

LV – Latviešu

## DJ08577 Spēle – Panika džungļos

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 – 4

Spēles ilgums: 10 minūtes

**Komplektā ietilpst:** 42 spēles kauliņi dažādās formās, 21 kārts ar dzīvnieku attēliem, 3 bonusu kārtis, 1 metamais kauliņš.



**Džungļos sākusies panika! Nīlzirgi, čūskas un leopardi skraida apkārt un traucē mieru! Palīdzī atjaunot kārtību, izveidojot atsevišķas zonas katrai no dzīvnieku sugām!**

**Spēles princips:** uz katra spēles kauliņa attēloti lauciņi ar dažādu dzīvnieku attēliem. Šie kauliņi jāizvieto tā, lai izveidotu taisnstūra formas zonas kādai noteiktai dzīvnieku sugai. Ja spēlētājam izdodas vienuviet sapulcēt 6 vienādus dzīvniekus, viņš iegūst "dzīvnieku" kārti. Ja spēlētājs iegūst 3 vienu un tā paša dzīvnieka kārtis, viņš iegūst vēl papildus bonusu kārti. Kuram izdosies izveidot visvairāk zonu?

**Spēles mērķis:** spēles beigās iegūt pēc iespējas vairāk punktu.

**Sagatavošanās spēlei:** samaisiet visus 42 spēles kauliņus un izvietojiet galda vidū, lai tie būtu redzami un aizsniedzami visiem spēlētājiem. Blakus novietojiet kaudzīti ar "dzīvnieku" kārtīm, sašķirojot tās pa dzīvnieku veidiem. 3 bonusu kārtis novietojiet blakus atbilstošajām dzīvnieku kāršu kaudzītēm. Metamo kauliņu novieto blakus spēles kauliņiem.



spēļu kauliņi

"dzīvnieku"  
kārtis









bonusu  
kārtis

**Spēles norise:** Visi spēlētāji spēlē vienlaicīgi. Katrs spēles raunds tiek izspēlēts 3 soļos.

### 1. SPĒLES KAULIŅU PACELŠANA

Vecākais spēlētājs met metamu kauliņu (pēc tam nākošajos raundos to spēlētāji dara secībā, pulksteņa rādītāja virzienā). Kad kauliņš izmests, spēlētāji vienlaicīgi izvēlas sev vienu spēles kauliņu no galda vidus, sekojot norādēm, kas redzamas uz metamā kauliņa.

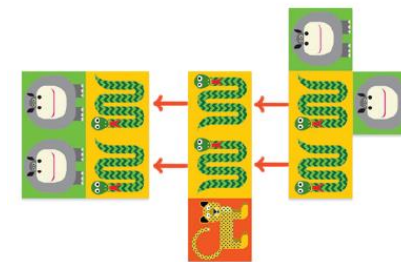
- Ja uz metamā kauliņa redzams :  vai  vai  spēlētājam jāpaņem kauliņš, uz kura redzams šis dzīvnieks.
- Ja uz metamā kauliņa redzams :  vai  vai  spēlētājam jāpaņem kauliņš, uz kura nav redzams šis dzīvnieks.

Ja 2 spēlētāji cenšas paņemt vienu un to pašu spēles kauliņu, to iegūst ātrākais!

Ja uz galda vairs nav neviena spēles kauliņa, kas atbilstu metamā kauliņa norādījumiem, spēlētājs nepaņem nevienu no spēles kauliņiem un izlaiž gājieni.

### 2. SPĒLES KAULIŅU IZVIETOŠANA

Kad spēles kauliņš paņemts, katrs spēlētājs to novieto sev priekšā, katrā raundā papildinot kompozīciju ar vienu kauliņu. Mērķis – izvietot kauliņus tā, lai veidotos noteiktu dzīvnieku zona. Spēļu kauliņiem jābūt novietotiem blakus vienam otram, saskaroties ar kādu no sānu malām. Jāsaskaras vismaz vienam no kvadrātiem.

