

LV – Latviešu

DJ08542 Spēle - Tapikékoī

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēles ilgums: 15 minūtes

Komplektā ietilpst: 4 spēles pamatnes (virtuve, dzīvojamā istaba, guļamistaba, dārzs), 36 “priekšmetu” žetoni (9 katrai pamatnei), 1 “ģimenes” žetons, maisiņš.

Stāt, zaglis! Atgriežoties no pastaigas, ģimene atklāj, ka kāds no viņu mājas ir nozadis vairākas lietas. Vai vari palīdzēt ģimenei atklāt, kuras lietas ir pazudušas?



Spēles mērķis: Tapikékoī ir atmiņas spēle. Noteiktā secībā katrs spēlētājs ieņem ģimenes lomu, bet pārējie spēlētāji ieņem zagļu lomās. Kamēr ģimene ir iemigusī, zagļi paņems vienu vai vairākus priekšmetus no spēles pamatnēm un tad “ģimenes” uzdevums ir atklāt, kuri priekšmeti ir pazuduši.

Sagatavošanās spēlei: novietojiet visas 4 pamatnes galda vidū tā, lai visi spēlētāji tās var redzēt. Visus priekšmetu žetonus saliek maisiņā. No maisiņa izvelk 12 žetonus un izvieto uz pamatnēm dažādās vietās, jauktā secībā. Katrs priekšmets pieder noteiktai pamatnei: tie ir vienā krāsā ar atbilstošās pamatnes rāmīti.

Uzmanību! Pirms spēles sākuma vēlams visiem spēlētājiem kopīgi apskatīt priekšmetu žetonus un vienoties, kā tos sauks, piemēram, lai nav tā, ka viens attēlā redz divriteni, bet cits to saskata, kā skrejriteni.



Spēles norise: pirmajā gājienā “ģimenes” lomu ieņem vecākais spēlētājs. Pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētājs, kurš ieņem “ģimenes” lomu, noliek “ģimenes” žetonu sev priekšā.

Ir nakts: “Ģimenes” spēlētājs aizver acis un skaļi skaita līdz 10. Kamēr spēlētājs ir aizvēris acis, pārējie spēlētāji paņem no mājas dažādus priekšmetus pēc savas izvēles. Nozagtos priekšmetus spēlētāji paslēpj sev rokās:

- Ja spēli spēlē 2 spēlētāji: zaglim jānozog 4 priekšmetus
- Ja spēli spēlē 3 spēlētāji: katrs zaglis nozog 2 priekšmetus
- Ja spēli spēlē 4 spēlētāji: katrs zaglis nozog 1 priekšmetu

Kad “ģimenes” spēlētājs ir aizskaitījis līdz 10, viņš atver acis un rūpīgi izpēta visas četras telpas, lai saskatītu, kas ir pazudis. Spēlētājs nosauc katru pamatni un kāds priekšmets vai priekšmeti attiecīgajā telpā ir pazuduši. Ja spēlētājs pareizi nosaka, kāds priekšmets ir pazudis, viņš iegūst savā īpašumā attiecīgā priekšmeta žetonu un novieto to sev priekšā, ar attēlu uz augšu.

“Ģimenes” spēlētājs turpina pētīt māju. **Gājiens beidzas, kad:**

- “ģimenes” spēlētājs ir ieguvis visus naktī nozagtos priekšmetus, vai
- “ģimenes” spēlētājs pieļauj kļūdu (nosauc kādu priekšmetu, kas netika nozagts, vai nosauc priekšmetu kopā ar nepareizo pamatni), vai
- “ģimenes” spēlētājs padodas, jo vairs nevar atcerēties nevienu priekšmetu, kas būtu pazudis.

Gājiena beigās zagļi, kuriem rokās joprojām saglabājušies neatminētie priekšmetu žetoni, iegūst šos žetonus sev un novieto tos sev priekšā, ar attēliem uz augšu.

Pēc tam “ģimenes” lomu ieņem nākošais spēlētājs. Spēlētāji paņem no maisiņa 4 jaunus žetonus un novieto uz atbilstošajām pamatnēm. Tad “ģimenes” spēlētājs var paņemt “ģimenes” žetonu un sākas jauns raunds.

Uzmanību: lai būtu vieglāk atcerēties priekšmetu žetonus, tiem jābūt novietotiem atbilstošās vietās, kā tas būtu dzīvē. Piemēram, vāzei jābūt uz galda vai plauktā, nevis uz dīvāna.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad gājiena sākumā vairs nav palicis neviens priekšmetu žetons, ko novietot mājā. Spēli uzvar dalībnieks, kurš ieguvis visvairāk priekšmetu žetonu.

