



- DA:** Ring på klokken
SV: Ring på klockan
NO: Ring på klokken
EN: Ring the bell
DE: Läute die Glocke
NL: Druk op de bel
ES: Toca la campana
IT: Suona il campanello
FR: Sonne la cloche !
EL: Χτυπήστε το κουδούνι
PL: Zadzwoń dzwonkiem
LT: Paskambinkite varpeliu
LV: Iešķindini zvaniņu
FI: Soita kelloa
PT: Toca a campainha
CS: Kdopak zazvoní na zvonek?
SK: Zazvoňte na zvonček
ET: Helistage kella
HU: Ki csenget?
BG: Звъннете със звънчето
HR: Pozvonite
RO: Sună clopoțelul
CA: Toca el timbre

DA: Ring på klokken. Kortspil.

Fra to til seks spillere.

Før spillet begynder:

Stil klokken på midten af bordet, hvor alle spillere kan nå den.

En spiller giver et kort til hver spiller, indtil der ikke er flere kort tilbage i bunken. Hver spiller lægger sin bunke foran sig med forsiden nedad. Man må ikke kigge på sine kort.

Spillet:

Spilleren til venstre for den, der har givet kort, starter spillet ved at vende det øverste kort i sin bunke. Man skal lægge kortet med forsiden opad ved siden af sin lukkede bunke.

Det er nu den næste spillers tur til at vende det øverste kort i sin bunke, og sådan fortsætter det. Spillet bevæger sig i urets retning.

Alle spillere skal kigge på kortene, der bliver vendt. Når der i alt ligger fem matchende hatte øverst i de åbne bunker, skal man ringe på klokken.

Eksempel: Ligger der et kort med to politihatte, når en spiller vender et kort med tre politihatte, så der i alt ligger fem politihatte med forsiden opad, skal spillerne ringe på klokken.

Den første spiller, som ringer på klokken, har vundet runden. Vinderen skal tage alle de åbne bunker på bordet og lægge dem med forsiden nedad i bunden af sin lukkede bunke.

Hvis man ringer på klokken ved en fejl (altså når der er flere eller færre end fem matchende hatte på bordet), skal man give hver spiller et kort fra sin lukkede bunke. Spillerne skal placere disse kort i bunden af deres lukkede bunker.

Løber man tør for kort i sin lukkede bunke, har man tabt, og man skal forlade spillet. Man skal efterlade sin åbne bunke på bordet, og de resterende spillere skal

fortsætte med at spille, indtil der er én spiller tilbage med kort. Denne spiller er vinderen.

SV: Ring på klockan. Kortspel.

För 2–6 spelare.

Innan spelet börjar:

Ställ klockan mitt på bordet där alla spelare kan nå den.

En spelare delar ut ett kort till varje spelare tills det inte finns några fler kort kvar i högen. Varje spelare lägger sin hög framför sig med framsidan nedåt. Man får inte titta på sina kort.

Spelet:

Spelaren till vänster om den som har delat ut korten börjar genom att vända på det översta kortet i sin hög. Man ska lägga kortet med framsidan uppåt bredvid sin stängda hög.

Sedan är det nästa spelares tur att vända upp det översta kortet i sin hög och så vidare. Spelet går medsols.

Alla spelare ska titta på korten som vänds upp. När det ligger totalt fem matchande hattar överst i de öppna högarna ska man ringa i klockan.

Exempel: Om det ligger ett kort med två polishattar på bordet när en spelare vänder upp ett kort med tre polishattar, så att det totalt ligger fem polishattar med framsidan uppåt, ska spelarna ringa i klockan. Den första spelaren som ringer i klockan vinner omgången. Vinnaren tar alla öppna högar på bordet och lägger dem med framsidan nedåt i botten av sin stängda hög.

Om man ringer i klockan av misstag (alltså när det är fler eller färre än fem matchande hattar på bordet) ska man ge varje spelare ett kort från sin stängda hög. Spelarna ska placera dessa kort längst ner i sin stängda hög.

Om man får slut på kort i sin stängda hög har man förlorat och måste lämna spelet. Man lämnar då sin öppna hög på bordet och de övriga spelarna fortsätter spela tills det bara finns en spelare kvar med kort. Denna spelare har vunnit.

NO: Ring på klocken. Kortspill.

Fra to til seks spillere.

Før spillet begynner:

Plasser klokken midt på bordet slik at alle spillerne kan nå den.

En spiller deler ut kortene til spillerne til det ikke er flere kort igjen i kortstokken. Hver spiller legger sin bunke foran seg med bildesiden ned. Du må ikke se på kortene dine.

Spillet:

Spilleren til venstre for den som deler ut kortene starter spillet ved å snu det øverste kortet i bunken. Du legger kortet med bildesiden opp ved siden av den lukkede bunken din.

Nå er det neste spillers tur til å snu det øverste kortet i bunken sin, og slik fortsetter det. Spillet beveger seg med klokken. Alle spillerne skal se på kortene som blir snudd. Når det ligger totalt fem matchende hatter øverst i de åpne bunkene, ringer du på klocken.

Eksempel: Hvis det ligger et kort med to politihatter når en spiller snur et kort med tre politihatter, slik at det ligger totalt fem politihatter med bildesiden opp, skal spillerne ringe på klocken.

Den første spilleren som ringer på klocken, har vunnet runden. Vinneren tar alle de åpne bunkene på bordet og legger dem med bildesiden ned i bunnen av den lukkede bunken.

Hvis du ringer på klocken ved et uhell (dvs. når det er flere eller færre enn fem matchende hatter på bordet), må du gi

hver spiller et kort fra den lukkede bunken din. Spillerne legger disse kortene i bunnen av sin lukkede bunke.

Hvis du går tom for kort i den lukkede bunken, har du tapt og må forlate spillet. Du må la den åpne bunken være igjen på bordet, og de gjenværende spillerne må fortsette å spille til det kun er én spiller som sitter igjen med kort. Denne spilleren har vunnet.

