

LV – Latviešu

DJ08584 Izglītojoša spēle – Katudi - Māja

Ieteicamais vecums: no 5 līdz 10 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 – 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 3 spēļu komplekti ar 3 spēļu pamatnēm katrā, 36 mazās kārtis, 50 lielās kārtis un auduma maisiņš.



Piezīme: kāršu aizmugures krāsas sakrīt ar atbilstošās pamatnes aizmugures krāsu.

Spēles princips: Katudi ir spēle, kurā nepieciešamas valodas prasmes, spēja ieklausīties, vērība un ātrums. Katrā spēļu komplektā kārtis atbilst lauciņiem uz pamatnēm. Uz katras kārts ir kods. Tāds pats simbols redzams arī uz atbilstošā lauciņa spēlētāju pamatnēs. Spēles vadītājs apraksta kārti, un pirmais spēlētājs, kurš atrod atbilstošo lauciņu uz savas pamatnes, iesaucas, nosaucot kodu, kas ir uz lauciņa. Ja tas atbilst kārtij, kas atrodas spēles vadītāja rokās, spēlētājs kārti iegūst sev.

Spēles mērķis: iegūt pēc iespējas vairāk kāršu uz savas spēles pamatnes.

Sagatavošanās spēlei:

- Izvēlieties, kurš no spēlētājiem būs spēles vadītājs un aprakstīs, ko redz attēlā.
- Palīdziet bērnam atpazīt visus 3 lielos attēlus, kas redzami uz spēles pamatnēm:



Vannas istaba



Virtuve



Bēniņi

- “Vannas istabas” un “Virtuves” pamatnes ir ar mazāku kāršu skaitu (5 x 5), kā “Bēniņu” pamatne, kas veidota no 36 kārtīm (6 x 6 kārtis).

Bēniņu pamatne ir augstāks grūtības līmenis. Spēlētāji kopīgi izlemj, vai spēlēs vieglāko vai grūtāko spēles līmeni un izvēlas spēles vadītāju.

Spēles vadītājs paņem attiecīgajai pamatnei atbilstošās kārtis un novieto tās sev priekšā ar attēliem uz leju. Pārējie dalībnieki paņem katrs pa spēles pamatnei, kas atbilst paņemtajai kāršu kavi.

Katram attēlam atbilstošās kārtis var atpazīt pēc krāsām kārts aizmugurē:



- Uz katras pamatnes izpētiet visus laukumus un to “nosaukumus” jeb kodus: no A1 līdz E5 un no A1 līdz F6.



Spēles norise: spēles vadītājs paceļ pirmo kārti no kaudzītes un, nerādot to pārējiem spēlētājiem, cenšas pēc iespējas detalizētāk aprakstīt uz kārts redzamo attēlu.

Spēlētāji uzmanīgi klausās spēles vadītājā un vēro spēles pamatni, lai pamanītu, kurš attēls uz pamatnes atbilst aprakstam. Pirmais spēlētājs, kurš atrod lauciņu uz savas pamatnes, kas atbilst spēles vadītāja teiktajam, skaļi nosauc attiecīgā lauciņa “nosaukumu”.



- **Ja nosauktais kods atbilst tam, kas ir uz spēles vadītāja kārts:** spēlētājs iegūst šo kārti sev un novieto to sev priekšā. Tad spēles vadītājs paceļ jaunu kārti un atkal to apraksta, pēc iespējas detalizētāk.



- **Ja nosauktais kods neatbilst tam, kas ir uz spēles vadītāja kārts:** spēlētājs vairs nedrīkst minēt. Taču pārējie spēlētāji drīkst turpināt minējumus, kamēr spēles vadītājs turpina aprakstīt uz kārts redzamo attēlu.
- Ja neviens no spēlētājiem nevar atrast, kurš no pamatnes lauciņiem atbilst aprakstam, kārts tiek atmesta. Tad spēles vadītājs paceļ jaunu kārti un atkal detalizēti apraksta, kas uz tās ir redzams.