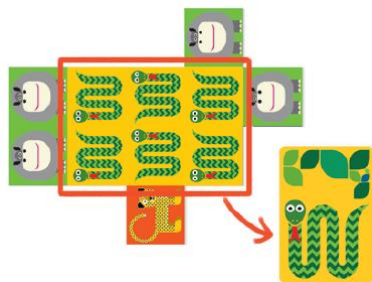


Novietojot jaunu spēles kauliņu, tas jānovieto tieši blakus jau kādam no esošajiem kauliņiem.

Divi spēļu kauliņi nedrīkst savstarpēji pārklāties, tos nedrīkst novietot vienu uz otra.

### 3. KĀ IEGŪT KĀRTIS?

Tiklīdz spēlētājs no saviem spēles kauliņiem izveido taisnstūri, ko veido 2 x 3 vienādi dzīvnieki, ir izveidota īpašā dzīvnieku zona, un spēlētājs par to var paņemt 1 dzīvnieku kārti, kas atbilst šim dzīvniekam.



Spēlētājs, kuram pirmajam izdodas izveidot 3 zonas vienai un tai pašai dzīvnieku sugai (izveidojot 3 atsevišķas īpašās zonas), iegūst bonusa kārti, kas atbilst šai dzīvnieku sugai.

Ja vairāki spēlētāji cenšas iegūt bonusa kārti, to iegūst tikai spēlētājs, kurš pirmais pabeidz savu trešo zonu un iegūst atbilstošo dzīvnieka kārti.



Tad metamo kauliņu met nākošais spēlētājs un sākas jauns spēles raunds.

**Spēles beigas:** spēle beidzas, kad spēlētāji ieguvuši visas 3 bonusu kārtis, VAI situācijā, ja neviens spēlētājs vairs nevar pacelt no galda vidus kādu no spēļu kauliņiem, jo tie neatbilst prasībām.

Spēles beigās punktus saskaita sekojoši:

- **1 dzīvnieku kārts = 1 punkts**
- **1 bonusu kārts = 1 punkts**

**Spēlētājs, kurš attiecīgi iegūvis visvairāk punktu, uzvar.**

Ja ir neizšķirts, spēli uzvar dalībnieks, kuram ir visvairāk bonusu kāršu.

*Spēles autors: Flavien Dauphin.*

## LT – Lietuvių DJ08577 Žaidimas - Panika džiunglėse

**Amžius:** nuo 6 metų

**Žaidėjų skaičius:** 2 – 4

**Žaidimo trukmė:** 10 minučių

**Žaidimo sudėtis:** 42 poliamino figūrų (daugiakampio plyteles), 21 gyvūnų korta, 3 bonusų kortelės ir 1 kauliukas.



**Džiunglėse kyla panika: hipopotamai, gyvatės ir gepardai siautėja ir trikdo ramybę. Padėkite atkurti gamtos harmoniją sukurdami atskiras zonas kiekvienai rūšiai.**

**Žaidimo principas:** Šiame plytelių dėliojimo žaidime žaidėjai renka daugiakampes plyteles, kad pastatytų zonas, skirtas tai pačiai gyvūnų rūšiai. Kai žaidėjas vienoje zonoje surenka 6 vienodus gyvūnus, jis laimi „gyvūno“ kortelę. Pirmasis žaidėjas, kuriam pavyks surinkti 3 tokias pačias gyvūnų korteles, laimės papildomą kortelę.

**Žaidimo tikslas:** Surinkti daugiausia taškų iki žaidimo pabaigos.

**Pasiruošimas žaidimui:** Išmaišykite 42 daugiakampio plyteles ir padėkite jas stalo centre, kad jos būtų matomos ir prieinamos visiems žaidėjams. Padarykite 3 krūveles „gyvūnų“ kortelių, surūšiuotų pagal gyvūnus. Padėkite 3 premijų korteles šalia 3 atitinkamų krūvelių. Padėkite kauliuką prie daugiakampio plytelių.