EN: Ring the bell. Card game.

For two to six players.

Before the game begins:

Place the bell on the middle of the table where all players can reach it.

One player must deal one card to each player until there are no more cards left in the deck. Each player places their pile in front of them, facing down. You must not look at the cards.

The game:

The player to the left of the dealer turns the top card in their pile. The card is placed, facing up, next to their pile.

Now, the next player turns the top card in their pile, and so on. The game moves in a clockwise direction.

All players must look at the cards that are turned. When there are precisely five matching hats on the table in total, you must ring the bell.

Example: If there is already one card, facing up, with two police hats on it when another player turns a card with three police hats on it, there are five matching hats in total on the table, and you must ring the bell.

The first player to ring the bell wins the round. The winner must take all the open piles on the table and place them, facing down, in the bottom of their own closed pile.

If you ring the bell wrongly (i.e., when there are more or less than five matching hats on the table), you must give each of the other players one card from your closed pile. The players must place these cards in the bottom of their own closed piles.

If you run out of cards in your closed pile, you have lost and must step out of the game. You must leave your open pile on the table, and the remaining players must keep playing until there is only one player left with cards. This player is the winner of the game.

DE: Läute die Glocke. Kartenspiel.

Für zwei bis sechs Spieler.

Spielvorbereitung:

Die Glocke wird in die Mitte des Tisches gelegt, sodass sie alle Spieler gut erreichen können.

Ein Spieler gibt reihum jedem Spieler eine Karte, bis alle Karten verteilt sind. Alle Spieler legen ihren Stapel verdeckt vor sich ab. Die Karten dürfen nicht angeschaut werden.

Spielverlauf:

Der Spieler links vom Kartengeber deckt die oberste Karte seines Stapels auf. Die Karte wird offen neben dem Stapel abgelegt.

Nun deckt der nächste Spieler die oberste Karte seines Stapels auf und so weiter. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Alle Spieler müssen sich die aufgedeckten Karten anschauen. Sobald insgesamt fünf gleiche Hüte auf dem Tisch liegen, muss die Glocke geläutet werden.

Beispiel: Wurde bereits eine Karte mit zwei Polizeihüten aufgedeckt und deckt ein anderer Spieler eine Karte mit drei Polizeihüten auf, liegen insgesamt fünf gleiche Hüte auf dem Tisch und die Glocke muss geläutet werden.

Der Spieler, der als Erster die Glocke läutet, gewinnt die Runde. Der Gewinner darf alle offenen Stapel auf dem Tisch nehmen und unter seinen verdeckten Stapel schieben. Wird die Glocke fälschlicherweise geläutet (d. h. wenn mehr oder weniger als fünf gleiche Hüte auf dem Tisch liegen), muss der Spieler allen anderen eine Karte von seinem verdeckten Stapel geben. Die Spieler müssen diese Karten unter ihre verdeckten Stapel schieben.

Hat ein Spieler keine Karten mehr auf seinem verdeckten Stapel, hat er verloren und scheidet aus. Er muss seinen offenen Stapel auf dem Tisch liegen lassen und die übrigen Spieler spielen weiter, bis nur noch ein Spieler mit verdeckten Karten übrig ist. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

NL: Druk op de bel. Kaartspel.

Twee tot zes spelers.

Spelvoorbereiding:

Zet de bel in het midden van de tafel zodat alle spelers erbij kunnen.

Eén speler moet elke keer aan elke speler één kaart uitdelen, tot er geen kaarten meer in de stapel zijn. Elke speler legt zijn of haar stapel voor zich, met de afbeelding naar beneden. Je mag niet naar de kaarten kijken.

Het spel:

De speler links van de dealer draait de bovenste kaart van zijn of haar stapel om. De kaart wordt met de afbeelding naar boven naast de stapel gelegd.

Nu draait de volgende speler de bovenste kaart van zijn of haar stapel om, etc. Het spel gaat met de klok mee.

Alle spelers moeten naar de omgedraaide kaarten kijken. Als er precies vijf overeenkomende hoeden op tafel liggen, moet je op de bel drukken.

Voorbeeld: Als er al één kaart met twee politiepetten open ligt als een andere speler een kaart met drie politiepetten omdraait, liggen er in totaal vijf bijpassende petten op tafel en moet je op de bel drukken.

De eerste speler die op de bel drukt, wint de ronde. De winnaar moet alle open stapels op de tafel nemen en met de afbeelding naar beneden onderaan zijn of haar eigen gesloten stapel leggen.

Als je ten onrechte op de bel drukt (d.w.z. als er meer of minder dan vijf overeenkomende hoeden op tafel liggen), moet je elke andere speler een kaart van je gesloten stapel geven. De spelers moeten deze kaarten onderaan hun eigen gesloten stapels leggen.

Als je geen kaarten meer hebt in je gesloten stapel, heb je verloren en moet je het spel verlaten. Je moet je open stapel op tafel laten liggen en de overige spelers blijven spelen tot er nog maar één speler met kaarten is. Deze speler is de winnaar van het spel.

ES: Toca la campana.

Juego de cartas.

De 2 a 6 jugadores.

Antes de empezar a jugar:

Coloca la campana en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Un jugador debe repartir una carta a cada jugador hasta que no queden más cartas en el mazo. Cada jugador debe colocar su montón delante de él, boca abajo. No debe mirar las cartas.

Cómo jugar:

El jugador situado a la izquierda del que reparte da la vuelta a la primera carta de su montón. La carta se coloca boca arriba junto a su montón.

A continuación, el siguiente jugador da la vuelta a la primera carta de su montón, y así sucesivamente. El juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj.

Todos los jugadores deben mirar las cartas que están dadas la vuelta. Cuando haya exactamente cinco sombreros a juego en total en la mesa, debes hacer sonar la campana.

Ejemplo: Si ya hay una carta boca arriba con dos sombreros de policía encima cuando otro jugador da la vuelta a una carta con tres sombreros de policía, habrá en total cinco sombreros encima de la mesa y deberás hacer sonar la campana. El primer jugador que haga sonar la campana gana la ronda. El ganador debe coger todos los montones empezados de la mesa y ponerlos boca abajo al final de su propio montón cerrado.

