

## LV – Latviešu

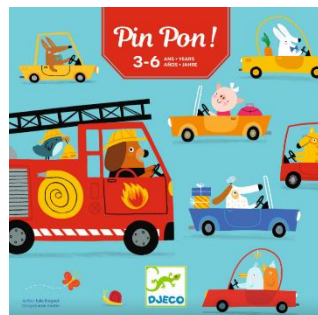
### DJ08571 Spēle – Pin Pon!

**Ieteicamais vecums:** no 3 līdz 10 gadu vecumam

**Spēlētāju skaits:** 2 – 4

**Spēles ilgums:** 15 minūtes

**Komplektā ietilpst:** 12 divpusējas kārtis ar ceļu posmiem un automašīnu attēliem, ugunsdzēsēju depo, māja, 7 žetoni ar uguns attēlu, ugunsdzēsēju auto un metamais kauliņš.



**Ugunsdzēsēju depo ieskanas sirēna – ir ziņots par ugunsgrēku! Vai vai palīdzēt ugunsdzēsējiem nokļūt tur laikā, lai nodzēstu liesmas un izglābtu māju?**

**Spēles princips:** “Pin Pon!” ir sadarbības spēle. Spēlētājiem savstarpēji jāsadarbjas, lai apgrieztu kārtis no puses, kurā ir redzams sastrēgums, uz pusi, kur redzams brīvs ceļš, tādējādi atbrīvojot ceļu ugunsdzēsējiem. Metot metamo kauliņu, spēlētāji iegūs vai nu iespēju pagriezt kādu no kārtīm, lai palīdzētu ugunsdzēsējiem, vai arī var nākties pievienot vēl vienu uguns liesmu degošajai mājai.

**Sagatavošanās spēlei:** ugunsdzēsēju depo novietojiet vienā pusē, bet māju – otrā galda pusē. Visas 12 kārtis izvietojiet nejaušā secībā uz galda, saliekot tās divās rindās starp ugunsdzēsēju depo un māju. Kārtis novieto ar automašīnu attēliem uz augšu, izveidojot vienotu satiksmi. Vienu uguns žetonu novieto uz mājas, bet pārējos 6 žetonus novieto maliņā. Ugunsdzēsēju mašīnu novieto uz ugunsdzēsēju depo. Metamo kauliņu noliek līdzās.



**Spēles norise:** spēle norisinās pulksteņa rādītāja virzienā, spēli sāk jaunākais spēlētājs. Savā gājienā spēlētājs met metamo kauliņu un atbilstoši tam, kas tiek uzņemts, veic sekojošas darbības:

- **Krāsa:** ja tiek uzņemta kāda no krāsām, spēlētājs izvēlas automašīnu, kas ir atbilstošajā krāsā, un pagriež šo kārti otrādi ar brīvā ceļa attēlu augšpusē (mašīnas, kas ir divās krāsās, var tikt apgrieztas, ja tiek uzņemta jebkura no šīm krāsām).
- **Uguns liesma:** ja tiek uzņemta liesma, spēlētājam jānovieto uz degošās mājas vēl viens uguns žetons.
- **Zvans:** ja tiek uzņemts zvans attēls, spēlētājs drīkst pagriezt otrādi jebkuru kārti pēc savas izvēles, lai atbrīvotu ceļu no kādas no automašīnām.

Gājiena beigās, ja ceļš pretī ugunsdzēsēju mašīnai ir brīvs, spēlētājs pārvieto ugunsdzēsēju mašīnu tik tālu, cik to atļauj brīvais ceļš.

Ja ceļš ir brīvs, ugunsdzēsēju mašīna var pārvietoties arī starp rindām, lai tādējādi apbrauktu ceļā esošās mašīnās (skat. attēlu):



Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam, kurš met kauliņu un sāk jaunu raundu.

