**LV – Latviešu**
**DJ08530 Spēle – DouZanimo**




**Ieteicamais vecums:** no 5 līdz 10 gadu vecumam
**Spēlētāju skaits:** 2 līdz 4 spēlētāji
**Komplektā ietilpst:** 12 "dzīvnieku" kartiņas (veidotas no 3 daļām – 1 lielāka centrālā detaļa un 2 mazākas detaļas), 4 dzīvnieku žetoni (zebra, gazele, žirafe un varde).

**Spēles mērķis:** salikt kopā visus dzīvniekus pirms ceturta raunda beigām.



**Sagatavošanās spēlei:** visas 24 mazās dzīvnieku kartiņas samaisa un izvieto uz galda ar attēliem uz leju – taisnstūra formas izkārtojumā – trīs rindās, katrā pa 8 kartiņām.
12 centrālās kartiņas izvieto apkārt mazajām pa apli, veidojot spēles ķēdi.
4 žetonus (zebru, gazeli, žirafi un vardi) novieto blakus lauvai.

**Spēles norise:** spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam seko pārējie spēlētāji, veicot gājienus pulksteņa rādītaja virzienā.
Pirmais spēlētājs paņem zebras žetonu un novieto to uz lielās lauvas kartiņas. Tad spēlētājam jācenšas atrast divas pārējās kartiņas, lai saliktu kopā pilno dzīvnieka attēlu. Spēlētājs izvēlas 2 kartiņas no galda vidus un pagriež tās ar attēliem uz augšu.



- Ja abas kartiņas atbilst dzīvniekam, spēlētājs tās novieto blakus centrālajai kartiņai. Izcili! **Dzīvnieks ir salikts un pabeigts!**
- Ja tikai viena kartiņa atbilst dzīvniekam, šo kartiņu novieto blakus centrālajai detaļai, savukārt nepareizo kartiņu pagriež atpakaļ ar attēlu uz leju, atstājot turpat galda vidū.
- Ja neviena no pagrieztajām kartiņām neatbilst dzīvniekam, abas kartiņas pagriež atpakaļ ar attēliem uz leju un atstāj galda vidū.

Tad spēlētājs pārvieto zebras žetonu uz nākošo kartiņu dzīvnieku aplī (pulksteņa rādītāja virzienā). Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam – spēlētājs pagriež otrādi divas no kartiņām galda vidū, cenšoties atrast kartiņas, kas atbilst dzīvnieka attēlam, uz kura šobrīd atrodas zebras žetons. Un, tāpat, kā iepriekš, spēlētāji skatās, vai atklātās kartiņas atbilst dzīvniekam – attiecīgi tās vai nu pievieno dzīvnieka attēlam vai atstāj galda vidū.

Tā spēli turpina līdz zebras žetons atgriežas atpakaļ pie lauvas. Tad zebras žetonu izņem no spēles un zebras vietā nāk gazeles žetons. Spēle turpinās tieši tāpat, kā ar lauvas žetonu – gazele dodas no dzīvnieka uz dzīvnieku, kamēr spēlētāji pēc kārtas mēģina atrast pareizās kartiņas, lai saliktu pilnos dzīvnieku attēlus.
Kad gazeles žetons atgriežas pie lauvas, tas tiek izņemts no spēles un gazeles vietā tiek nolikts žirafes žetons. Tad spēle turpinās līdz arī žirafe ir apgājusi apli un nonākusi pie lauvas. Visbeidzot, kad arī žirafe ir apceļojusi apkārt spēles laukumam, pienāk kārta izmantot vardes žetonu.

Ja žetons (gazeles, žirafes vai vardes žetons) nonāk uz dzīvnieka, kas jau ir pilnībā salikts, žetons tiek automātiski pārvietots uz nākošo dzīvnieku, kas vēl nav pabeigts. Ja žetons atrodas uz dzīvnieka, kas ir tikai pa pusei salikts, spēlētājs galda vidū var pagriezt tikai vienu no kartiņām.

Tā kā šī ir sadarbības spēle, kurā visu spēlētāju mērķis ir salikt visus dzīvnieku attēlus pirms visi četri žetoni ir apceļojuši spēles apli, spēlētāji drīkst savā starpā runāt un vienoties, kuru no mazajām dzīvnieku kartiņām pagriezt, taču gala lēmums vienmēr jāpieņem spēlētājam, kura gājiens tas ir.

**Spēles beigas:** spēle beidzas, kad visi dzīvnieku attēli ir pilnībā salikti. Ja tā - izcili! Spēle ir uzvarēta.
Taču spēle beidzas arī tad, ja vardes žetons nonāk atpakaļ pie lauvas attēla. Ja šajā brīdī visi dzīvnieku attēli vēl nav salikti, spēle ir zaudēta. Mēģiniet vēlreiz!