Si te equivocas al hacer sonar la campana (es decir, si hay más o menos de cinco sombreros sobre la mesa), debes entregar una carta de tu montón terminado a cada uno de los demás jugadores. Los jugadores deben colocar estas cartas al final de su propio montón terminado.

Si te quedas sin cartas en tu montón terminado, pierdes y debes abandonar el juego. Debes dejar tu montón empezado sobre la mesa y los demás jugadores deben seguir jugando hasta que solo quede un jugador con cartas. Este jugador es el ganador de la partida.

IT: Suona il campanello.

Gioco di carte.

Per 2-6 giocatori.

Prima di iniziare il gioco:

Posiziona il campanello al centro del tavolo in un punto raggiungibile da tutti i giocatori.

Un giocatore deve distribuire una carta a ciascun giocatore finché non ci sono più carte nel mazzo. I giocatori mettono il proprio mazzo davanti a sé, a faccia in giù. È vietato guardare le carte.

Gioco:

Il giocatore alla sinistra di chi ha distribuito le carte scopre la carta in cima al proprio mazzo. La carta viene posizionata, rivolta verso l'alto, accanto al suo mazzo.

Ora il giocatore successivo gira la carta in cima al proprio mazzo e così via. Il gioco si svolge in senso orario.

Tutti i giocatori devono tenere d'occhio le carte girate. Quando sul tavolo sono presenti esattamente cinque cappelli abbinati, si deve suonare il campanello.

Esempio: Se c'è già una carta, scoperta, che presenta due cappelli da poliziotto quando un altro giocatore gira una carta che mostra tre cappelli da poliziotto, a quel punto sul tavolo ci sono cinque cappelli abbinati e devi suonare il campanello. Vince il turno il primo giocatore che suona il campanello. Il vincitore deve prendere tutte le carte scoperte sul tavolo e metterle, rivolte verso il basso, in fondo al proprio mazzo coperto.

Se suoni il campanello per sbaglio (ovvero quando sul tavolo ci sono più o meno di cinque cappelli abbinati), devi regalare a ciascuno degli altri giocatori una carta del tuo mazzo coperto. I giocatori devono mettere queste carte in fondo ai propri mazzi coperti.

Se hai esaurito le carte del tuo mazzo coperto, hai perso e devi uscire dal gioco. Devi lasciare il tuo mazzo scoperto sul tavolo e i giocatori rimanenti continuano a giocare fino a quando non rimane un solo giocatore con le carte. Questo giocatore vince il gioco.

FR: Sonne la cloche ! Jeu de cartes.

Deux à six joueurs.

Préparation du jeu :

Placer la cloche au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre.

Un joueur doit distribuer les cartes une à une à chaque joueur jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes dans la pioche. Chaque joueur forme une pile avec ses cartes qu'il place devant lui, face cachée. Les joueurs ne doivent pas regarder les cartes.

Déroulement du jeu :

Le joueur placé à gauche de celui qui a distribué les cartes retourne la carte du dessus de sa pile. La carte est placée face visible à côté de sa pile.

Le joueur suivant retourne la carte du dessus de sa propre pile, etc. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs doivent regarder les cartes qui sont retournées. En présence de cinq chapeaux identiques au total sur la table, il faut sonner la cloche.

Exemple : S'il y a déjà une carte, face visible, sur laquelle figurent deux casquettes de policier, lorsqu'un autre joueur retourne une carte sur laquelle figurent trois casquettes de policier, on a, au total, cinq chapeaux identiques sur la table et il faut alors sonner la cloche.

Le premier joueur à sonner la cloche remporte la manche. Le gagnant doit prendre toutes les piles ouvertes sur la table et les

placer, face cachée, au bas de sa propre pile fermée.

Si un joueur sonne la cloche à tort (c'est-à-dire lorsqu'il y a plus ou moins de cinq chapeaux identiques sur la table), il doit donner à chacun des autres joueurs une carte de sa pile fermée. Les joueurs placent ces cartes au bas de leur propre pile fermée.

Si un joueur n'a plus de cartes dans sa pile fermée, il a perdu et doit quitter le jeu. Il doit laisser sa pile ouverte sur la table et les autres joueurs doivent continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en possession de cartes. Ce joueur remporte la partie.

EL: Χτυπήστε το κουδούνι.

Παιχνίδι με κάρτες.

Για δύο έως έξι παίκτες.

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι:

Τοποθετήστε το κουδούνι στη μέση του τραπέζιού ώστε να μπορούν να το φτάσουν όλοι οι παίκτες.

Μοιράστε από μία κάρτα σε κάθε παίκτη μέχρι να τελειώσουν όλες οι κάρτες. Κάθε παίκτης τοποθετεί ανάποδα τις κάρτες μπροστά του. Δεν πρέπει να βλέπετε τις κάρτες.

Το παιχνίδι:

Ο παίκτης στα αριστερά του παίκτη που μοίρασε τις κάρτες γυρίζει την επάνω κάρτα της στοίβας του. Η κάρτα τοποθετείται, με την όψη προς τα επάνω, δίπλα στη στοίβα.

Τώρα, ο επόμενος παίκτης ανοίγει την επάνω κάρτα της στοίβας του και ούτω καθεξής. Το παιχνίδι κινείται δεξιόστροφα.

Όλοι οι παίκτες πρέπει να κοιτάξουν τις ανοιχτές κάρτες. Όταν βρείτε πέντε ίδια καπέλα στο τραπέζι, πρέπει να χτυπήσετε το κουδούνι.

Παράδειγμα: Αν υπάρχει ήδη μία ανοιχτή κάρτα, με δύο αστυνομικά καπέλα και ένας άλλος παίκτης ρίχνει μια κάρτα με τρία αστυνομικά καπέλα, πέντε ίδια καπέλα στο σύνολο, τότε πρέπει να χτυπήσετε το κουδούνι.