**Svarīgi:** Šī ir sadarbības spēle, tādēļ spēlētāji var savā starpā sarunāties un pārrunāt, kuras kārtis vajadzētu pagriezt otrādi, tomēr gala lēmumu par to, kuru kārti apgriezt, pieņem spēlētājs, kura gājiens tas ir.

**Spēles beigas:** ja ugunsdzēsēju mašīna nokļūst līdz mājai, tā var nodzēst ugunsgrēku un jūs visi uzvarat!

Bet, ja visi 7 uguns žetoni ir novietoti uz mājas pirms ugunsdzēsēji paspēj ierasties, māju ir pārņēmušas liesmas un ugunsdzēsēji vairs nevar palīdzēt! Tad esat zaudējuši šo spēli.

*Spēles autors: Julie Bregoot.*

**LT – Lietuvių**  
**DJ08571 – Žaidimas – Pin Pon!**

**Amžius:** nuo 3 iki 10 metų

**Žaidėjų skaičius:** nuo 2 iki 5 žaidėjų

**Žaidimo trukmė:** 15 minučių

**Žaidimo sudėtis:** 12 dvipusių automobilio/laisvo kelio kortelių, 1 ugniagesių stotis, 1 namas, 7 liepsnos žetonai, 1 ugniagesių automobilis, 1 kauliukas.



**Pavojus! Ugniagesių stotyje ką tik suveikė sirena – pranešta apie gaisrą! Ar galite padėti ugniagesiams laiku atvykti užgesinti gaisrą ir išsaugoti namą?**

**Žaidimo esmė:** Pin Pon! yra bendradarbiavimo žaidimas. Turėsite visi kartu atlaisvinti kelią ugniagesių automobiliui, t.y. apversti vaizduojančias intensyvių eismą korteles ant kitos pusės taip, kad jos vaizduotų laisvą kelią. Su kiekvienu kauliuko metimu žaidėjai arba padeda gaisrininkų automobiliui atlaisvinti kelią, arba toliau kursto liepsnas namuose...

**Pasiruošimas:**

Padėkite gaisrinės stoties kortelę vienoje stalo pusėje, o namą – kitoje. Atsitiktine tvarka išdėliokite tarp jų 12 kortelių automobiliais į viršų taip, kad tarp dviejų pastatų būtų dvi eismo juostos. Padėkite ugnies žetoną ant namo, o likusius 6 šalia. Padėkite gaisrinę mašiną ant gaisrinės stoties ir šalia kauliuką.



**Žaidimo eiga:** Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Jausias žaidėjas pradeda. Jis meta kauliuką ir atlieka ant kauliuko nurodytą veiksmą:

- **Spalva:** Žaidėjas pasirenka nurodytos spalvos automobilio kortelę ir ją apverčia ją kelio puse į viršų (dviejų atspalvių automobilių galima apversti tuomet, jei ant kauliuko išridinama kuri nors iš dviejų spalvų).

- **Liepsna:** Žaidėjas padeda ant namo dar vieną liepsnos žetoną.
- **Varpelis:** Ding dong! Žaidėjas atverčia bet kurią automobilio kortelę ir padeda ją kelio puse į viršų.

Pabaigęs ėjimą, jei kelias prieš ugniagesių automobilį yra laisvas, žaidėjas juo pajuda į priekį tiek, kiek gali.

Jei yra vietos, ugniagesių mašina gali judėti tarp eismo juostų, kad apvažiuotų automobilius, kurie yra kelyje.



Tada ateina kito žaidėjo eilė mesti kauliuką ir pradėti naują raundą.

**Pastaba:** Tai yra bendradarbiavimo žaidimas, todėl žaidėjai gali kartu diskutuoti, kurias automobilio korteles apversti, tačiau galutinį sprendimą turi priimti pats žaidėjas.

**Žaidimo pabaiga:** Kai ugniagesių automobilis pasiekia namą, jis gali užgesinti ugnį! Jūs laimite žaidimą – jūs visi esate didvyriai, gerai padirbėta!