Spēles beigas: kad spēles vadītājam vairs nav kāršu, ko aprakstīt, spēle beidzas un katrs spēlētājs saskaita, cik kāršu ir ieguvīši. Spēli uzvar dalībnieks, kurš ieguvīši visvairāk kāršu.

Ja spēli spēlē tikai 2 spēlētāji: mierīgā un nesteidzīgā atmosfērā spēles vadītājs mācās izteikties, detalizēti un rūpīgi aprakstot, ko redz attēlā, savukārt otrs spēlētājs mācās uzmanīgi klausīties un ieklausīties otra stāstījumā.

Spēles autors: Arnoult Vial.

LT – Lietuvių
DJ08584 Žaidimas - Katudi Namas

Amžius: nuo 5 iki 10 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 4

Žaidimo sudėtis: 3 rinkiniai iš 3 žaidimo lentų, 36 mažos kortelės, 50 didelių kortelių ir 1 medžiaginis maišelis.



Žaidimo esmė: Katudi yra žaidimas, reikalaujantis kalbos, klausymo, stebėjimo ir greitos reakcijos įgūdžių. Kiekviename žaidimo rinkinyje kortelės sutampa su langeliais ant lentos. Ant kiekvienos kortelės yra spalvotas simbolis. Tos pačios spalvos simbolis ant atitinkamo žaidėjo lentelės langelio. Žaidimo vadovas apibūdina kortelę, o žaidėjas, kuris pirmasis suranda tą langelį savo lentoje, garsiai ištaria jo spalvotą simbolį. Jei jis sutampa su žaidimo vadovo kortele, žaidėjas tą kortelę laimi.

Žaidimo tikslas: Surinkite didžiausią kortelių skaičių savo lentoje.

Pasiruošimas žaidimui:

- Paskirti žaidimo vedėją, kuris apibūdintų, kas yra paveikslėliuose.
- Padėkite vaikui atpažinti 3 didelius paveikslėlius lentose:



Vonios kambarys



Virtuvė



Palėpė

- „Virtuvė“ ir „Vonios kambarys“ lentose yra mažiau kortelių nei „Palėpės“ lentose. Palėpė turi papildomą sudėtingumo lygį. Pasirinkite žaidėjams reikiamo sudėtingumo lentų rinkinį.
- Kiekvienam žaidėjui suteikiama ta pati lenta, išskyrus žaidimo vedėją.

Žaidimo vedėjas kortas, atitinkančias paveikslėlį, deda ant priešais pasirinktų lentų, užverstas žemyn:



- Kiekvienoje lentoje pažymėkite langelius ir jų pavadinimus: A1 – E5 ir A1 – F6.



Žaidimo eiga: Žaidimo vedėjas ištraukia pirmą kortelę ir, nerodydamas jos žaidėjams, kaip įmanoma detaliau ją apibūdina.

Žaidėjai atidžiai klausosi vedančiojo. Pirmasis žaidėjas, savo lentelėje suradęs langelį, atitinkantį žaidimo vedėjo apibūdinimą, garsiai sušunka to langelio simbolio pavadinimą:



- **Jei simbolis yra toks pat kaip ir žaidimo vedėjo kortelėje:** žaidėjas laimi kortelę ir pasideda ją prieš save. Tada žaidimo vedėjas ištraukia naują kortelę ir pradeda ją atpasakoti.



- **Jei simbolis nesutampa su žaidimo kortelėje esančiu simboliu:** žaidėjas nebegali spėti dar kartą. Žaidimo vedėjas toliau pasakoja apie savo kortelę, o likę žaidėjai toliau bando savo laimę.

- **Jei žaidėjai neranda langelio, kurį apibūdina žaidimo vedėjas,** kortelė padedama į šoną. Žaidimo vedėjas traukia naują kortelę ir pradeda ją apibūdinti.