Ο πρώτος παίκτης που θα χτυπήσει το κουδούνι κερδίζει τον γύρο. Ο νικητής παίρνει όλες τις ανοιχτές κάρτες στο τραπέζι και τις τοποθετεί, με την όψη προς τα κάτω, στο κάτω μέρος της δικής του κλειστής στοίβας.

Αν χτυπήσετε το κουδούνι κατά λάθος (δηλ. όταν υπάρχουν περισσότερα ή λιγότερα από πέντε ίδια καπέλα στο τραπέζι), πρέπει να δώσετε σε κάθε έναν από τους άλλους παίκτες μία κάρτα από τη στοίβα με τις κλειστές σας κάρτες. Οι παίκτες τοποθετούν αυτές τις κάρτες στο κάτω μέρος της δικής τους κλειστής στοίβας. Αν ξεμείνετε από κάρτες στην κλειστή στοίβα σας, χάνετε και πρέπει να βγείτε από το παιχνίδι. Πρέπει να αφήσετε την ανοικτή στοίβα σας στο τραπέζι και οι υπόλοιποι παίκτες πρέπει να συνεχίσουν να παίζουν μέχρι να μείνει μόνο ένας παίκτης με κάρτες. Αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής του παιχνιδιού.

PL: Zadzwoń dzwonkiem.

Gra karciana.

Dla dwóch do sześciu osób.

Przed rozpoczęciem gry:

Umieść dzwonek na środku stołu, tak aby wszyscy gracze mogli go dosięgnąć.

Jeden z graczy rozdaje karty po jednej wszystkim graczom do momentu, gdy w talii nie pozostaną żadne karty. Każdy z graczy kładzie przed sobą swoje karty w stosie, odwrócone obrazkami do dołu. Nie wolno patrzeć na karty.

Gra:

Gracz na lewo od rozdającego odwraca kartę na szczycie swojego stosu. Karta jest umieszczana obok stosu obrazkiem do góry.

Następnie kolejny gracz odwraca kartę na szczycie swojego stosu i tak dalej. Kolejka przechodzi na następną osobę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Wszyscy gracze muszą przyglądać się odwracanym kartom. Gdy na stole znajdzie się dokładnie pięć jednakowych nakryć głowy, należy zadzwonić dzwonkiem.

Przykład: Jeżeli na stole znajduje się już jedna odwrócona karta z dwiema czapkami policjanta, a kolejny gracz odwróci kartę z trzema czapkami policjanta, na stole znajduje się łącznie pięć jednakowych nakryć głowy, więc należy zadzwonić dzwonkiem.

Wygrywa gracz, który zadzwoni jako pierwszy. Zwycięzca musi zebrać wszystkie odsłonięte stosy znajdujące się na stole i umieścić je obrazkiem w dół na spodzie własnego zasłoniętego stosu.

Jeśli zadzwonisz dzwonkiem nieprawidłowo (tj. gdy na stole znajduje się mniej niż pięć jednakowych nakryć głowy), musisz dać każdemu z pozostałych graczy po jednej karcie ze swojego zasłoniętego stosu. Gracze muszą umieścić te karty na spodzie własnych zasłoniętych stosów.

Jeśli zabraknie Ci kart w zasłoniętym stosie, przegrywasz i musisz zakończyć grę. Zostawiasz swój odsłonięty stos na stole, a pozostali gracze kontynuują grę do momentu, gdy tylko jeden gracz będzie miał jeszcze jakieś karty. Ten gracz wygrywa całą grę.

LT: Paskambinkite varpeliu.

Kortų žaidimas.

Skirta nuo dviejų iki šešių žaidėjų.

Prieš žaidimą

Padėkite varpelį per stalo vidurį, kad visi žaidėjai galėtų jį pasiekti.

Vienas žaidėjas turi kiekvienam kitam žaidėjui duoti po kortą, kol kaladė liks tuščia. Kiekvienas žaidėjas užverstų kortų kaladę pasideda priešais save. Į kortas žiūrėti negalima.

Žaidimas

Žaidėjas kortų dalytojo kairėje atverčia viršutinę kortą iš savo kaladės. Į viršų atversta korta padedama šalia kaladės.

Tada viršutinę savo kaladės kortą atverčia kitas žaidėjas ir t. t. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

Visi žaidėjai turi pažvelgti į atverstas kortas. Kai ant stalo iš viso yra penkios vienos kepurės, reikia paskambinti varpeliu. Pavyzdys. Jei jau yra viena atversta korta su pavaizduotomis dviem policininko kepurėmis, kitam žaidėjui atvertus kortą su trimis policininko kepurėmis, ant stalo iš viso bus penkios atitinkamos kepurės, todėl reikia skambinti varpeliu.

Raundą laimi žaidėjas, pirmas paskambinęs varpeliu. Laimėtojas turi surinkti visas ant stalo esančias atverstas kalades ir užverstas padėti žemiau savo užverstos kaladės.

Jei varpeliu paskambinate neteisingai (t. y. kai ant stalo yra daugiau ar mažiau nei penkios atitinkamos kepurės), kiekvienam iš žaidėjų turite duoti po vieną kortą iš

savo užverstos kaladēs. Žaidėjai šias kortas turi padėti žemiau savo užverstų kaladžių. Jei užverstos kaladēs kortų nebeliko, jūs pralaimėjote ir turite pasitraukti ir iš žaidimo. Savo kaladę ant stalo turite palikti atverstą, o likę žaidėjai žaidžia toliau, kol liks tik vienas žaidėjas su kortomis. Šis žaidėjas tampa žaidimo nugalėtoju.

LV: Ieškindini zvaniņu. Kāršu spēle.

Diviem līdz sešiem spēlētājiem.

Pirms spēles sākuma

Novietojiet zvaniņu galda vidū, kur to var aizsniegt visi spēles dalībnieki.

