

LV – Latviešu

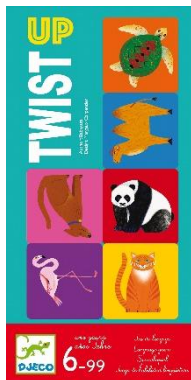
DJ08541 Spēle – Dzīvnieku juceklis

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 4-6

Komplektā ietilpst: 3 komplekti ar 9 caurspīdīgām dzīvnieku kartiņām, 3 komplekti ar 9 krāsainām kartiņām, 30 uzdevumu kārtis.

Spēles mērķis: būt pirmajai komandai, kas iegūst 5 uzdevumu kārtis.



Spēles princips: “Dzīvnieku juceklis” jeb “Twist up” ir komandas spēle, kurā visu nosaka savstarpējā komunikācija. Komanda sastāv no diviem spēlētājiem - viens komandas spēlētājs vēros, kāda kompozīcija ir attēlota uz uzdevumu kārtis, un stāstīs savam komandas biedram, kur un kādā virzienā izvietot dzīvnieku kārtis, lai izveidotu tieši tādu izkārtojumu, kāds ir uz šīs kārtis. Spēlētājs, kurš klausās, nedrīkst redzēt uzdevuma kārti, bet spēlētājs, kurš cenšas to paskaidrot un aprakstīt, nedrīkst pieskarties dzīvnieku vai krāsainajām kārtīm. Tādējādi panākumus gūs tā komanda, kas spēš ieklausīties viens otrā un dot precīzas norādes.

Sagatavošanās spēlei: spēlētāji sadalās komandās pa divi, attiecīgi var būt divas vai trīs komandas, atkarībā no spēlētāju skaita.

Katrā komandā jābūt vienam, kas dos instrukcijas (runātājs), un vienam, kas sekos šīm instrukcijām (darītājs). Pēc katra raunda abi spēlētāji mainās lomām. Katra komanda paņem sev vienu komplektu ar 9 caurspīdīgām dzīvnieku kartiņām un 1 komplektu ar 9 krāsainām kartiņām. Abi spēlētāji (runātājs un darītājs) sēž tā, lai būtu viens otram pretī.

Uzdevumu kārtis novieto kaudzītē galda vidū, ar attēliem uz leju.

Spēles norise:

Katrs runātājs paņem no uzdevumu kāršu kaudzītes vienu kārti un tur to rokās tā, lai darītāji to neredz. Kad katrs runātājs ir paņēmis pa kārtij, tiek dots starta signāls. Visi runātāji reizē sāk dot instrukcijas saviem darītājiem. Runātājam jācenšas sniegt pēc iespējas precīzākas un skaidrākas norādes par to, kur un kā katra kārtis jānovieto, lai darītājs pēc iespējas ātrāk varētu izveidot vajadzīgo kāršu kombināciju un izkārtojumu, kas attēlots uz

uzdevumu kārtis runātāja rokās. Lai izveidotu precīzu izkārtojumu, tajā jāizmanto gan krāsainās, gan caurspīdīgās kārtis.

Gala rezultātā kartiņu izkārtojumam uz galda jābūt precīzi tādā pašam, kā uz uzdevumu kārtis, BET izkārtojumam jābūt precīzākam, skatoties no darītāja puses, nevis stāstītāja puses, tāpēc runātājam ir jāuzmanās un precīzi jānodrošina norādes, iedomājoties, ka atrodas darītāja pusē.



Svarīgi!!! Runāt drīkst tikai runātāji. Viņu komandas biedri (darītāji) drīkst tikai izpildīt dotās norādes, tie nedrīkst prasīt papildus jautājumus vai precizējošu informāciju.

Tiklīdz komandai liekas, ka uzdevums ir izpildīts un izkārtojums ir pareizs, komanda aptur spēli un viņu izveidotā kompozīcija tiek pārbaudīta, vai tiešām tā ir salikta precīzi.

- Ja komanda uzdevumu ir izpildījusi precīzi un pareizi, viņi iegūst attiecīgo uzdevumu kārti sev.
- Ja komanda ir kļūdījusies un kāda no kārtīm ir novietota nepareizi, viņiem jāatdod viena no iepriekš iegūtajām uzdevumu kārtīm (ja kāda ir jau iegūta). Šīs atdotās kārtis novieto zem uzdevumu kāršu kaudzītes, kas atrodas galda vidū.