**Piezīme:** spēlējot šo spēli pirmo reizi, varat iesākt ar mazāku dzīvnieku skaitu, piemēram, izmantojot tikai 8 dzīvnieku kartiņas, attiecīgi palielinot kartiņu skaitu katrā nākošajā spēlē.

**Spēles versija meistariem:** grūtākā spēles versijā var izmantot tikai 3 žetonus – zebru, gazeli un žirafi. Attiecīgi spēlētājiem ir tikai 3 raundi, kuru laikā jācenšas atrast un salikt visus 12 dzīvniekus.

*Spēles autors: Sébastien Decad.*

**LT – Lietuvių***
**DJ08530 – Žaidimas – Douzanimo**




**Amžius:** nuo 5 iki 10 metų
**Žaidėjų skaičius:** nuo 2 iki 4 žaidėjų
**Žaidimo sudėtis:** 12 „gyvūnų“ kaladėlių, sudarytų iš 3 dalių (1 didelė centrinė kaladėlė ir 2 mažosios), 4 gyvūnų žetonai (zebras, gazelė, žirafa ir varlė).

**Žaidimo tikslas:** sudėti visus gyvūnus iki ketvirtojo raundo pabaigos.

**Pasiruošimas žaidimui:**
Sumaišykite 24 mažąsias kaladėles ir padėkite jas užverstas stalo centre, stačiakampiu 3 eilučių po 8 kaladėles pavidalu.
Išdėliokite 12 centrinių kaladėlių atverstomis aplink mažąsias kaladėles ratu – tai sudaro žaidimo ratą.
Padėkite 4 žetonus – zebrą, gazelę, žirafą ir varlę – prie liūto.



**Žaidimo eiga:** Jauniausias žaidėjas pradeda, tada žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.
Pirmasis žaidėjas pasiima zebro žetoną ir padeda jį ant centrinės liūto kaladėlės; dabar jis turi pabandyti surasti 2 kaladėles, kurios užbaigia šį gyvūną.

Žaidėjas pasirenka 2 mažąsias kaladėles iš centro ir apverčia jas paveikslėliais į viršų.



- Jei abi kaladėlės atitinka gyvūną, žaidėjas padeda jas abipus centrinės kaladėlės. **Sveikinu – gyvūnas užbaigtas!**
- Jei tik 1 kaladėlė atitinka gyvūną, ji padedama prie centrinės kaladėlės, o kita vėl užverčiama.
- Jei nė viena kaladėlė neatitinka gyvūno, abi jos vėl užverčiamos.

Tada žaidėjas perkelia zebro žetoną prie kito gyvūno rate, pagal laikrodžio rodyklę.

Dabar kito žaidėjo eilė atversti ir surasti kaladėles, kurios atitinka gyvūną su žetonu. Kaip ir anksčiau, žaidėjas pasirenka 2 naujas mažąsias kaladėles ir apverčia jas… ir taip toliau.

Kai zebro žetonas grįžta prie liūto kaladėlės, jis pašalinamas ir pakeičiamas gazelės žetonu.
Kai gazelės žetonas grįžta prie liūto kaladėlės, jis pašalinamas ir pakeičiamas žirafos žetonu.
Galiausiai, kai žirafos žetonas grįžta prie liūto kaladėlės, jis pašalinamas ir pakeičiamas varlės žetonu.

Kai žetonas atsistoja ant jau pilnai sudėto gyvūno, jis perkeliamas prie kito gyvūno.
Kai žetonas atsistoja ant iš dalies sudėto gyvūno, žaidėjas gali atversti tik vieną mažąją kaladėlę.

Žaidėjams leidžiama tarpusavyje tartis, kurias mažąsias kaladėles versti, tačiau galutinis sprendimas priklauso tam, kieno yra ėjimas.

**Žaidimo pabaiga:**
Žaidimas baigiasi, kai visi gyvūnai sudėti. Sveikiname – žaidimas laimėtas!
Žaidimas taip pat baigiasi, kai varlės žetonas grįžta prie liūto kaladėlės. Jei tuo metu visi gyvūnai dar nesudėti, žaidimas pralaimėtas. Pabandykite dar kartą!

**Pastaba:** pirmuosius kartus galite žaisti su mažiau gyvūnų. Pavyzdžiui, pradėkite nuo 8 gyvūnų ir palaipsniui didinkite jų skaičių kiekviename žaidime.

**Ekspertų versija:**
Ekspertų žaidime naudojami tik zebro, gazelės ir žirafos žetonai. Žaidėjai turi vos 3 raundus, kad surastų visus 12 gyvūnų.

