

LV – Latviešu

DJ05073 Kāršu spēle – Teki Tekoi

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 - 4

Spēlē ietilpst 4 koka kāršu turētāji un 119 kārtis.



Spēles mērķis: būt pirmajam spēlētājam, kurš uzmin 3 kārtis.



Sagatavošanās spēlei: Katrs spēlētājs paņem koka kāršu turētāju un noliek to sev priekšā. Sajauc kārtis un izdala katram spēlētājam pa vienai kārtij ar attēlu uz leju. Atlikušās kārtis liek kaudzītē galda vidū, arī ar attēlu uz leju. Neskatoties uz savu kārti, katrs spēlētājs ievieto to savā turētājā tā, lai pārējie spēlētāji redzētu attēlu uz kārts.

Spēles norise: Spēlētāji kopīgi izvēlas vienu spēlētāju, kurš sāk spēli.

Savas gājiena laikā aktīvais spēlētājs uzdod katram citam spēlētājam pa vienam slēgtam jautājumam (uz kuru var atbildēt ar “jā” vai “nē”) par savu kārti.

Pēc atbilžu saņemšanas, ja spēlētājs domā, ka zina, kas ir attēlots uz viņa kārts, viņš var uzminēt kārti gājiena beigās.

- **Ja minējums ir pareizs** – spēlētājs iegūst šo kārti un izvelk jaunu. Tad gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.
- **Ja minējums ir nepareizs** – gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

Savos nākamajos gāžienos spēlētājs var uzdot jaunus jautājumus un vēlreiz mēģināt uzminēt savu kārti.

Spēles beigas: spēli uzvar pirmais spēlētājs, kurš pareizi atminējis 3 kārtis.

LT – Lietuvių*

DJ05073 Kortų žaidimas - Teki Tekoi

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Žaidimo sudėtis: 4 mediniai kortelių laikikliai ir 119 kortelių.



Žaidimo tikslas: Būti pirmam žaidėjui, kuris teisingai atspėja 3 korteles.



Žaidimo paruošimas: Kiekvienas žaidėjas pasiima medinį kortelių laikiklį ir padeda jį priešais save.

Sumaišykite korteles ir išdalinkite po vieną kiekvienam žaidėjui (užverstas). Likusias korteles padėkite krūvelėje stalo viduryje.

Nežiūrėdami į savo kortelę, žaidėjai įstato ją į laikiklį taip, kad kiti matytų jos paveikslėlį.

Žaidimo eiga: Pasirenkamas žaidėjas, kuris pradės. Savo ėjimo metu žaidėjas kiekvienam kitam žaidėjui užduoda po vieną uždara klausimą (į kurį galima atsakyti tik „taip“ arba „ne“) apie savo kortelę.

Gavęs atsakymus, jis gali bandyti atspėti savo kortelę ėjimo pabaigoje.

- **Jei atspėjimas teisingas** – žaidėjas laimi kortelę ir paima naują. Tada žaidžia kitas žaidėjas.
- **Jei atspėjimas neteisingas** – ėjimas pereina kitam žaidėjui.

Per kitą ėjimą žaidėjas gali užduoti naujus klausimus ir vėl bandyti atspėti savo kortelę.

Žaidimo pabaiga: Žaidimą laimi pirmasis, kuris atspėja 3 korteles.

EE – Eesti*

DJ05073 – Kaardimäng - Teki Tekoi

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijaid: 2 – 4

Komplekti kuuluvad: 4 puidust kaardialust ja 119 kaarti.



Mängu eesmärk: Olla esimene mängija, kes ära arvab 3 kaarti.



Mängu ettevalmistus: Iga mängija võtab endale puust kaardialuse ja asetab selle enda ette. Sega kaardid ja jaga igale mängijale 1 kaart (pildiga allapoole). Ülejäänud kaardid aseta hunnikuna laua keskele.

Ilma kaardile vaatamata, pane see alusele nii, et teised mängijad näeksid, mis on pildil.

Mängu käik: Valige üks mängija alustajaks. Oma käigu ajal esitab mängija igale teisele mängijale ühe suletud küsimuse (vastus on “jah” või “ei”) oma kaardi kohta.

Kui kõik vastused on saadud, võib mängija proovida ära arvata, mis on tema kaardil.

- **Kui vastus on õige** – mängija saab kaardi endale ja võtab uue. Siis mängib järgmine.
- **Kui vastus on vale** – järgneb järgmise mängija käik.

Järgmise käigu ajal saab mängija esitada uusi küsimusi ja uuesti proovida.

Mängu lõpp: Mängu võidab esimene, kes õigesti ära arvab 3 kaarti.

TEKI TEKOI



6-99 years



From 2 to 4 players



Contents: 4 wooden card stands, 119 cards



Aim of the game: To be the 1st player to guess 3 cards.



Game set-up: Each player takes a wooden card stand and places it in front of themselves. Shuffle the cards, then deal 1 to each player, face down. Form a pile with the remaining cards, also face down, and place it in the centre of the table.



Without looking at their card, each player inserts it into its wooden card stand, so that the other players can see the picture on the card.

How to play: 1 player is chosen to start the game.

During their turn, the active player asks each player around the table a different

closed question (requiring a "yes" or "no" answer) about their card.

Once the player has received all the answers, if they think they know what is on their card, they can make a guess at the end of their turn.

- If they guess correctly: the player wins the card.

They draw a new one.

It is then the next player's turn.

- If they guess incorrectly: it is now the next player's turn.

During their next turn, they can ask new questions and try to guess what is on their card again.

End of the game

The 1st player to correctly guess 3 cards wins the game.

ТЕКИ ТЕКОИ



6–99 лет



2–4 игрока



Игровой комплект: 4 деревянные подставки, 119 карточек



Цель игры: первым отгадать, что изображено на 3 карточках.



Подготовка к игре: Каждый игрок берет деревянную подставку и помещает ее перед собой.

Перемешайте карточки и раздайте каждому игроку по одной карточке лицевой стороной вниз. Сформируйте стопку из оставшихся карточек и поместите ее лицевой стороной вниз в центре стола.



Каждый игрок берет свою карточку, не переворачивая ее, и вставляет ее в деревянную подставку так, чтобы другие игроки могли видеть, что на ней изображено.

Ход игры: Назначается первый игрок, который начинает партию.

Во время своего хода активный игрок задает по очереди всем игрокам разные закрытые вопросы (требующие ответа «да» или «нет»), чтобы понять, что изображено на его карточке.

Если, получив ответы на вопросы, он думает, что догадался, что изображено на его карточке, он может высказать свое предположение в конце хода.

- Если предположение правильное:
Игрок выигрывает текущую карточку и берет новую карточку из стопки.

Затем ход переходит к следующему игроку.

- Если предположение неправильное:
Ход переходит к следующему игроку.

Когда снова наступит его очередь, он сможет задать другие дополнительные вопросы и еще раз попытаться отгадать, что изображено на его карточке.

Конец игры

1-й игрок, выигравший 3 карточки, становится победителем.