Arī visas neizpildītas, neiegūtās uzdevumu kārtis novieto zem šīs uzdevumu kāršu kaudzītes, kas atrodas galda vidū.

Tad komandas biedri samainās lomām, runātāji kļūst par darītājiem un otrādi, un var sākties jauns raunds.

Spēles beigas: spēli uzvar komanda, kura pirmā iegūst sev 5 uzdevumu kārtis.

Spēles autors: Babayaga.

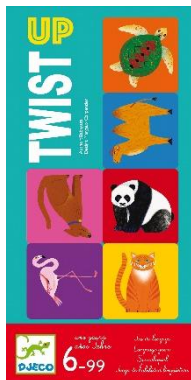
LT – Lietuvių DJ08541 Žaidimas – Twist up

Amžius: nuo 6 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 4-6

Žaidimo sudėtis: 3 rinkiniai po 9 permatomas gyvūnų korteles, 3 rinkiniai po 9 spalvotas korteles, 30 iššūkių kortelių.

Žaidimo tikslas: Tapti pirmąja komanda, laimėjusia 5 iššūkių kortelėmis.



Žaidimo idėja: TWIST UP yra komandinis žaidimas, kurio metu svarbiausia yra tarpusavio bendravimas. Žaidėjas iš kiekvienos komandos žiūri į iššūkių kortelę ir sako savo komandos nariui, kaip ir kur reikia padėti gyvūnų kortelėmis, kad jos atkartotų iššūkių kortelės piešinėlį. Savaime suprantama, kad dedantis kortelėmis žaidėjas negalės matyti iššūkių kortos, o duodantis nurodymus žaidėjas negalės liesti kortelių!

Pasiruošimas žaidimui ir eiga:

Pasidalinkite į 2 ar 3 komandas po 2 žaidėjus. Kiekvienoje komandoje turi būti vienas žaidėjas, duodantis nurodymus („kalbantysis“), o kitas - tuos nurodymus vykdyantis („vykdytojas“). Po kiekvieno raundo žaidėjai turi pasikeisti vaidmenimis. Kiekviena komanda pasiima po rinkinį su 9 spalvotomis kortelėmis ir 9 gyvūnų kortelėmis. „Kalbantysis“ ir „vykdytojas“ atsisėda vienas priešais kitą. Iššūkių kortelės padedamos užverstos į krūvelę stalo viduryje.

Kaip žaisti: „Kalbantieji“ pasiima po vieną iššūkių kortelę ir laiko ją rankoje taip, kad kiti nematytų. Kai visi „kalbantieji“ pasiima po kortą, duodamas starto signalas. „Kalbantieji“ pradeda aiškinti savo partneriams, kaip teisingai iš spalvų ir gyvūnų sudėlioti iššūkių kortelės paveiksluką. „Kalbantieji“ turi būti labai dėmesingi duodami instrukcijas, nes paveikslukus reikia teisingai pakreipti. ‘

Pastaba: tik „kalbantieji“ gali kalbėti. Jų partneriai gali tik klausyti ir vykdyti jiems duodamus nurodymus. Jie negali uždavinėti klausimų.

Kai tik kuri nors komanda galvoja, kad teisingai įvykdė užduotį, ji sustabdo žaidimą, o jų darbas sutikrinamas su iššūkių kortele.

- Jei užduotis įvykdyta teisingai, komanda laimi iššūkių kortą.
- Jei ne, ji praranda laimėtą iššūkių kortą. Kortelė padedama atgal į iššūkių kortelių kaladės apačią.



Visos nelaimėtos likusių komandų iššūkių kortos taip pat padedamos į kaladės apačią, žaidimas pradedamas iš naujo. „Kalbantieji“ ir „vykdytojai“ pasikeičia vaidmenimis.

Žaidimo pabaiga: Žaidimą laimi komanda, kuri pirma surenka 5 iššūkių kortelėmis!

Žaidimo autorius: Babayaga.