Grūtāks spēles variants pieredzējušiem spēlētājiem “Juceklis!”:

“Priekšmetu” žetonus izvieto uz jebkuras pamatnes, neatkarīgi no to krāsas.

Spēles autori: Romaric Galonnier un Laurent Toulouse.

LT – Lietuvių DJ08542 Žaidimas: Tapikėkoi

Amžius: nuo 5 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 2-4

Žaidimo trukmė: 15 min

Žaidimo sudėtis: 4 žaidimo kortelės (virtuvė, svetainė, miegamasis, sodas), 36 daiktų žetonai (po 9 kiekvienam pagrindui), 1 didelis šeimos žetonas, 1 medžiaginis maišelis.



Stop, vagis! Atsibudę šeimos nariai pastebi, kad kažkas juos apvogė. Suraskite, kurių daiktų namuose trūksta?



Žaidimo principas: Tapikėkoi yra atminties lavinimo žaidimas. Paeiliui kiekvienas žaidėjas vaidina šeimą, o kiti apsimeta vagimis. Kai šeima miega, vagys nuima nuo kambarių kortelių po vieną ar kelis daiktus. Vaidinantis šeimą žaidėjas turi atspėti, kokių daiktų trūksta.

Pasiruošimas žaidimui: Padėkite keturias kambarių korteles stalo viduryje taip, kad visi žaidėjai jas gerai matytų. Sudėkite visus daiktų žetonus į medžiaginį maišelį. Ištraukite iš maišelio 12 žetonų ir sudėliokite juos atitinkamai ant kiekvienos kortelės. Visi žetonai priklauso konkrečiai kortelei: jie yra tos pačios spalvos, kaip ir kortelės apvadėlis.

Dėmesio: Prieš pradėdant žaisti rekomenduojama, kad visi žaidėjai apžiūrėtų žetonus ir susitartų kaip koks daiktas vadinasi.



Žaidimo eiga: Vyriausias žaidėjas pirmasis tampa šeimos atstovu, žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Prieš jį padedamas didelis šeimos žetonas.

Naktis: šeimos žaidėjas užsimerkia ir garsiai skaičiuoja iki 10. Tuo metu likę žaidėjai pasiima nuo kambarių kortelių į rankas bet kuriojus daiktų žetonus.

- Jei žaidžia tik 2 žaidėjai, vagis turi paimti 4 daiktus.
- Jei žaidžia 3 žaidėjai, vagys turi pasiimti po 2 daiktus.
- Jei žaidžia 4 žaidėjai, vagys turi paimti po 1 daiktą.

Suskaičiavus iki 10, šeimos žaidėjas atsimerkia ir apžiūri namą. Jis garsiai pasako, koks daiktas iš kokio kambario dingio.

Atspėtus daiktų žetonus jis pasiima iš vagių ir pasideda atverstus priešais save.

Šeimos žaidėjas toliau tikrina namą. **Kito žaidėjo ėjimas būna tik tuomet, jei:**

- šeimos žaidėjas surinko visus pavogtus daiktus;
- padarė klaidą (įvardijo daiktą, kuris nebuvo pavogtas arba buvo pavogtas ne iš to kambario);
- pasiduoda, nes nebegali prisiminti visų dingusių daiktų.

Jei ėjimo pabaigoje pas vagis dar liko neatspėtų daiktų žetonų, jie juos pasiima kaip savo laimėjimus ir pasideda atverstus priešais save.

Sekantis žaidėjas vaidina šeimą. Jis iš maišelio ištraukia naujus žetonus ir po 4 išdėlioja juos atitinkamuose kambariuose. Šeimos kortelę pasideda priešais save ir žaidimas tęsiasi.

Pastaba: Tam, kad būtų lengviau įsiminti žetonus, juos reikia išdėlioti ant pagrindų tokiose vietose, kuriose guli atitinkami daiktai realiame gyvenime.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiamas, kai naujo ėjimo metu maišelyje nebelieka žetonų. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai žetonų.

Sudėtingesnis žaidimo būdas: "Netvarkingi namai!": Daiktų žetonai išdėliojami ant bet kurių kortelių, nepriklausomai nuo spalvos.

Žaidimo autoriai: Romaric Galonnier ir Laurent Toulouse.