Viens spēlētājs izdala vienu kārti katram spēlētājam, līdz komplektā vairs nav nevienas kārts. Katrs spēlētājs sev priekšā noliek kāršu kaudzīti ar attēlu uz leju. Kārtis nedrīkst apskatīt.

Spēle

Spēlētājs pa kreisi no kāršu dalītāja apgriez augšējo kārti savā kaudzītē. Kārti novieto ar attēlu uz augšu blakus kaudzītei.

Pēc tam nākamais spēlētājs apgriez augšējo kārti savā kaudzītē utt. Spēlētāji veic gājienus pulksteņrādītāju kustības virzienā. Visiem spēlētājiem ir jāskatās uz kārtīm, kas ir apgrieztas. Ja kopā uz galda ir tieši piecas vienādas cepures, jums ir jāieškindina zvaniņš.

Piemērs. Ja uz galda jau ir viena apgrieztā kārts ar divām policijas cepurēm un cits spēlētājs apgriez kārti, uz kuras ir trīs policijas cepures, uz galda kopā ir piecas vienādas cepures, un jums ir jāieškindina zvaniņš.

Kārtu uzvar pirmais spēlētājs, kurš ieškindina zvaniņu. Uzvarētājam jāpaņem visas uz galda esošās atklāto kāršu kaudzītes un jānovieto tās ar attēlu uz leju savas neatklāto kāršu kaudzītes apakšā.

Ja ieškindināt zvaniņu nepareizi (t.i., ja uz galda ir vairāk vai mazāk par piecām

vienādām cepurēm), jums katram spēlētājam ir jāiedod viena kartīte no savas neatklāto kāršu kaudzītes. Spēlētājiem šis kārtis jānovieto savu neatklāto kāršu kaudzīšu apakšā.

Ja jums vairs nav neatklātu kāršu, jūs esat zaudējis un jums ir jāpārtrauc spēle. Jums uz galda ir jāatstāj sava atklāto kāršu kaudzīte, un pārējiem spēlētājiem ir jāturpina spēlēt, līdz ir palicis tikai viens spēlētājs ar kārtīm. Šis spēlētājs ir spēles uzvarētājs.

FI: Soita kelloa. Korttipeli.

2–6 pelaajalle.

Ennen pelin aloitusta:

Aseta kello pöydän keskelle siten, että kaikki pelaajat ylettyvät siihen.

Yksi pelaaja antaa jokaiselle pelaajalle yhden kortin, kunnes pinossa ei ole enää kortteja. Jokainen pelaaja asettaa pinonsa eteensä kuvapuoli alaspäin. Kortteja ei saa katsoa.

Peli:

Kortin antaneen pelaajan vasemmalta puolella oleva henkilö aloittaa pelin kääntämällä pinonsa päällimmäisen kortin ympäri. Kortti on asetettava kuvapuoli ylöspäin toisen pinon viereen.

Nyt on seuraavan pelaajan vuoro kääntää pinon päällimmäinen kortti, ja näin peli jatkuu. Pelivuoro siirtyy myötäpäivään.

Kaikkien pelaajien on katsottava kääntäviä kortteja. Kun kuvapuoli ylöspäin olevien pinojen päällä on yhteensä viisi yhteensopivaa hattua, pitää soittaa kelloa. Esimerkki: Yhdessä käännetyssä kortissa on kaksi poliisin hattua, ja pelaaja kääntää esiin kortin, jossa on kolme poliisin hattua, jolloin kuvapuoli ylöspäin olevissa korteissa on yhteensä viisi poliisin hattua, ja pelaajien tulee soittaa kelloa.

Ensimmäinen kelloa soittava pelaaja voittaa kierroksen. Voittaja ottaa kaikki

pöydällä kuvapuoli ylöspäin olevat korttipinot ja asettaa ne kuvapuoli alaspäin alimmaiseksi omaan kuvapuoli alaspäin olevaan pinoonsa.

Jos pelaaja soittaa kelloa väärällä hetkellä (eli pöydällä on enemmän tai vähemmän kuin viisi yhteensopivaa hattua), pelaaja antaa jokaiselle pelaajalle yhden kortin kuvapuoli alaspäin olevasta pinosta. Pelaajat asettavat nämä kortit alimmaiseksi kuvapuoli alaspäin olevaan pinoonsa.

Jos kuvapuoli alaspäin olevassa pinossa olevat kortit loppuvat, pelaaja häviää ja poistuu pelistä. Kuvapuoli ylöspäin oleva pino jätetään pöydälle ja jäljelle jäävät pelaajat jatkavat pelaamista, kunnes jäljellä on yksi pelaaja, jolla on kortteja. Tämä pelaaja voittaa pelin.

PT: Toca a campanha.
Jogo de cartas.

Para dois a seis jogadores.

Antes de começar o jogo:

Coloquem a campanha no centro da mesa ao alcance de todos.

Um jogador distribui uma carta a cada jogador até não existirem mais cartas no baralho. Cada um coloca a sua pilha de cartas à sua frente, virada para baixo. Não pode olhar para as cartas.

O jogo:

O jogador à esquerda do distribuidor de cartas vira a carta de cima da sua pilha. Coloca a carta, virada para cima, junto à sua pilha.

Agora, o jogador seguinte vira a carta de cima da sua pilha, e assim sucessivamente. O jogo segue no sentido dos ponteiros do relógio.

Todos devem olhar para as cartas viradas. Quando houver cinco chapéus iguais na mesa, tem de se tocar a campanha.

Exemplo: Se já existir uma carta com dois chapéus de polícia virada para cima, quando outro jogador virar uma carta com três chapéus de polícia, fica um total de cinco chapéus iguais na mesa e deve-se tocar a campanha.

O primeiro a tocar a campanha ganha a ronda. O vencedor deve colocar todas as pilhas abertas que estão na mesa, viradas para baixo, no fundo da sua própria pilha fechada.