EE – Eesti*

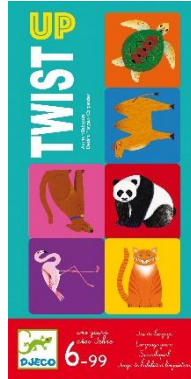
DJ08541 Mäng – Twist up

Vanus alates: 6 - 99-aastastele

Mängijaid: 4 - 6

Komplekti kuuluvad: 3 komplekti 9 läbipaistvat loomakaarti, 3 komplekti 9 värvilist kaarti, 30 ülesandekaarti.

Mängu eesmärk: Olla esimene meeskond, kes võidab 5 ülesandekaarti.



Mängu kontseptsioon: 'Twist up' on meeskonnamäng, mis seisneb täielikult suhtluses. Üks mängija igas meeskonnas vaatab kujundust ülesandekaardil ja ütleb oma partnerile, kuhu panna loomakaardid, et luua samasugune kujundus. On iseenesestmõistetav, et mängija, kes paigutab kaarte, ei näe kujundust, ja mängija, kes annab juhiseid, ei tohi kaarte puudutada!

Mängu ettevalmistus: Tee 2 või 3 meeskonda, igas 2 mängijat.

Igas meeskonnas peab olema üks mängija, kes annab juhiseid ("rääkija"), ja üks, kes neid järgib ("tegija"). Mängijad peavad peale iga vooru rolle vahetama. Iga meeskond võtab komplekti 9 värvilist kaarti ja komplekti 9 loomakaarti, ning iga meeskonna tegija ja rääkija istuvad üksteise vastas. Ülesandekaardid asetatakse lauale hunnikusse tagurpidi.

Mängu käik: Rääkijad võtavad igaüks ühe ülesandekaardi ja hoiavad seda peidus oma käes. Tegijad ei tohi seda näha.

Kui kõik rääkijad on kaardi saanud, antakse algussignaali. Kõik rääkijad peavad siis hakkama oma partnerile ütleva, mida neil on vaja teada, et nad saaksid ülesandekaardi kujunduse taasluua, kasutades värvilisi kaarte ja loomakaarte.

Kujundus peab olema tegija jaoks õigetpidi, seega peab rääkija olema ettevaatlik, kui ta oma juhiseid annab.

Märkus: ainult rääkijad tohivad rääkida: nende partnerid peavad kuulama ja järgima antud juhiseid. Nad ei tohi küsida lisainfot.

Niipea kui meeskond arvab, et nad on ülesande lõpetanud, peatavad nad mängu ja nende loodut kontrollitakse ülesandekaardiga.

- Kui nad said õigesti, võidavad nad ülesandekaardi.
- Kui nad said valesti, kaotavad nad ühe ülesandekaardi, mille nad on juba võitnud. See kaart asetatakse ülesandekaartide paki alla.



Kõik ülesandekaardid, mida ei võidetud, asetatakse samuti paki alla ja mäng algab uuesti.

Igas meeskonnas vahetavad rääkijad ja tegijad uue vooru jaoks rolle.

Mängu lõpp:

Esimene meeskond, kes võidab 5 ülesandekaarti, võidab mängu.

Mängu autor: Babayaga.

Ages: 6-99 years



Number of players: 4 to 6 players



Includes: 3 sets of 9 transparent animal cards, 3 sets of 9 coloured cards, 30 challenge cards.



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



Concept: 'Twist up' is a team game that's all about communication. One player in each team will be looking at a design on a challenge card and telling their partner where to put the animal cards to create a matching design. It goes without saying that the player positioning the cards won't be able to see the design, and the player giving the instructions won't be able to touch the cards!

Setting up:

Make 2 or 3 teams of 2 players each.

There must be one player in each team who gives the instructions (the "speaker") and one who follows them (the "doer"). The players must swap roles after each round. Each team takes a set of 9 coloured cards and a set of 9 animal cards, and the doer and speaker on each team sit opposite each other.

The challenge cards are put face down in a pile in the middle of the table.

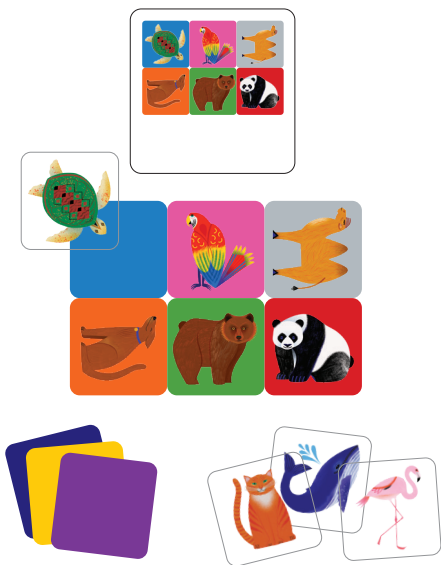
Playing the game:

The speakers pick up one challenge card each, and keep it hidden in their hand. The doers mustn't see it.