EE – Eesti

DJ08542 – Mäng: Tapikekoi

Vanus alates: 5-99

Mängijate arv: 2-4

Mänguaeg: 15 minutit

Mängu komplekt sisaldab: 4 mängualust (köök, elutuba, magamistuba, aed), 36 „objekti“ põhist žetooni (9 iga mängualuse jaoks), 1 „perekonna“ žetoon ja kott.



Stopp, vargad! Kui perekond ärkab siis nad avastavad, et mõned asjad on majast varastatud. Kas leiate, millised asjad on puudu?



Mängu põhimõte: Tapikekoi on mälutreenimise mäng. Iga mängija mängib oma mängukorra ajal perekonna rolli ja teised mängijad mängivad vargaid. Sel ajal, kui pere magab, vargad eemaldavad mängualuselt ühe või mitu eset. See mängija, kes on perekond peab ära arvama, mis asjad on varastatud.

Mängu ettevalmistus: Asetage neli mängualust lauale mängijate vahele, et mängijad näeksid neid. Asetage kõik „objekti“ žetoonid kotti. Võtke kotist välja 12 juhusliku valimi alusel „objekti“ žetooni ja asetage need keset mängualuseid. Kõik objektid kuuluvad kindlatele alustele: žetoonid on sama värvi kui mängualuste kontuur. Asetage žetoonid õigetele mängualustele.

N.B.1: enne mängu algust on soovitatav, et kõik mängijad vaataksid ja tutvuksid „objekti“ žetoonidega ja lepitakse omavahel kokku kuidas neid nimetatakse.



Mängu käik: Kõige vanem mängija on „perekonna“ mängija mängu alguses ja mäng jätkub kella osuti liikumise suunas. Tema asetab „perekonna“ žetooni enda ette.

On ööaeg ja „perekonna“ mängija sulgeb oma silmad ja loeb kõva häälega kümneni. Samal ajal teised mängijad võtavad mängualuste tubadest objekte, mis neile meeldivad. Nad peidavad võetud objektid enda kätte.

- Mäng 2 mängijaga: võetakse ära 4 objekti.
- Mäng 3 mängijaga: võetakse ära 2 objekti iga mängija poolt, kes on vargad.
- Mäng 4 mängijaga: võetakse ära 1 objekt iga mängija poolt, kes on vargad.

Kui perekonna mängija on lõpetanud kümneni lugemise siis avab ta silmad ja tutvub majaga. Ta nimetab iga toa ja selle, mis objekt on sellest toast kadunud. Kui mängija nimetab puuduoleva objekti siis ta võidab endale varastatud objekti žetooni, mille asetab enda ette pilt ülesse poole.

Perekonna mängija tutvub majaga, mängukord on läbi:

- Kui perekonna mängija on nimetanud kõik puuduolevad objektid, mis varastati öösel.
- Kui ta teeb objekti nimetamisel vea (ütleb objekti mida ei ole varastatud või nimetab vale toa objekti)
- Mängija annavad mängukorra edasi, kui mängijale ei meenu ühtegi objekti mis on kadunud.

Mängukorra lõpus saavad vargad endale need objektide žetoonid, mis jäid neile kätte peidetuks. Asetavad võidetud žetoonid enda ette pilt ülesse poole.

Nüüd saab järgmine mängija „perekonna“ mängijaks. Kotist võetakse uued 4 objekti žetooni ja asetatakse mängualusele. Seejärel saab järgmine mängija endale „perekonna“ žetooni ja mäng algab uuesti.

N.B.2: Kergemaks objektide meeldejätmiseks võib žetoonid asetada kohe õigete tubade mängualustele, nii nagu objektid asetsevad toas.

Mängu lõpp: Mäng on läbi, kui kotis ei ole enam objektide žetooni, mida mängualustele asetada. Mängija kellel on kõige rohkem võidetud objekte võidab mängu.

Mäng edasijõudnud mängijatele: „Keeruline maja“

„Objekti“ žetooni võib asetada ükskõik millistesse tubadesse olenemata nende värvist.

Mängu autorid Romaric Galonnier ja Laurent Toulouse.

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

Ταπικέκοι ?

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



x 4



x 1



x 36



x 1

Stop, thief! When they wake up, the family discovers that some scallywags have stolen some things from the house. Can you find which objects are missing?

Principle:

Tapikekoi is a memory game. In turn, each player plays the role of the family, and the others will play the thieves. While the family is asleep, the thieves will remove one or more objects from the boards. It's up to the "family" player to find out what the missing objects are.

Setting up:

Put the 4 boards in the middle of the table so all players can see them clearly.

Put all the "object" tokens in the bag. Draw out 12 tokens at random and divide them across the boards. Each of the objects belongs to a specific board: they are the same colour as the outline of the board they belong to.