Daugiakampės plytelės



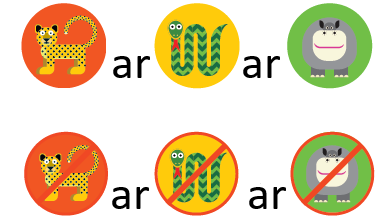
**Žaidimo eiga:** Visi žaidėjai žaidžia vienu metu. Vienas žaidimo turas žaidžiamas 3 etapais.

### 1. DAUGIAKAMPIO PLYTELIŲ PASIRINKIMAS

Ėjimą pradeda vyresnysis žaidėjas (tuomet likę žaidėjai ėjimą daro ratu pagal laikrodžio rodyklę.

Visi žaidėjai vienu metu, vadovaudamiesi ant kauliuko esančiais nurodymais, pasirenka po vieną daugiakampio plytelę iš stalo vidurio.

- **Jei kauliukas rodo :** žaidėjai turėtų pasirinkti plytelę, kurioje pavaizduotas tas gyvūnas
- **Jei kauliukas rodo:** žaidėjai turėtų pasirinkti plytelę, kurioje nėra to gyvūno.



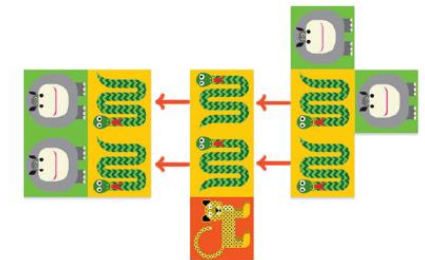
Jei 2 žaidėjai bando paimti tą pačią plytelę, laimi greičiausias!

Jei žaidėjui nepavyksta paimti daugiakampio plytelės, nes nebėra plytelių, kurios atitiktų ant kauliuko nurodytas kryptis, žaidėjas neima jokių plytelių ir praleidžia ėjimą.

### 2. DAUGIAKAMPIŲ PLYTELIŲ IŠDĖSTYMAS

Tada kiekvienas žaidėjas padeda savo plytelę ant priešais esančio stalo ir taip suformuoja savo žaidimo zoną.

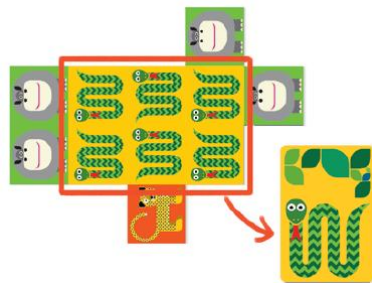
Plytelės turi būti dedamos viena šalia kitos ir liestis išilgai vieno iš jų sudedamųjų kvadratų.



Nauja daugiakampė plytelė turi būti padėta šalia bent vienos anksčiau padėtos plytelės. Dvi daugiakampės plytelės negali persidengti viena su kita.

### 3. KAIP LAIMĖTI KORTELES?

Kai žaidėjas savo daugiakampėmis plytelėmis sukuria stačiakampę 2 x 3 vienetų gyvūnų grupę, ji tampa specialia gyvūnų zona ir žaidėjas gali pasiimti to gyvūno kortelę.



Pirmasis žaidėjas, laimėjęs 3 to paties gyvūno kortas (t. y. sukūręs 3 skirtingas specialias zonas), laimi to gyvūno premijos kortą.

Jei tą pačią premijos kortelę bando laimėti keli žaidėjai, laimi tas, kuris pirmas sukuria 3-iąją specialiąją zoną ir gauna atitinkamą gyvūno kortelę.



Tada naujas žaidėjas meta kauliuką ir prasideda naujas žaidimo turas.

**Žaidimo pabaiga:** Žaidimas baigiasi, kai laimimos visos 3 premijų kortelės ARBA nė vienas iš žaidėjų negali paimti naujos daugiakampio kaladėlės iš stalo centro.

Tada taškai skiriami taip:

- **1 gyvūno kortelė = 1 taškas**
- **1 papildoma kortelė = 1 taškas**

**Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.**

Lygiųjų atveju laimi tas žaidėjas, kuris turi daugiausia premijos kortelių.