When all the speakers have a card, the start signal is given. All the speakers must then start telling their partners what they need to know to be able to recreate the challenge card using the coloured cards and animal cards.

The design should be the right way up for the doer, so the speaker will need to be careful when they are giving their instructions.

N.B.: only the speakers can talk: their partners have to listen and follow the instructions they are given. They can't ask for more information.



As soon as a team thinks they have completed the challenge, they stop the game and their creation is checked against the challenge card.

- **If they've got it right, they win the challenge card.**
- **If they've got it wrong, they lose one of the challenge cards they've already won. This card is placed at the bottom of the pile of challenge cards.**

All the challenge cards that weren't won are also put at the bottom of the pile, and the game starts again. The speakers and doers on each team swap roles for the new round.

End of the game:

The first team to win 5 challenge cards wins the game.

A game by Babayaga.



Возраст: 6–99 лет



Количество игроков: 4–6 игроков



В комплекте: 3 набора по 9 прозрачных карточек «животные», 3 набора по 9 карточек «цвет», 30 карточек «задание».



Цель игры: команда должна первой заработать 5 карточек «задание».



Принцип. Twist Up — командная коммуникативная игра. В каждой команде один игрок объясняет другому, как выложить животных, чтобы выполнить задание. Игрок, выкладывающий карточки, не может видеть задание, а тот, кто дает объяснения, не должен трогать карточки!

Подготовка

Разделитесь на 2 или 3 команды по 2 игрока. В каждой команде один игрок объясняет («говорящий»), а другой выкладывает карточки («исполнитель»). Они меняются ролями в каждом раунде игры. Каждая команда берет набор из 9 карточек «цвет» и набор из 9 карточек «животные». Участники одной команды садятся друг против друга.

Карточки «задание» выложите стопкой лицевой стороной вниз в центре стола.

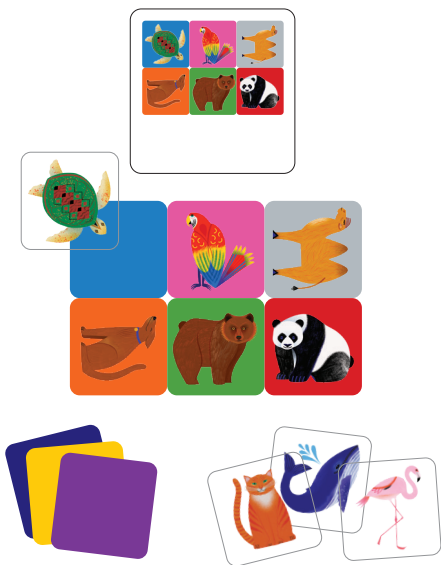
Ход игры

«Говорящие» из каждой команды берут по карточке «задание» и держат ее в руке, никому не показывая. «Исполнители» не должны видеть задание.

Когда все «говорящие» взяли по карточке, дается команда «Начали!». Все «говорящие» одновременно объясняют партнеру, как нужно выложить карточки «цвет» и карточки «животные», чтобы выполнить задание.

Карточки следует выкладывать по направлению к «исполнителю», и «говорящий» должен учитывать это в своих объяснениях.

Примечание: Говорить могут только «говорящие», а партнеры должны слушать и действовать. Они не могут задавать вопросы для уточнения.



Как только одна из команд выполнила задание, она останавливает игру, и все проверяют правильность выполнения, сверяясь с карточкой «задание».

- **Правильно: команда зарабатывает карточку «задание».**
- **Неправильно: команда теряет ранее заработанную карточку «задание» и кладет ее в низ стопки карточек «задание».**

Игроки кладут все незаработанные карточки «задание» в низ стопки, и начинается новый раунд. «Говорящий» и «исполнитель» каждой команды меняются ролями.

Конец игры

В партии побеждает команда, которая первой набрала 5 карточек «задание».

Автор игры: Babayaга.