Se algum jogador tocar a campanha erradamente (ou seja, quando houver mais ou menos de cinco chapéus iguais na mesa), tem de dar uma carta da sua pilha fechada a cada um dos outros. Os jogadores devem colocar estas cartas no fundo das suas próprias pilhas fechadas. Se um jogador ficar sem cartas na sua pilha fechada, perde e tem de abandonar o jogo. Tem de deixar a sua pilha aberta na mesa e os outros têm de continuar a jogar até restar apenas um jogador com cartas. É este o vencedor do jogo.

CS: Kdopak zavoní na zvonek?
Karetní hra.

Pro dva až šest hráčů.

Příprava hry:

Zvonek položte doprostřed stolu tak, aby na něj dosáhli všichni hráči.

Jeden z hráčů postupně rozdává všem hráčům stejný počet karet, dokud v balíčku nezůstane žádná karta. Hráči složí své karty do balíčku před sebe lícem dolů. Na karty se nesmí podívat.

Pravidla hry:

Hráč po levici rozdávajícího hráče otočí vrchní kartu ze svého balíčku. Kartu položí lícem nahoru vedle svého zakrytého balíčku.

Další hráč otočí vrchnú kartu zo svojho balíčku a totéž urobí i ostatní hráči. Hra pokračuje vo smere chodu hodinových ručičiek.

Všetchni hráči sa poďívajú na otočené karty. Jakmile je na stole celkom päť stejných klobouků nebo čepic, musí hráči zazvonit na zvonek.

Příklad: Když jsou na některé z otočených karet dvě policejní čepice a další hráč otočí kartu, na které jsou tři policejní čepice, je na stole celkom päť policejních čepic a hráči musí zazvonit na zvonek.

Kolo vyhrává hráč, jemuž se jako prvni mu podaří zazvonit na zvonek. Vítěz si vezme všechny otočené karty z odkrytých balíčků na stole a položí je lícem dolů dšpod svého zakrytého balíčku.

Pokud některý z hráčů zazvoní na zvonek chybně (kdy je na stole více nebo méně než päť stejných klobouků nebo čepic), musí každému z hráčů dát jednu kartu ze svého zakrytého balíčku. Hráči kartu položí dšpod svého zakrytého balíčku. Jakmile hráči nezbydou žádné karty v zakrytém balíčku, prohrál a vypadává ze hry. Otevřený balíček nechá na stole a zbývající hráči pokračují ve hře, dokud nezůstane pouze jeden hráč s kartami. Ten se stává vítězem celé hry.

SK: Zazvoňte na zvonček.

Kartová hra.

Pre dvoch až šiestich hráčov.

Pred začiatkom hry:

Umiestnite zvonček do stredu stola, aby naň každý hráč dosiahol.

Jeden hráč rozdá každému hráčovi po karte, kým v balíčku nezostanú žiadne karty. Každý hráč si položí svoju kôpku pred seba lícnou stranou nadol. Na karty sa nesmiete pozerať.

Hra:

Hráč naľavo od hráča, ktorý rozdával karty, otočí vrchnú kartu zo svojej kôpky. Kartu položí vedľa svojej kôpky lícnou stranou nahor.

Na rade je ďalší hráč, ktorý otočí vrchnú kartu zo svojej kôpky. Hra týmto štýlom pokračuje. Hra pokračuje v smere chodu hodinových ručičiek.

Všetci hráči sa poďívajú na otočené karty. Keď sa na stole objaví celkom päť úplne rovnakých kloboučkov alebo čiapok, musia zazvonit na zvonček.

Příklad: Keď je na stole lícnou stranou nahor jedna karta, na ktorej sú dve policajné čiapky, a druhý hráč otočí kartu s tromi policajnými čiapkami, na stole je celkom päť úplne rovnakých čiapok, a teda musia zazvonit na zvonček.

Kolo vyhráva hráč, ktorý ako prvý zazvoní na zvonček. Výherca si vezme všetky otočené karty z odkrytých kôpok na stole a vloží ich lícnou stranou nadol na špodok svojej vlastnej kôpky s kartami, ktoré ešte neotočil.

Ak niektorý hráč zazvoní na zvonček nesprávne (t. j. ak je na stole viac alebo méně ako päť rovnakých kloboučkov alebo čiapok), každému hráčovi rozdá po jednej karte zo svojej kôpky s kartami, ktoré ešte neotočil. Hráči si tieto karty vložia na špodok svojich kôpok s kartami, ktoré ešte neotočili.

Ak sa hráčovi minú karty z kôpky s kartami, ktoré ešte neotočil, prehráva a vypadáva z hry. Kôpku s otočenými kartami nechá na stole a zostávajúci hráči pokračujú v hře, kým nezostane len jeden hráč s kartami. Tento hráč vyhráva hru.

ET: Helistage kella. Kaardimäng.

Kaks kuni kuus mängijat.

Enne mängu alustamist.

Asetage kell laua keskele nii, et kõik mängijad ulatuksid selleni.

Üks mängija peab jagama igale mängijale ühe kaardi, kuni kaardipakis pole enam kaarte. Iga mängija asetab oma kaardid enda ette virna nii, et pildiga külg jääb allapoole. Kaarte ei tohi vaadata.

Mäng

Diilerist vasakul olev mängija pöörab oma kaardipaki ülemise kaardi ümber. Kaart asetatakse ülespoole oma kaardipaki kõrvale, pildiga külg üleval.

Nüüd pöörab järgmine mängija oma kaardipaki ülemise kaardi ümber jne. Mäng käib päripäeva.

Kõik mängijad peavad vaatama pööratud kaarte. Kui laual on kokku täpselt viis sobivat mütsi, peate kella helistama.

Näide Kui laual on juba üks pildiga ülespoole suunatud kaart, millel on kaks politseimütsi ja kui teine mängija pöörab ümber kaardi, millel on kolm politseimütsi, on laual kokku viis sobivat mütsi ja te peate kella helistama.