*Žaidimo autorius: Flavien Dauphin.*

EE – Eesti\*

DJ08577 – Mäng: Džunglipaanika

Vanus alates: 6-99-aastastele

Mängijate arv: 2 - 4

Mänguaeg: 10 minutit

Komplekti kuuluvad: 42 polüomino tükki, 21 looma kaarti, 3 boonuse kaarti, 1 täring.

Džunglis on paanika: jõehobud, maod ja gepardid jooksevad ringi ja rikuvad rahu. Aita looduse harmoonia taastada, luues iga liigi jaoks eraldi tsoonid.

**Kontseptsioon:** Selles klotside ladumismängus valivad mängijad polüomino tükke, et ehitada tsoone, mis on pühendatud samale loomaliigile. Kui mängija on ühte tsooni kogunud 6 sama looma, võidab ta ühe „looma“ kaardi. Esimene mängija, kes saab 3 sama looma kaarti, võidab boonuse kaardi. Kes loob kõige rohkem tsoone?

**Mängu eesmärk:** Koguda mängu lõpuks kõige rohkem punkte.

**Ettevalmistus:** Sega 42 polüomino tükki ja aseta need laua keskele, nii et kõik mängijad näevad ja ulatuvad.

Tee kõrvale 3 „looma“ kaartide pakki, liigi järgi sorteeritult. Aseta 3 boonuse kaarti vastavate pakkide kõrvale. Pane täring polüomino tükide juurde.



Polüomino tükid

„Looma“  
kaardid



Boonuse  
kaardid

**Mängu käik:** Kõik mängijad mängivad samal ajal. Üks mänguvoor koosneb 3 sammust.

## 1. POLÜOMINO TÜKKIDE VALIMINE

Kõige vanem mängija veeretab täringut. (Edasi veeretavad mängijad täringut kordamööda päripäeva.)

Kõik mängijad valivad samaaegselt ühe polüomino tüki laua keskel, järgides täringu juhiseid.

- **Kui täring näitab:**  
mängijad peavad valima tüki, millel on see loom.
- **Kui täring näitab:**  
mängijad peavad valima tüki, millel seda looma ei ole.



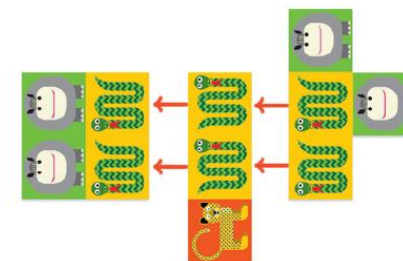
Kui 2 mängijat proovivad võtta sama tüki, saab selle kõige kiirem!

Kui mängija ei saa võtta polüomino tükki, sest täringu juhistele vastavaid tükke enam ei ole, siis ta ei saa sel käigul midagi ja jääb vahele.

## 2. POLÜOMINO TÜKKIDE PAIGUTAMINE

Seejärel asetab iga mängija oma tüki enda ette lauale, et ehitada oma mänguala.

Tükid peavad olema asetatud üksteise kõrvale nii, et nad puudutavad ühte oma ruudukestest.

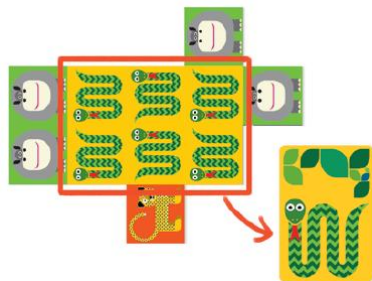


Iga uus polüomino tükk peab olema ühendatud vähemalt ühe juba asetatud tükiga.

Kahe polüomino tüki kattumine ei ole lubatud.

### 3. KUIDAS KAARTE VÕITA?

Kui mängija loob oma polüomino tükkidega ristküliku suuruses  $2 \times 3$  samasugust looma, moodustub eraldi loomatsoon ning mängija võib võtta vastava looma kaardi.



