LV – Latviešu
DJ08579 - Spēle - Kiképala



Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma
Spēlētāju skaits: 2-5
Spēles ilgums: 15 minūtes
Komplektā ietilpst: 27 kārtis un 6 metamie kauliņi.



Tavi draugi rotaļu laukumā spēlē paslēpes.. Vai varēsi viņus visus atrast?

Spēles princips: Katram spēlētājam rokās ir kārtis ar dažādu draugu attēliem. Viens spēlētājs met metamo kauliņu, atklājot pazīmes, pēc kuram draugi jāatrod: ādas krāsa, matu krāsa un acu krāsa. Ja kāda no kārtīm atbilst visām 3 pazīmēm, draugs ir atrasts!

Spēles mērķis: būt pirmajam, kas atrod visus savus draugus.

Sagatavošanās spēlei: kārtis samaisa un izdala starp spēlētājiem, atbilstoši tam, cik spēlētāju piedalās spēlē:

- Ja spēli spēlē 2 vai 3 spēlētāji – katram izdala 6 kārtis.
- Ja spēli spēlē 4 vai 5 spēlētāji – katram izdala 5 kārtis.

Atlikušās kārtis novieto kaudzītē ar attēliem uz leju, līdzās spēlētājiem.
Visi 6 metamie kauliņi tiek novietoti galda vidū.
Katrs spēlētājs apskata savas kārtis.

Spēles norise:
Katrā raundā viens no spēlētājiem met metamos kauliņus, un visi spēlētāji spēlē vienlaicīgi. Spēli sāk vecākais dalībnieks, izmetot visus 6 metamos kauliņus tā, lai tos var labi redzēt visi spēles dalībnieki. Tad visi spēlētāji vienlaicīgi cenšas savās kārtīs atrast draugu attēlus, kas abilst uz metamajiem kauliņiem norādītājām pazīmēm. Kārtij jāatbilst 3 no redzamajām pazīmēm: matu krāsai, ādas krāsai un acu krāsai.

Tiklīdz spēlētājs atrod savās rokās kārti, kas atbilst 3 no redzamajām pazīmēm, viņš to noliek uz galda un kopā ar to noliek 3 metamos kauliņus, kas norāda attiecīgās pazīmes.

- **Ja spēlētājs ir nolicis pareizo kārti,** uz kārts redzamais draugs ir atrasts un spēlētājs šo kārti var nolikt malā. Šai kārtij atbilstošie 3 metamie kauliņi tiek nolikti maliņā līdz raunda beigām – pārējie spēlētāji tos nedrīkst izmantot un ņemt.

- **Ja spēlētājs kļūdās un noliek nepareizo kārti,** spēlētājam šī kārts jāpaņem atpakaļ rokās, kā arī jāpaņem no kaudzītes vēl viena kārts. Atlikušajā raundā spēlētājs vairs nedrīkst piedalīties. Metamie kauliņi, kas tika atlikti kopā ar nepareizo kārti, tiek nolikti atpakaļ galda vidū un tos var izmantot pārējie spēlētāji.

Spēlētāji var turpināt meklēt draugus pēc to pazīmēm, kamēr vien galda vidū ir pieejami metamie kauliņi.

Kad visi 6 metamie kauliņi ir izmantoti un atlikti malā, vai arī ja visi spēlētāji padodas un nevar atrast nevienu draugu, kas atbilstu redzamajām pazīmēm, raunds noslēdzas. Tad ir nākošā spēlētāja kārta mest metamos kauliņus un spēle turpinās, kā iepriekš.

Piezīme: Ja kādam spēlētājam rokās ir vairāk kāršu, ka visiem citiem spēlētājiem, viņš var izvēlēties vienu no metamajiem kauliņiem, kuru atstāj uz galda un nepārmet, atstājot ar iepriekš uzmesto pazīmi.

Spēles beigas: spēle beidzas, ja kādam no spēlētājiem rokās vairs nav nevienas kārts. Tas nozīmē, ka šīs spēlētājs ir atradis visus savus draugus un ir uzvarētājs! Ja spēli spēlē vairāk, kā 2 spēlētāji, pārējie spēlētāji var turpināt spēli līdz paliek tikai viens spēlētājs ar kārtīm rokās.

Spēles autors: Christian Roullier.

LT – Lietuvių*
DJ08579 Žaidimas - Kiképala



Amžius: nuo 5 iki 99 metų
Žaidėjų skaičius: 2 – 5
Žaidimo trukmė: 15 minučių
Žaidimo sudėtis: 27 kortelės, 6 kauliukai.



Tavo draugai žaidžia slėpynes žaidimų aikštelėje... Ar sugebėsi juos visus surasti?

Kaip vyksta žaidimas: Kiekvienas žaidėjas turi korteles su draugų atvaizdais. Vienas žaidėjas meta kauliukus, kurie parodo savybes, pagal kurias bus ieškoma draugų: odos, plaukų ir akių spalvą. Jei viena iš kortelių atitinka visas 3 savybes – draugas surastas.

Žaidimo tikslas: Būti pirmuoju, kuris suranda visus savo draugus.