N.B.1: Before starting the game, it is recommended that the players all look at the "object" tokens and agree on what they will call them.

Playing the game:

The oldest player is the "family" player for the first turn, and play then continues in a clockwise manner. They put the "family" piece in front of them.

It is night-time: the "family" player closes their eyes and counts to 10 out loud. During this time, the other players take objects from wherever they like in the house.

They hide the stolen object or objects in their hands.



- For 2 players: the thief must take 4 objects
- For 3 players: the thieves must take 2 objects each
- For 4 players: the thieves must take 1 object each

When they have finished counting to 10, the "family" player opens their eyes and inspects the house. They name each board and say what object or objects have disappeared. If they remember one of the missing objects, they win the stolen token, which they put in front of them, face up.

The "family" player continues to inspect the house. The turn is over when:

- the "family" player has collected all of the objects stolen during the night,
- they make a mistake (listing an object that was not stolen or giving the wrong board for an object),
- they give up on their search because they can't remember any more objects that have disappeared.

At the end of the turn, any "thief" players who still have one or more tokens in their hands win those tokens and put them in front of them, face up.

A new player then becomes the "family" player. They take 4 new tokens from the bag, which they put on the corresponding boards. They then take the "family" piece and a new turn begins.

N.B.2: To make it easier to memorise the tokens, they should be put in their proper place on the boards, as if you were arranging real rooms!

End of the game:

The game is over when there are no more objects to put in the house at the start of a new turn. The player who has the most objects wins.

Variant for expert players: "The topsy-turvy house!"

"Object" tokens can be placed on any board, regardless of their colour.

A game by Romaric Galonnier and Laurent Toulouse.

Лови вора! Ранним утром семья обнаружила, что воры украли из дома некоторые вещи. Сможете определить, каких вещей не хватает?

Принцип.

Тарікекоі — игра на развитие памяти. Каждый по очереди играет за семью, а остальные играют за воров. Пока семья спит, воры крадут 1 или несколько предметов с шаблонов.

А тот, кто играет за семью, должен определить, каких предметов не хватает.

Подготовка

Положите 4 шаблона в центре стола, чтобы они были хорошо видны всем игрокам.

Положите все жетоны «предмет» в мешок. Достаньте 12 случайных жетонов и разложите их по шаблонам. Каждый предмет относится к определенному шаблону — их цвет совпадает с цветом рамки соответствующего шаблона.

Примечание 1. *Перед началом партии рекомендуется всем вместе посмотреть жетоны «предмет» и договориться, как вы будете их называть.*

Ход игры

В первом раунде роль семьи исполняет самый старший игрок, а затем эта роль будет переходить по часовой стрелке. Он берет фишку «семья» и ставит ее перед собой.

Наступает ночь: играющий за семью закрывает глаза и вслух считает до 10.

В это время остальные игроки берут из дома любые предметы и прячут их в руке.



- 2 игрока: вор берет 4 предмета.
- 3 игрока: каждый из воров берет по 2 предмета.
- 4 игрока: каждый из воров берет по 1 предмету.

Закончив считать до 10, играющий за семью открывает глаза и осматривает дом.

Он показывает на каждый шаблон и говорит, какие предметы исчезли.

Назвав недостающий предмет, он зарабатывает украденный жетон и кладет его перед собой лицевой стороной вверх.

Затем играющий за семью продолжает осмотр дома. Его ход заканчивается, если он:

- назвал все предметы, украденные ночью;
- допустил ошибку (назвал предмет, который не был украден, или неверно указал шаблон для предмета);
- отказался продолжать поиски, так как не помнит, какие предметы исчезли еще.

Если в конце хода у «вора» остался один или несколько жетонов в руке, он их зарабатывает и кладет перед собой лицевой стороной вверх.

Роль семьи переходит к следующему игроку. Он достает из мешка 4 новых жетона, кладет их на соответствующие шаблоны, берет фишку «семья», и начинается новый раунд.

Примечание 2. *Чтобы жетоны было проще запомнить, достаточно класть их на свои места на шаблонах, как будто расставляете мебель в комнатах!*

Конец игры

Партия заканчивается, когда в начале нового раунда в мешке не осталось жетонов «предмет», чтобы выложить их.

Побеждает игрок, заработавший больше всех предметов.

Вариант для мастеров: «Дом вверх дном!»

Жетоны «предмет» выкладывают на любой шаблон, не обращая внимания на их цвет.

Авторы игры: Ромарик Галоннье и Лоран Тулуз.