Žaidimo pabaiga: Kai nebelieka kortelių, žaidėjai suskaičiuoja savo laimėtas korteles. Laimi daugiausiai kortelių surinkęs žaidėjas.

Dviejų žaidėjų versija: ramioje ir atsipalaidavusioje atmosferoje žaidimo vedėjas išmoksta tiksliai apibūdinti paveikslėlį, o kitas žaidėjas mokosi atidžiai klausytis.

Žaidimo autorius: Arnoult Vial.

EE – Eesti
DJ08584 – Mäng: Katudi Maja

Vanus alates: 5–10-aastastele

Mängijaid: 2–4 mängijat

Komplekti kuuluvad: 3 mängulauda komplekti (igas 3 lauda), 36 väikest kaarti, 50 suurt kaarti ja 1 riidest kott.



Mängu eesmärk: saada oma mängulauale kõige rohkem kaarte.

Mänguks valmistumine

- Määrake, kes on mängujuht, kes piltidel nähtut kirjeldab.
- Aita lapsel mõista, mida on kujutatud mängulaudade kolmel suurel pildil:



Vannituba



Köök



Pööning

- Köögi ja vannitoa mängulaual on vähem kaarte kui pööningu omal. Pööningu mängulaud on mõeldud keerulisemaks mänguks Vali mängijate jaoks välja õige raskusastmega mängulauad.
- Tutvuge iga laua ruutude ja nende „nimedega“: A1-st E5-ni ja A1-st F6-ni.



- Igale mängijale, v.a mängujuhile, antakse sama mängulaud.

Mängujuht asetab valitud mängulaua pildile vastavad kaardid enda ette, nägu allapoole.

Mängujuhi kaardid:



Mängu käik: Mängujuht tõmbab enda ees olevast pakist kaardi, kuid ei näita seda teistele mängijatele. Ta kirjeldab kaardil nähtut võimalikult üksikasjalikult. Mängijad kuulavad tähelepanelikult ja vaatavad igaüks oma mängulauda. Esimene mängija, kes tunneb kirjeldatava osa oma mängulaual ära, hõikab välja vastava ruudu „nime“.



- Kui mainitud ruudu „nimi“ on õige, saab mängija kaardi endale ja paneb selle oma mängulauale vastavale ruudule.



- Kui vastus ei ole õige, ei tohi sama mängija ruutu enam arvata. Mängujuht kirjeldab kaarti teistele mängijatele edasi.
- Kui keegi ei leia kirjeldatava ruudu õiget „nime“, paneb mängujuht selle kaardi mängu lõpuni mängust välja.

Mängu lõpp: Kui kirjeldamiseks ei ole enam ühtegi kaarti, loevad mängijad oma mängulaua peal olevad kaardid kokku. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte!

Kahe mängijaga versioon. Rahulikus ja pingevabas õhkkonnas õpib mängujuht pilti täpselt kirjeldama, samal ajal kui teine mängija õpib tähelepanelikult kuulama.

Mängu autor: Arnoult Vial.



- **Si le «nom» de la case donné est correct:** le joueur gagne la carte et la place sur sa planche, sur la case correspondante.



- **Si le «nom» de la case donné n'est pas correct:** le joueur ne peut plus donner de réponse et le meneur de jeu continue de décrire la carte qu'il a en main pour les autres joueurs.

- **Si personne ne trouve le «nom» de la case décrite:** le meneur de jeu écarte définitivement du jeu la carte qu'il a en main.

Fin de la partie :

Lorsqu'il n'y a plus de cartes à décrire, les joueurs comptent le nombre de cartes sur leur planche. Celui qui en a le plus gagne la partie!

Version à deux joueurs : Au calme, le meneur de jeu apprend à décrire une image avec précision, et l'autre joueur à l'écouter attentivement.

Un jeu d'Arnoult Vial

Contents: 3 sets of 3 game boards, 36 small cards, 50 large cards and 1 cloth bag.

Aim of the game: Collect the highest number of cards on your board.