Žaidimo paruošimas: Išmaišykite ir išdalinkite korteles taip, kaip nurodyta, pagal žaidėjų skaičių:

- 6 kortelės kiekvienam žaidėjui, jei žaidžia 2 arba 3 žaidėjai.
- 5 kortelės kiekvienam žaidėjui, jei žaidžia 4 arba 5 žaidėjai.

Likusias korteles padėkite į krūvą veidu žemyn šalia žaidėjų.
6 kauliukai padedami žaidimo lauko viduryje.
Kiekvienas žaidėjas apžiūri savo korteles.

Žaidimo eiga:
Kiekviename raunde vienas žaidėjas meta kauliukus, tada visi žaidėjai žaidžia vienu metu. Vyriausias žaidėjas meta 6 kauliukus, kad visi juos matytų. Visi žaidėjai tuo pačiu metu bando rasti vieną kortelę savo rankoje, kuri atitinka 3 skirtingų kauliukų nurodytas savybes: vieną – plaukų, vieną – odos ir vieną – akių spalvai.

Kai tik žaidėjas randa atitinkančią kortelę, jis padeda ją ant stalo ir šalia padeda 3 atitinkamus kauliukus.

- **Jei žaidėjas teisus –** draugas ant kortelės surastas, o žaidėjas gali išmesti tą kortelę. 3 atitinkami kauliukai padedami į šalį iki raundo pabaigos ir kiti žaidėjai jų naudoti nebegali.

- **Jei žaidėjas suklydo –** jis pasiima kortelę atgal ir turi pasiimti 1 papildomą kortelę. Šis žaidėjas nebegali žaisti iki raundo pabaigos. Kauliukai grąžinami į stalo vidurį, kad juos galėtų naudoti kiti žaidėjai.

Žaidėjai gali toliau ieškoti atitikmenų, kol stalo viduryje lieka bent vienas nepanaudotas kauliukas.

Kai visi 6 kauliukai būna panaudoti, arba kai neįmanoma rasti daugiau atitikmenų, raundas baigiasi. Naujas žaidėjas meta 6 kauliukus, kad pradėtų kitą raundą.

Pastaba: Jei vienas žaidėjas turi daugiau kortelių nei visi kiti žaidėjai, jis gali nuspręsti vieno kauliuko nepermesti ir palikti jį ant stalo.

Žaidimo pabaiga:
Žaidimas baigiasi, kai vienas žaidėjas nebeturi kortelių rankoje – jis surado visus savo draugus ir laimi! Kiti žaidėjai tęsia žaidimą, kol tik vienas žaidėjas lieka su kortelėmis.

Žaidimo autorius: Christian Roullier.

EE – Eesti*
DJ08579 – Mäng: Kiképala



Vanus alates: 5 - 99-aastastele
Mängijate arv: 2 – 5
Mänguaeg: 15 minutit
Komplekti kuuluvad: 27 kaarti, 6 täringut.



Sinu sõbrad mängivad peitust mänguväljakul... Kas suudad nad kõik üles leida?

Kuidas mäng toimib: Igal mängijal on käes kaardid, millel on tema sõprade pildid. Üks mängija veeretab täringuid, et näidata tunnuseid, mille järgi sõpru leida: naha-, juuste- ja silmavärv. Kui mõni kaart vastab kõigile 3 tunnusele, on sõber leitud.

Mängu eesmärk: Ole esimene, kes leiab kõik oma sõbrad.

Mängu ettevalmistus: Sega kaardid ja jaga need vastavalt mängijate arvule:

- 2 või 3 mängija puhul 6 kaarti igale mängijale.
- 4 või 5 mängija puhul 5 kaarti igale mängijale.

Ülejäänud kaardid asetatakse mängijate kõrvale tagurpidi pakki.
6 täringut asetatakse mänguala keskele.
Iga mängija vaatab oma kaardid läbi.

Mängu käik:
Igas voorus veeretab üks mängija täringuid ja siis mängivad kõik mängijad samaaegselt. Kõige vanem mängija veeretab 6 täringut, nii et kõik neid näevad. Kõik mängijad püüavad leida oma käest ühe kaardi, mis vastab 3 erineva täringu poolt näidatud tunnustele: 1 juustele, 1 nahale ja 1 silmadele.

Niipea kui mängija leiab sobiva kaardi, asetab ta selle lauale ja ühendab selle 3 vastava täringuga.

- **Kui mängijal on õigus,** on kaardil olev sõber leitud ja mängija võib kaardi ära panna. Vastavad 3 täringut pannakse kõrvale kuni vooru lõpuni ja teised mängijad ei tohi neid enam kasutada.

- **Kui mängijal ei ole õigus,** peab ta oma kaardi tagasi võtma ja võtma lisaks ühe uue kaardi. Ta ei tohi sel voorul enam mängida. Täringud pannakse tagasi mänguala keskele, et teised mängijad saaksid neid kasutada.

Mängijad võivad jätkata sobivuste otsimist seni, kuni laual on veel kasutamata täringuid.