Esimene kella helistav mängija võidab vooru. Võitja peab võtma kõik laual olevad lahtised kaardipakid ja asetama need, pilt allapool, oma suletud kaardipaki põhja. Kui helistate valesi (st kui laual on rohkem või vähem kui viis sobivat mütsi), peate andma igale mängijale ühe kaardi oma suletud kaardipakist. Mängijad peavad asetama need kaardid oma suletud kaardipakkide põhja.

Kui teil on suletud kaardipakis kaardid otsa saanud, olete kaotanud ja peate mängust välja astuma. Peate jätma oma lahtise kaardipaki lauale ja ülejäänud mängijad peavad jätkama mängimist, kuni alles jääb vaid üks mängija kaartidega. See mängija on mängu võitja.

HU: Ki csenget? Kártyajáték.

Két-hat játékos részére.

Előkészületek:

Helyezd a csengőt az asztalra úgy, hogy mindenki elérje.

Az egyik játékos egyenként szétosztja az összes kártyalapot a körben ülőknek. A játékosok lefelé fordítva maguk elé helyezik a paklijukat. A lapokat nem szabad megnézni.

A játék menete:

Az osztótól balra ülő játékos felüti a paklija legfelső lapját, és felfelé fordítva a paklija mellé helyezi.

Ezután a következő játékos teszi ugyanezt, és így tovább. A játék az óramutató járásának megfelelő irányban halad.

Minden játékos figyelni a felütött lapokat. Ha pontosan öt egyforma sapka vagy kalap látható az asztalon, akkor csengetni kell.

Példa: Ha az egyik felütött lapon két rendőrsapka szerepel, és a soron lévő játékos olyan lapot üt fel, amelyen három rendőrsapka van, akkor öt egyforma sapka látható az asztalon, ezért csengetni kell. Az nyeri a fordulót, aki elsőként csenget. A győztes összeszedi az asztalról az összes felütött lapot, és lefelé fordítva a paklija aljára helyezi őket.

Aki rosszkor csenget (amikor ötnél kevesebb vagy több egyforma fejfedő látható az asztalon), az az összes többi játékosnak átad egy-egy lapot a lefelé fordított paklijából. Ezeket a játékosok a saját lefelé fordított paklijuk aljára helyezik.

Akinek elfogy a lefelé fordított paklija, az vesztesként kiesett a játékból. A felfelé fordított paklija az asztalon marad, a többi játékos pedig addig folytatja a játékot, amíg az utolsó előtti is ki nem esik. Ő a játék győztese.

BG: Звъннете със звънчето.

Игра с карти.

За двама до шестима играчи.

Преди началото на играта:

Поставете звънчето в средата на масата, така че всички играчи да могат да го достигнат.

Един от играчите трябва да раздаде по една карта на всеки, докато в тестето не останат повече карти. Всеки играч поставя своята купчинка пред себе си с лицевата страна надолу. Не трябва да гледате картите.

Играта:

Играчът вляво от раздаващия обръща най-горната карта от своята купчинка. Той трябва да постави картата с лицето нагоре до купчинката си.

След това следващият играч обръща най-горната карта от своята купчинка и т.н. Играта продължава по посока на часовниковата стрелка.

Всички играчи трябва да видят обърнатите карти. Когато на масата се съберат общо точно пет еднакви шапки, трябва да звъннете със звънчето.

Пример: Ако вече има една обърната карта с две полицейски шапки на нея, когато друг играч обърне карта с три полицейски шапки, на масата ще има общо пет еднакви шапки и трябва да звъннете със звънчето.

Играчът, който пръв звънне със звънчето, печели кръга. Победителят трябва да вземе всички обърнати купчинки на масата и да ги постави с лицето надолу най-отдолу под своята необърната купчинка.

Ако погрешно звъннете със звънчето, когато не е изпълнено посоченото условие (т.е. когато на масата има повече или по-малко от пет еднакви шапки), трябва да дадете на всеки от останалите играчи по една карта от вашата

необърната купчинка. Играчите трябва да поставят тези карти най-отдолу под собствените си необърнати купчинки. Ако картите във вашата необърната купчинка свършат, вие губите играта и трябва да излезете от нея. Трябва да оставите необърната си купчинка на масата, а останалите играчи продължават играта, докато остане само един играч с карти. Този играч е победител в играта.

HR: Pozvonite. Kartaška igra.

Za dva do šest igrača.

Prije početka igre:

Postavite zvono na sredinu stola, gdje ga svi igrači mogu dosegnuti.

Jedan igrač mora dijeliti po jednu kartu svakom igraču dok u snopu više ne bude karata. Svaki igrač stavlja svoj snop karata ispred sebe, i to tako da budu okrenute licem prema dolje. Ne smijete gledati u karte.

Pravila igre:

Igrač s lijeve strane djelatelja okreće gornju kartu u svojem snopu. Kartu postavlja licem prema gore pored svog snopa.

Potom sljedeći igrač okreće gornju kartu u svojem snopu itd. Igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu.

Svi igrači moraju gledati karte koje se okreću. Kada se na stolu nalazi točno pet odgovarajućih kapa, morate pozvoniti zvonom.

Primjer: Ako je već okrenuta jedna karta na kojoj se nalazi dvije policijske kape, kada drugi igrač okrene kartu s tri policijske kape, na stolu se nalazi pet odgovarajućih kapa i morate pozvoniti zvoncem. Igrač koji prvi pozvoni zvoncem dobiva taj krug. Pobjednik mora uzeti sve otvorene snopove na stolu i staviti ih tako da budu okrenuti licem prema dolje na dno svog zatvorenog snopa.

Ako pozvoni pogrešno (tj. ako na stolu ima više ili manje od pet istih kapa), svakom od preostalih igrača morate dati jednu kartu iz vašeg zatvorenog snopa. Igrači moraju postaviti te karte na dno njihovih zatvorenih snopova.

Ako vam ponestane karata u zatvorenom snopu, izgubili ste i morate izaci iz igre. Morate ostaviti otvoreni snop na stolu, a preostali igrači moraju igrati sve dok ne ostane samo jedan igrač s kartama. Taj je igrač pobjednik igre.

RO: Sună clopoțelul. Joc de cărți.