Game set-up:

- Designate a game master to describe what is in the pictures.
- Help the child identify the 3 large pictures on the boards:



• The "Kitchen" and "Bathroom" boards have fewer cards than the "Attic" board. The attic has an added level of difficulty. Choose a set of boards with the required level of difficulty for the players.

• On each board, identify the squares and their "names": A1 to E5 and A1 to F6.



- **The same board** is given to each player, with the exception of the game master.
- The game master places the cards that match the picture on the boards chosen in front of them, face down.



How to play:

- The game master draws a card from the pile in front of them, without showing it to the other players.
- They describe what is on the card in as much detail as possible.
- The players listen carefully while looking at their respective boards.
- The first player to identify the part of the picture being described on their board calls out the "name" of the square in question.



- **If the "name" of the square given is correct:** the player wins the card and places it on their board, on the corresponding square.



- **If the "name" given is not correct:** the player in question is not allowed to make any more guesses. The game master continues describing the card in their hand for the other players.

- **If no one finds the "name" of the square being described:** the game master discards the card in their hand from play until the end of the game.

End of the game:

When there are no cards left to describe, the players count the number of cards on their boards. The player with the most cards wins the game!

Two-player version: In a calm and relaxed atmosphere, the game master learns to give accurate descriptions of a picture, while the other player learns to listen carefully.

A game by Arnoult Vial

- Hvis navnet på feltet er korrekt, vinder spilleren kortet og lægger det på det tilsvarende felt på sin plade.



- Hvis navnet på feltet ikke er korrekt, må spilleren ikke gætte videre, og lederen fortsætter med at beskrive kortet, han eller hun har i hånden til de andre spillere.

- Hvis ingen finder navnet på det beskrevne felt, fjerner lederen kortet fra kortene på hånden.

Spillets slutning:

Når der ikke er flere kort at beskrive, tæller spillerne antallet af kort på deres plade. Han eller hun, som har flest, vinder omgangen!

Version med 2 spillere: Lederen af spillet lærer stille og roligt at beskrive et billede præcist, og den anden spiller lærer at lytte opmærksomt.

Et spil af Arnoult Vial



Игровой комплект: 3 набора из 3 игровых полей, 36 маленьких карточек, 50 больших карточек и мешочек из ткани.

Цель игры: собрать наибольшее количество карточек на своем поле.

Подготовка к игре:

- Назначьте ведущего, который будет описывать изображения.
- Определите вместе с ребенком, что изображено на 3 игровых полях:



Ванная комната



Кухня



Чердак

• На полях «Кухня» и «Ванная комната» меньше карточек, чем на поле «Чердак». «Чердак» относится к более высокому уровню сложности. Выберите изображение подходящего уровня сложности.

• На каждом поле найдите клетки и их символы: от A1 до E5 и от A1 до F6.



- Все игроки, кроме ведущего, получают **одинаковые поля**.
- Ведущий кладет перед собой карточки, соответствующие выбранному изображению, лицевой стороной вниз.



Ход игры:

- Ведущий берет из стопки перед собой карточку, не показывая ее другим игрокам.
- Он описывает ее как можно точнее.
- Игроки внимательно слушают его, одновременно изучая свое поле.
- Игрок, который первым нашел на своем поле клетку, соответствующую описанию ведущего, называет символ этой клетки:



- Если он совпадает с символом карточки ведущего, игрок забирает эту карточку себе и кладет ее на соответствующую клетку своего поля.



- Если он не совпадает с символом карточки ведущего, игрок больше не может давать ответов. Ведущий продолжает описывать карточку для других игроков.
- Если ни один из игроков не нашел нужную клетку, ведущий удаляет карточку из игры.

Конец игры:

Когда больше не остается карточек для описания, игроки подсчитывают количество заработанных ими карточек. Побеждает тот, у кого больше всех карточек.

Версия для двух игроков: В спокойной обстановке ведущий учится подробно описывать изображение, а второй игрок – внимательно его слушать.

Автор игры: Арну Вияль