Vis dėlto, jei visi septyni liepsnos žetonai buvo uždėti ant namo, ugnis name išplito ir gaisrininkų automobilis jau nieko padaryti nebegali...žaidimą pralošėte!

*Žaidimo autorius: Julie Bregeot.*

EE – Eesti

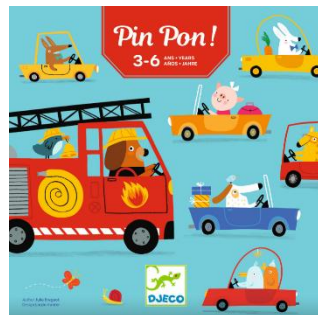
DJ08571 – Mäng: Pin Pon!

Vanus alates: 3–6-aastastele

Mängijate arv: 2-5

Mänguaeg: 15 minutit

Komplekti kuuluvad: 12 kahepoolset auto / vaba tee kaarti, 1 tuletõrjedepoo, 1 maja, 7 tule tükki, 1 tuletõrjeauto, 1 täring.



On aeg liikuda! Tuletõrjedepoos lülitati äsja sisse sireen – teatati tulekahjust! Kas suudate tuletõrjujad õigeks ajaks kohale aidata, et tulekahju kustutada ja maja päästa?

**Mängu mõte.** „Pin Pon!“ on koostöömäng. Peate töötama kõik koos selle nimel, et pöörata tihedat liiklust tähistavad kaardid ümber, luues tuletõrjeauto jaoks vaba tee. Iga täringuheitelga saavad mängijad kas valida ümberpööramiseks värvilise kaardi aitamiseks tuletõrjeautol teed läbida või peavad nad andma majas leekidele hoogu juurde...

**Mänguks valmistumine.** Pange tuletõrjedepoo ühele ja maja teisele poole lauda. Asetage 12 kaarti suvalises järjekorras maha, auto pilt ülespoole, moodustades mõlema hoone vahele kaks ummikute all ägavat rada. Pange üks tule tükk majale ja ülejäänud kuus kõrvale. Pange tuletõrjeauto tuletõrjeaama ja kõrvale ka täring.



**Mängu käik:** Mängukord liigub laua ümber edasi päripäeva. Alustab noorim mängija. Ta heidab täringut ja teeb sellel näidatud tegevuse:

- **Värv:** mängija valib näidatud värvi auto kaardi ja pöörab selle ümber, vabastades tee (kahevärvilise auto saab ümber pöörata, kui täringul on näidatud üks värvidest);
- **Leek:** mängija lisab majale ühe tule tükki;

- **Kell:** viiu-viiu! Mängija pöörab enda valitud auto kaardi ümber, vabastades tee.

Kui tee tuletõrjeauto ees on käigu lõpus vaba, liigutab mängija autot edasi nii kaugele kui võimalik.

Kui ruumi on, saab tuletõrjeauto ka sõiduradu vahetada, et teel olevatest autodest mööda pääseda.



Seejärel on järgmise mängija kord täringut heita ja uut käiku alustada.

**Märkus!** See on koostöömäng, nii et mängijad saavad koos arutada, milliseid kaarte ümber pöörata, kuid lõppotsuse teeb siiski mängija, kelle kord on käia.

**Mängu lõpp:** Kui tuletõrjeauto jõuab majani, saab tulekahju kustutatud! Olete mängu võitnud ja kõik kangelased! Tublid!

Kui aga maja katavad kõik seitse tule tükki, on leegid levinud liiga kaugele ja tuletõrjujad ei saa enam midagi teha... Olete mängu kaotanud!

Mängu autor: Julie Bregent.

EN

## Game rules

# Pin Pon!



3 to 6 years



2 to 5 players



15 min

**Sound the alarm! The siren has just started ringing in the fire station – a fire has been reported! Can you help the firemen get there in time to put out the fire and save the house?**

**Includes:** 12 double-sided car/open road cards, 1 fire station, 1 house, 7 fire tokens, 1 fire engine, 1 dice.

**Concept:** “Pin Pon !” is a game of cooperation. You’ll all need to work together to turn over the cards from the side showing busy traffic to the side showing open road, and clear the way for the fire engine. With every throw of the dice, players will either get to choose a coloured card to turn over and try to help the fire engine on its way – or they’ll have to stoke the flames in the house...