Esimene mängija, kes võidab 3 sama looma kaarti (ehk on loonud 3 eraldi loomatsooni), saab selle looma boonuse kaardi.

Kui mitu mängijat püüavad võita sama boonuse kaarti, siis saab selle esimene mängija, kes ehitab oma 3. loomatsooni ja võtab vastava looma kaardi.



Seejärel veeretab uus mängija täringut ja algab uus mänguvoor.

#### Mängu lõpp:

Mäng lõpeb, kui kõik 3 boonuse kaarti on võidetud VÕI ükski mängija ei saa enam võtta uut polüomino tükki laua keskel.

Punkte arvestatakse järgmiselt:

- 1 looma kaart = 1 punkt
- 1 boonuse kaart = 1 punkt

**Kõige rohkem punkte saanud mängija võidab mängu.**

Viigi korral võidab see mängija, kellel on rohkem boonuse kaarte.

*Mängu autor: Flavien Dauphin.*

## GB Game rules

# JUNGLE PANIC



6 to 99 years



2 to 4 players



10 min

There's a panic in the jungle: hippos, snakes and cheetahs are running riot and disturbing the peace. Help restore nature's harmony by creating distinct zones for each species.

**Includes:** 42 polyomino tiles, 21 animal cards, 3 bonus cards, 1 die.

**Concept:** In this tile-laying game, players choose polyomino tiles to build zones dedicated to the same animal species. When a player has grouped together 6 of the same animals in one zone, they win an "animal" card. The first player to obtain 3 of the same animal cards wins a bonus card. Who will create the most zones??

**Aim of the game:** Score the most points at the end of the game.

**Setting up:** Shuffle the 42 polyomino tiles and place them in the centre of the table, visible and accessible to all players.

Make 3 piles of "animal" cards to the side, sorted by animal. Place the 3 bonus cards next to the 3 respective piles. Place the die next to the polyomino tiles.



"animal"  
cards



bonus  
cards

## How to play:

All players play at the same time. One round of the game is played in 3 steps.

### 1. Picking polyomino tiles

The oldest player rolls the die. (Players then take turns to roll the die in a clockwise direction.)

All players simultaneously choose one polyomino tile from the centre of the table following the directions on the die.

• If the die shows  or  or : the players should pick a tile that features that animal.

• If the die shows  or  or : the players should pick a tile that does not feature that animal.

If 2 players try to take the same tile, the fastest wins!

If a player is unable to pick up a polyomino tile because there are no tiles left that match the directions on the die, that player does not pick up any tiles and misses a turn.

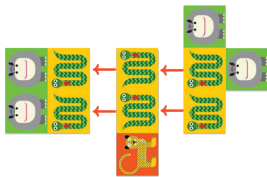
### 2. Positioning the polyomino tiles

Each player then places their tile on the table in front of them to construct their area of play.

Tiles should be placed next to each other, touching along one of each of their component squares.

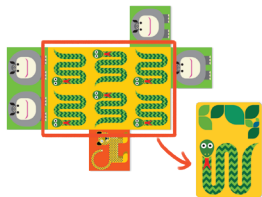
A new polyomino tile should be placed adjacent to at least one previously placed tile.

Two polyomino tiles may not overlap each other.



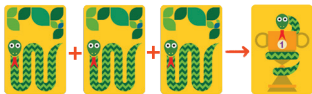
### 3. How to win cards

Once a player creates a rectangular group of 2 x 3 identical animals with their polyomino tiles, this constitutes a dedicated animal zone and the player can take a card for that animal.



The first player to win 3 of the same animal cards (that is, having created 3 distinct dedicated zones) wins the bonus card for that animal.

If several players are trying to win the same bonus card, the first player to build their 3<sup>rd</sup> dedicated zone and obtain the appropriate animal card wins.



Then a new player throws the die and a new round of the game begins.

#### End of the game:

The game ends when all 3 bonus cards have been won OR none of the players can pick a new polyomino tile from the centre of the table.