Doi până la șase jucători.

Înainte de începerea jocului:

Puneți clopoțelul în mijlocul mesei, astfel încât toți jucătorii să ajungă la el.

Un jucător trebuie să dea câte un cartonaș fiecărui jucător până când nu mai sunt cartonașe rămase în pachet. Fiecare jucător își așează cartonașele în fața sa, cu fața în jos. Nu trebuie să vă uitați la cartonașe.

Jocul:

Jucătorul din stânga dealerului întoarce cartonașul de sus din teancul său. Cartonașul este așezat cu fața în sus, lângă teanc. Acum, următorul jucător întoarce cartonașul de sus din teanc și așa mai departe. Jocul se mișcă în sensul acelor de ceasornic. Toți jucătorii trebuie să se uite la cartonașe atunci când le întorc. Când se găsesc exact cinci pălării asortate pe masă, trebuie să sunați clopoțelul.

Exemplu: Dacă există deja un cartonaș, cu fața în sus, cu două pălării de polițist pe el, atunci când un alt jucător întoarce un cartonaș cu trei pălării de polițist pe el, există cinci pălării asortate în total pe masă și trebuie să sunați clopoțelul.

Primul jucător care sună din clopoțel câștigă runda. Câștigătorul trebuie să ia toate teancurile de pe masă și să le așeze, cu

fața în jos, în partea de jos a teancului propriu.

Dacă sunați greșit un clopoțel (adică, atunci când se află mai mult sau mai puțin de cinci pălării asortate pe masă), trebuie să oferiți fiecăruia dintre ceilalți jucători un cartonaș din teancul propriu. Jucătorii trebuie să așeze aceste cartonașe în partea de jos a teancurilor proprii.

Dacă rămâneți fără cartonașe în teancul propriu, ați pierdut și trebuie să ieșiți din joc. Trebuie să lăsați teancul folosit pe masă, iar jucătorii rămași trebuie să continue să joace până când mai rămâne un singur jucător cu cartonașe. Acest jucător este câștigătorul.

CA: Toca el timbre. Joc de cartes.

De 2 a 6 jugadors.

Abans de començar a jugar:

Posa el timbre enmig de la taula, de manera que hi arribin tots els jugadors.

Un jugador reparteix les cartes una per una als altres jugadors fins que s'acaba tota la baralla. Cada jugador posa la pila davant seu, de cap per avall. No es poden mirar les cartes.

Com es juga:

El jugador de l'esquerra del que ha repartit les cartes gira la de dalt de tot de la seva pila. Aquesta carta es deixa boca amunt al costat de la pila.

A continuació, el següent jugador gira la carta de dalt de tot de la pila i la resta van fent el mateix. El joc avança en el sentit de les agulles del rellotge.

Tots els jugadors es miren les cartes girades. Quan al damunt la taula hi ha cinc barrets exactament iguals, s'ha de tocar el timbre.

Exemple: Si ja hi havia una carta, boca amunt, amb dues gorres de policia i un jugador gira la seva carta i hi ha tres gorres

de policia, aleshores hi ha cinc barrets iguals en total damunt la taula i s'ha de tocar el timbre.

El primer jugador que toca el timbre guanya la ronda. El guanyador agafa totes les piles descobertes de la taula i les afegeix de cap per avall a sota de tot de la seva pila.

Si algú toca el timbre per error (per exemple, quan hi ha un nombre més alt o més baix de barrets iguals damunt la taula), el jugador que s'ha equivocat ha de donar una carta de la seva pila tancada als altres.

Els jugadors posen aquestes cartes a baix de tot de les seves piles tancades.

Si a un jugador se li acaben les cartes de la pila tancada, significa que ha perdut i ha d'abandonar el joc. La pila descoberta es deixa al damunt de la taula i els altres jugadors continuen jugant fins que només en queda un que té cartes. Aquest jugador guanya la partida.



DA: Advarsel. Små dele. Kvælningfare. Gem denne information til senere brug. **SV: Varning.** Små delar. Kvävningrisk. Spara denna information för framtida behov. **NO: Advarsel.** Små deler. Kvelningsfare. Oppbevar denne informasjonen til senere bruk. **EN: Warning.** Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. **DE: Achtung.** Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Diese Information bitte für den späteren Gebrauch aufbewahren. **NL: Waarschuwing.** Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie voor later gebruik. **ES: Advertencia.** Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Conserve esta información para poder consultarla en el futuro. **IT: Avvertenza.** Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare queste informazioni per il futuro. **FR: Attention.** Petits éléments. Danger d'étouffement. Conserver cette information pour un usage ultérieur. **EL: Προειδοποίηση.** Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL: Ostrzeżenie.** Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. **LT: Įspėjimas.** Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV: Brīdinājums.** Sīkas detaļas. Aizrīšanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **FI: Varoitus.** Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Säilytä nämä tiedot. **PT: Atenção.** Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarda esta informação para referência futura. **CS: Upozornění.** Malé části. Nebezpečí zalknutí. Uchovávejte tyto informace pro pozdější použití. **SK: Upozornenie.** Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Túto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET: Hoiatus.** Väikesed osad. Kägistamisoht. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU: Figyelmeztetés.** Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Őrizze meg ezt a tájékoztatót jövőbeli hivatkozás céljából. **BG: Внимание.** Малки части. Опасност от задавяне. Запазете тази информация за бъдещи справки. **HR: Upozorenje.** Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO: Avertisment.** Părți mici. Pericol de sufocare internă. Păstrați aceste informații pentru consultare ulterioară. **CA: Advertència.** Conté peces petites. Perill d'asfíxia. Conserva aquesta informació per tornar a consultar-la si cal.

Item no. 3050413 Batch:

← Insert batch no.

Manufactured by: Zebra A/S, Strandgade 71, DK-1401 Copenhagen K, Denmark

Imported to UK by: Tiger Retail Ltd., Unit C1, Tottenham Court Walk, London, W1T 1BJ, UK

Made in China. www.flyingtiger.com