**Setting up:** Place the fire station on one side of the table and the house on the other. Place the 12 cards at random to make two lines between the two buildings, with the car side facing up to form a full road of traffic. Place a fire token on the house and the other 6 to one side. Place the fire engine on the fire station and the dice to one side.



### Playing the game:

Play moves clockwise around the table. The youngest player goes first. They throw the dice and carry out the action it shows:

- **Colour:** The player chooses a car card in the colour shown and turns it over to the open road side (a two-tone car can be turned over if either of the colours are shown on the dice).
- **Flame:** The player adds a fire token to the house.
- **Bell:** Ding dong! The player turns over a car card of their choice to the open road side.

At the end of their turn, if the road in front of the fire engine is clear, the player moves it forward as far as they can.

If there is space, the fire engine can move between lanes to get around cars that are in the way.



Then it's the next player's turn to throw the dice and start a new round.

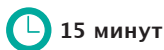
**N.B.:** This is a game of cooperation, so players can discuss which car cards to turn over together, but it's down to the player whose turn it is to make the final decision.

### End of the game:

When the fire engine reaches the house, it can put out the fire! You win the game – you're all heroes, well done!

However, if all 7 fire tokens have covered the house in flames, the fire has spread too far and there's nothing the fire engine can do...you lose the game!

**A game by Julie Bregoot**



**Тревога! В пожарной части звучит сирена. Получено сообщение о горящем доме! Сможете помочь пожарным приехать вовремя, чтобы они потушили огонь и спасли дом?**

**В комплекте:** 12 двусторонних карточек «машина / свободная дорога», 1 пожарная часть, 1 дом, 7 жетонов «пламя», 1 пожарная машина, 1 кубик.

**Принцип:** «Пожарные» — игра на взаимодействие. Действуя все вместе, игроки должны перевернуть карточки со стороны «машина» на сторону «свободная дорога», чтобы освободить проезд пожарным. Каждый бросок кубика либо позволяет перевернуть карточку, чтобы частично освободить проезд пожарным, либо усиливает пожар в доме...

**Подготовка:** Положите пожарную часть на одной стороне стола, а дом — на другой. Между ними выложите в случайной последовательности 12 карточек (стороной «машина» вверх), расположив их в шахматном порядке, чтобы получить заполненную машинами дорогу между двумя зданиями. Один жетон «пламя» положите на дом, а 6 остальных — рядом. Пожарную машину положите на пожарную часть, а кубик — рядом.



## Ход игры:

Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок. Он бросает кубик и выполняет соответствующее действие:

- **Цвет.** Игрок выбирает карточку с машиной этого цвета и переворачивает ее стороной «свободная дорога» (для двухцветной машины достаточно получить один из ее цветов).
- **Пламя.** Игрок добавляет жетон «пламя» на дом.
- **Колокол.** Дзынь-дзынь! Игрок переворачивает любую карточку «машина» стороной «свободная дорога».

Если в конце хода перед пожарной машиной освободилась часть дороги, игрок перемещает ее вперед, насколько возможно.

Пожарные могут менять полосу, если проезд свободен, чтобы объехать препятствие.



Затем ходит следующий игрок. Он бросает кубик.

**Примечание.** Поскольку это игра на взаимодействие, игроки могут обсуждать, какую карточку «машина» должна перевернуть. Но окончательное решение принимает игрок, который выполняет ход.

## Конец игры

Если пожарная машина доехала до дома, пожарные тушат огонь. Победа! Ура героям!

Но если на дом были положены все 7 жетонов «пламя», пожар распространился слишком сильно и пожарные уже ничего не могут сделать... Поражение!

**Автор игры: Жюли Брежо.**