*Žaidimo autorius: Sébastien Decad.*

**EE – Eesti***

## DJ08530 – Mäng: Douzanimo




**Vanus alates**: 5–10-aastastele
**Mängijaid:** 2–4 mängijat
**Komplekti kuuluvad:** 2 „looma“ plaati, mis koosnevad 3 osast (1 suur keskmine plaat ja 2 väikest), 4 loomažetooni (sebra, gasell, kaelkirjak ja konn).

Mängu eesmärk: **Panna kõik loomad kokku enne neljanda vooru lõppu.**

**Mängu ettevalmistus:**
Sega 24 väikest plaati ja aseta need laua keskele näoga allapoole ristkülikukujuliselt – 3 rida 8 plaadiga.
Aseta 12 keskmist plaati ümber väikeste plaatide ringina, näoga ülespoole – see moodustab mänguringi.
Seejärel aseta 4 žetooni – sebra, gasell, kaelkirjak ja konn – lõvi kõrvale.



**Kuidas mängida:**
Noorim mängija alustab, seejärel mängitakse kordamööda päripäeva.
Esimene mängija võtab sebražetooni ja asetab selle lõvi keskmisele plaadile; nüüd peab mängija leidma 2 plaati, mis selle looma ära täiendavad.

Mängija võtab 2 väikest plaati laua keskelt ja keerab need ümber, näoga ülespoole.



- Kui mõlemad plaadid sobivad looma juurde, asetab mängija need keskmise plaadi mõlemale küljele.
  **Tubli – loom on nüüd täielik!**
- Kui ainult 1 plaat sobib loomaga, asetab mängija selle plaadi keskmise plaadi kõrvale ja keerab teise plaadi tagasi lauale näoga allapoole.
- Kui kumbki plaat ei sobi loomaga, keerab mängija mõlemad plaadid tagasi näoga allapoole.

Seejärel liigutatakse sebražetoon päripäeva järgmise looma juurde ringis.

Nüüd on järgmise mängija kord pöörata ja otsida loomaga sobivaid plaate. Nagu enne, võtab mängija 2 uut väikest plaati ja keerab need ümber… ja nii edasi.

Kui sebražetoon jõuab uuesti lõvi plaadini, võetakse see mängust välja ja asendatakse gaselližetooniga.
Kui gaselližetoon jõuab uuesti lõvi plaadini, võetakse see mängust välja ja asendatakse kaelkirjakužetooniga.
Lõpuks, kui kaelkirjakužetoon jõuab uuesti lõvi plaadini, võetakse see mängust välja ja asendatakse konnažetooniga.

Kui žetoon peatub loomal, kes on täielikult kokku pandud, liigutab mängija selle järgmise looma juurde.
Kui žetoon peatub loomal, kes on osaliselt kokku pandud, võib mängija ümber pöörata ainult ühe väikese plaadi.

Mängijatel on lubatud koos arutada, millised väikesed plaadid ümber pöörata, kuid lõplik otsus jääb alati sellele mängijale, kelle kord parasjagu on.

**Mängu lõpp:**
Mäng lõpeb, kui kõik loomad on kokku pandud. Tubli – mäng on võidetud!
Mäng lõpeb ka siis, kui konnažetoon jõuab uuesti lõvi plaadini. Kui sel hetkel pole kõik loomad veel kokku pandud, on mäng kaotatud. Proovige uuesti!

**Märkus:** Esimestel kordadel võite mängida väiksema arvu loomadega. Näiteks alustage 8 loomaga ja suurendage loomade arvu järk-järgult mäng-mängult.

**Edasijõudnute versioon:**
Edasijõudnute mängus kasutatakse ainult sebra-, gaselli- ja kaelkirjakužetoone. Mängijatel on vaid 3 vooru, et leida kõik 12 looma.

*Mängu autor: Sébastien Decad.*

GB

# Rules of the game

DouZ Animo

**Ages:** 5-10 years old

**Number of players:** 2 to 4 players

**Contents:** 12 "animal" tiles composed of 3 parts (1 large central tile and 2 small ones), 4 animal tokens (the zebra, the gazelle, the giraffe and the frog).

**Aim of the game:** Put all the animals together before the end of the fourth round.

**Game set-up:**

Shuffle the 24 small tiles and place them face down in the centre of the table, in a rectangular formation of 3 rows of 8 tiles.
Arrange the 12 central tiles face up around the small tiles in a circle – this constitutes the circuit of play.
Then, position the 4 tokens – the zebra, the gazelle, the giraffe and the frog – next to the lion.



**How to play:**

The youngest player starts, followed by the other players, taking turns in a clockwise direction.
The first player takes the zebra token and places it on the central lion tile; the player must now try to find the 2 tiles that complete this animal.
The player picks 2 of the small tiles in the centre of the table and turns them face up.