Kui kõik 6 täringut on kasutatud või mängijad ei leia enam ühtegi uut sobivust kaartide ja täringute vahel, lõpeb voor. Uus mängija veeretab 6 täringut, et alustada uut vooru.

Tähelepanu: Kui ühel mängijal on käes rohkem kaarte kui kõigil teistel, võib ta otsustada jätta ühe täringu lauale ja mitte seda uuesti veeretada.

Mängu lõpp:
Mäng lõpeb, kui ühel mängijal ei ole enam kaarte käes. Ta on leidnud kõik oma sõbrad ja kuulutatakse võitjaks!
Teised mängijad jätkavad mängimist, kuni ainult ühel mängijal on kaarte alles.

Mängu autor: Christian Roullier.

GB

Rules of the game

KIKÉ PALA

Ages: 5-99 years old

Number of players: 2 to 5 players

15 min

Contents: 27 cards, 6 dice



Your friends are playing hide and seek in the playground... Will you be able to find them all?

How the game works:

Each player has a hand of cards with images of their friends. One player rolls the dice, revealing the characteristics that will help find them: skin, hair and eye colour. If one of the cards matches all 3 characteristics, the friend has been found.

Aim of the game:

Be the first to find all your friends.

Game set-up:

Shuffle and deal the cards as follows, based on the number of players:
- 6 cards per player in a 2 or 3-player game.
- 5 cards per player in a 4 or 5-player game.

Place the remaining cards in a face-down pile next to the players.
The 6 dice are placed in the centre of the playing area.

Each player looks at their cards.

How to play:

Each round, one player rolls the dice and then all the players play simultaneously.

The oldest player rolls the 6 dice where everyone can see them.

All players try to find one card in their hand that matches the characteristics indicated by 3 different dice: 1 for hair, 1 for skin and 1 for eyes.

As soon as a player finds a matching card, they should place it on the table and pair it with the 3 corresponding dice.

• If the player is right, the friend on the card has been found and the player can discard the card. The 3 corresponding dice are then placed to the side until the end of the round and cannot be picked by the other players.

• If the player is wrong, they should take back their card and pick up 1 additional card. The player may not play again for the rest of the round. The dice are put back in the centre of the table, where they can be used by the other players.

Players can continue to look for matches as long as there are still dice in play on the table.

When all 6 dice have been used, or the players cannot find any new matches between their cards and the dice, the round comes to an end. A new player rolls the 6 dice to start a new round.

Please note: If one player has more cards in their hand than all the other players, they may decide to keep one of the dice on the table and not roll it again.

End of the game:

The game ends when one player has no cards left in their hand. They have found all their friends and are declared the winner!

The other players continue to play until only one player has any cards left.

A game by Christian Roullier

RUS

Правила игры

KIKÉ PALA

Возраст: 5–99 лет

Количество игроков: 2–5 игроков

15 мин.

Игровой комплект: 27 карточек, 6 кубиков



Во дворе начинается игра в прятки…
Удастся ли вам найти всех своих товарищей?

Принцип игры:

В руках у игроков – карточки с портретами товарищей из их команды. Один из игроков бросает кубики для определения критериев, по которым осуществляется поиск: цвет кожи, волос и глаз. Если все 3 критерия соответствуют изображенному на карточке персонажу, тогда он найден.

Цель игры:

первым найти всех своих товарищей.

Подготовка к игре:

Карточки тасуются и раздаются игрокам:
- по 6 карточек 3–4 игрокам,
- по 5 карточек 4–5 игрокам.

Колода оставшихся карточек кладется на стол рубашкой вверх.
6 кубиков кладутся в центр.

Каждый участник знакомится со своими карточками.

Ход игры:

В начале каждого хода один игрок бросает кубики, затем все участники играют одновременно.

Самый старший игрок бросает 6 кубиков таким образом, чтобы результат был хорошо виден всем.

Участники ищут среди своих карточек портрет с 3-мя из выпавших критериев: 1 цвет волос, 1 цвет кожи и 1 цвет глаз.

Как только игрок нашел подходящую карточку, он кладет ее на стол и сопоставляет с ней 3 соответствующих кубика.

• Если все верно, то один товарищ найден, и участник сбрасывает карточку. 3 использованных кубика откладываются в сторону до окончания хода и больше не могут быть использованы другими игроками.

• Если игрок ошибся, он забирает свою карточку и берет еще 1 карточку из колоды. До конца хода он не участвует в игре. Кубики возвращаются в центр стола и могут быть использованы остальными игроками.

Игроки продолжают искать своих товарищей, пока на столе есть кубики.

После использования всех 6 кубиков или при отсутствии совпадений между карточками игроков и выпавшими сторонами кубиков ход завершается. Следующий игрок бросает 6 кубиков, и игра продолжается.

NB: Игрок, у которого в руках больше карточек, чем у всех остальных, может принять решение оставить один из кубиков с интересующим его критерием и не кидать его с остальными кубиками.

Конец игры:

У одного из игроков больше не осталось карточек. Браво! Ему удалось найти всех своих товарищей, и он объявляется победителем.

Остальные участники продолжают играть до тех пор, пока не останется только один игрок с карточками в руке.

Автор игры: Кристиан Руйе