Points are then scored as follows:

- 1 animal card = 1 point
- 1 bonus card = 1 point

The player with the highest score wins the game.

In the event of a draw, the player with the most bonus cards is the winner.



6–99 лет



2–4 игрока



10 минут

**Паника в джунглях:** бегемоты, змеи и гепарды учинили беспорядок и посеяли смуту среди животных. Помогите их успокоить, создав отдельное пространство для каждого вида.

**Игровой комплект:** 42 костяшки полимино, 21 карточка «животное», 3 карточки «бонус», 1 кубик.

**Принцип игры:** В этой настольной игре участники выбирают костяшки полимино для создания отдельного пространства для каждого животного. Как только игроку удастся собрать 6 животных одного вида, он выигрывает одну карточку «животное». Первый, кому удалось собрать 3 карточки с одним и тем же животным, получает бонус. Кто создаст больше всех пространств?

**Цель игры:** набрать максимальное количество очков в конце партии.

**Перед началом игры:** Перемешайте и разместите 42 костяшки полимино в центре стола. Все игроки должны видеть костяшки и иметь к ним доступ.

Сбоку разместите 3 стопки рассортированных по видам карточек «животное». Рядом с каждой стопкой положите соответствующую карточку «бонус». Рядом с костяшками полимино положите кубик.



карточки  
«животное»



карточки  
«бонус»







## Ход игры:

Все участники играют одновременно. Один ход осуществляется в 3 этапа.

### 1. Выбор костяшки полимино

Самый старший игрок бросает кубик (В следующих ходах кубик один за одним по часовой стрелке бросают остальные игроки).

В зависимости от выпавшей стороны кубика, все игроки одновременно выбирают по одной костяшке полимино в центре стола.

- Если выпала сторона  или  или : игроки должны выбрать костяшку с изображением указанного животного.
- Если выпала сторона  или  или : игроки должны выбрать костяшку без изображения указанного животного.

Если 2-х игроков интересует одна и та же костяшка, то она достается самому проворному.

Если больше не осталось костяшек, соответствующих выпавшей стороне кубика, то игрок пропускает ход.

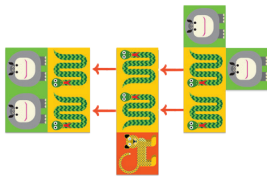
### 2. Выкладка костяшек

На следующем этапе каждый игрок кладет перед собой на стол свою костяшку полимино для создания своего игрового пространства.

Костяшки выкладываются таким образом, чтобы их стороны соприкасались.

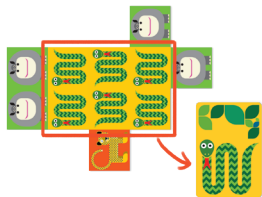
При добавлении новой костяшки она должна соприкасаться как минимум с одной из уже выложенных костяшек.

Костяшки нельзя накладывать друг на друга.



### 3. Получение карточек

Как только игроку удалось составить из своих костяшек полимино прямоугольник с размещенными в 2 ряда 3 изображениями одного и того же животного – пространство животного сформировано. Участник получает карточку с изображением этого животного.



Первый игрок, которому удалось получить 3 карточки с изображением одного животного благодаря созданию 3-х отдельных пространств животного, получает карточку «бонус» этого животного.

Если несколько игроков одновременно стремятся получить одну и ту же карточку «бонус», ее получает наиболее проворный участник, первым создавший 3 пространства для животного и получивший карточки.



После этого очередной игрок бросает кубик, начинается новый ход игры.

#### Конец игры:

Партия заканчивается, когда все 3 карточки «бонус» выиграны ИЛИ когда никто из игроков не может больше брать костяшки в центре стола.

Тогда начинается подсчет очков:

- 1 карточка «животное» = 1 очко
- 1 карточка «бонус» = 1 очко

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

При одинаковом количестве очков побеждает обладатель наибольшего количества карточек «бонус».

Автор игры: Флавен Дофан