- If the 2 tiles match the animal, the player positions them on either side of the central tile.
  **Well done – the animal is now complete!**



- If only 1 tile matches the animal, the player should position that tile next to the central tile and turn the other tile back over, face down, on the table.
- If neither of the tiles matches the animal, the player should turn them both back over, face down, on the table.

The player then moves the zebra token over to the next animal in the circuit, in a clockwise direction.
It is now the next player's turn to turn over and find the tiles that match the animal with the token. As before, the player picks 2 new small tiles and turns them face up... and so on.

When the zebra token comes back around to the lion tile, it is discarded and replaced by the gazelle token.
Then, when the gazelle token comes back around to the lion tile, it is discarded and replaced by the giraffe token. Finally, when the giraffe token comes back around to the lion tile, it is discarded and replaced by the frog token.

When a token lands on an animal that has been fully completed, the player moves it over to the next animal.

When a token lands on an animal that has been partially completed, the player is only allowed to turn over one small tile.

The players are allowed to discuss the options together to decide which small tile or tiles to turn over, but the final decision rests with the player whose turn it is.

## End of the game:

The game comes to an end when all of the animals have been completed. **Well done – the game is won!**
The game also ends when the frog token comes back around to the lion tile. If at this point, all of the animals have not yet been completed, the game is lost. Give it another try!

**Please note:** The first few times you play, feel free to play with fewer animals to find. For example, you could start by playing with just 8 animals and then increase the number of animals gradually, game by game.

## Expert version:

In the expert version of the game, only the zebra, gazelle and giraffe tokens are used. The players have just 3 rounds to find the 12 animals.

**A game by Sébastien Decad**

RUS

# Правила игры

DouZ Animo

**Возраст:** 5–10 лет

**Количество игроков:** 2–4 игрока

**Игровой комплект:** 12 табличек «звери» из 3-х частей (1 большая центральная табличка и 2 маленькие), 4 жетона «зебра», «газель», «жираф» и «лягушка».

**Цель игры:** собрать всех животных до конца четвертого раунда.

**Перед началом игры:**

24 маленькие таблички перемешиваются и размещаются в центре стола лицевой стороной вниз, в форме прямоугольника 8 x 3.
12 центральных табличек размещаются лицевой стороной вверх вокруг маленьких табличек, определяя последовательность ходов.
4 жетона – «зебра», «газель», «жираф» и «лягушка» – помещаются рядом со львом.



**Ход игры:**

Начинает самый младший игрок, затем ход переходит по часовой стрелке.
Игрок берет жетон «зебра» и кладет его на центральную табличку льва; ему необходимо найти 2 недостающие таблички, чтобы собрать животное. Он переворачивает 2 маленькие таблички в центре стола лицевой стороной вверх.

- Если 2 таблички принадлежат животному, игрок размещает их по обе стороны центральной таблички – **животное собрано. Отлично!**



- Если животному принадлежит только 1 табличка, то она кладется рядом с центральной табличкой, а другая табличка переворачивается лицевой стороной вниз.
- Если ни одна из табличек не принадлежит животному, они переворачиваются лицевой стороной вниз.

Затем игрок перемещает жетон «зебра» на следующее по порядку животное, двигаясь по часовой стрелке. Далее приходит очередь следующего игрока переворачивать таблички, чтобы собрать животное, на котором лежит жетон. Как и первый игрок, он переворачивает лицевой стороной вверх 2 новые маленькие таблички, игра продолжается по тому же принципу.

Когда жетон «зебра» возвращается на табличку со львом, он откладывается в сторону, вместо него кладется жетон «газель».
Когда жетон «газель» возвращается на табличку со львом, он откладывается в сторону, вместо него кладется жетон «жираф». И наконец, когда жетон «жираф» возвращается на табличку со львом, он откладывается в сторону, вместо него кладется жетон «лягушка».

Если жетон оказывается на полностью собранном животном, то он перемещается на следующее животное.

Если жетон кладется на животное, собранное наполовину, игрок может перевернуть только одну табличку. Участники могут советоваться друг с другом, прежде чем перевернуть маленькие таблички, но окончательное решение каждый игрок принимает самостоятельно.

## Конец игры:

Игра заканчивается, когда собраны все животные.
**Браво! Партия выиграна.**
Игра также заканчивается, когда жетон «лягушка» возвращается на табличку со львом: если собраны не все животные, то партия проиграна! Попробуйте еще раз!

**NB:** для начала можно сократить количество животных для поиска. Например, в первый раз для игры можно использовать 8 животных, а затем в каждой последующей партии увеличивать их число.

## Продвинутый уровень:

На этом уровне используются только жетоны «зебра», «газель» и «жираф». Игроки должны найти 12 животных за 3 раунда.

**Автор игры: Себастьян Дека**