитный карнавал) — игра на развитие мелкой моторики, памяти и реакции. Игроки расставляют фишки на своей подставке так, как указано на первой карточке. Затем они ставят подставку в мешок. Они открывают карточку «задание», и тот, кто первым вслепую выстроит свои фишки в новом указанном порядке, получает карточку.

Цель игры: первым заработать 5 карточек «задание».

Подготовка к игре: Каждый игрок берет 1 подставку, 1 мешок и 1 набор из 5 фишек разного цвета. Карточки «задание» перемешайте и выложите стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Откройте первую карточку и положите ее рядом со стопкой. Игроки выстраивают свои фишки в порядке, указанном на этой карточке, и ставят свою подставку в мешок.

Ход игры: Игроки ходят одновременно. Откройте карточку из стопки и положите ее на стопку лицевой стороной вверх. На этой карточке указан новый порядок, в котором игроки должны выстроить свои фишки.

Игроки подносят руки к своему мешку и по команде «старт» начинают переставлять фишки на своей подставке.

Фишки и подставки — магнитные, что упрощает перестановку.

Если игрок считает, что он расставил фишки в нужном порядке, он говорит «СТОП». Он достает свою подставку из мешка, и игроки проверяют результат.

- **Если игрок выполнил задание**, он получает карточку, лежащую рядом со стопкой, и кладет ее рядом с собой. Лежащую на стопке открытую карточку положите рядом со стопкой. Второй игрок выставляет свои фишки в порядке, указанном на этой карточке, и начинается новый раунд.

- **Если игрок не выполнил задание**, он теряет заработанную ранее карточку (если у него она есть). Карточку, лежащую рядом со стопкой, положите в низ стопки, а открытую верхнюю карточку положите рядом со стопкой. Игроки расставляют свои фишки в порядке, указанном на этой карточке, и начинается новый раунд.

Конец игры: В партии побеждает игрок, который первым заработал 5 карточек «задание».

Вариант для мастеров: Хорошо освоив игру, можно повысить сложность, играя с кубиками. Партия проходит в указанном выше порядке, но перед командой «старт» игроки бросают кубик и соблюдают выпавшее условие при выполнении задания.

Условия кубика:



фишки следует выставить в обратном порядке относительно задания карточки.



игроки могут использовать только одну руку.



для победы достаточно выставить правильно 3 фишки.



Авторы игры: Ком Каффен и Соня Льоре