

LV – Latviešu

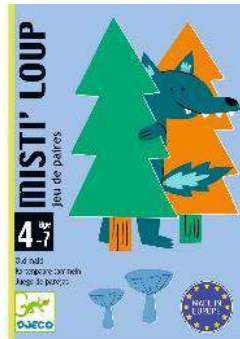
DJ05078 Kāršu spēle - Misti'Loup

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 7 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2-4

Komplektā ietilpst: 33 kārtis –

32 pāru kārtis un
viena Mistigri kārts.



Spēles mērķis: nepalik ar *Mistigri* kārti rokā.

Spēles noteikumi:

Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Pēc tam spēle norit pulksteņa rādītāja virzienā. Izdala visas kārtis. Spēlētāji aplūko savas kārtis, vai viņiem ir kāds pāris. Ja ir, tad viņi tās pa pāriem novieto blakus sev, ar attēliem uz augšu.

Tad spēle sākas.

Pirmais spēlētājs velk vienu kārti no spēlētāja, kas sēž pa kreisi. Ja viņam izdodas salikt pāri, viņš novieto šo pāri sev priekšā uz galda. Ja pāri salikt neizdodas, spēlētājs atstāj šo kārti sev.

Nākamais spēlētājs (tas, kuram tikko izvilka kārti) velk vienu kārti no spēlētāja pa kreisi utt.

Pāru kārtis ir visām kārtīm, izņemot *Mistigri*, tāpēc no šīs kārts nepieciešams izvairīties.

Kad visi kāršu pāri ir atrasti, spēlētājs, kura rokās paliek *Mistigri* kārts, zaudē spēli.

LT – Lietuvių

DJ05078 Kortų žaidimas - Misti'Loup

Amžius: tinka nuo 4 iki 7 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 33 kortos –

32 porų kortelės ir

viena *Mistigri* kortelė.



Žaidimo tikslas: baigi žaidimą neturint *Mistigri* kortos.

Žaidimo taisyklės: pradeda jauniausias žaidėjas, žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Išdalijamos visos kortos. Žaidėjai pasižiūri, kokias poras (paveiksluką) gali sudaryti iš savo turimų kortų. Jeigu susidaro poros, pasideda jas ant stalo šalia savęs.

Žaidimas prasideda. Pirmasis žaidėjas atsitiktinai išsitraukia vieną kortą iš kaimyno (sėdinčio kairėje pusėje) rankose esančių kortų. Jeigu su naująja korta susidaro pora su viena iš jo turimų kortų, tą porą pasideda ant stalo šalia savęs. Jeigu pora nesusidaro, jis ją pasilieka su rankose turimomis kortomis. Tada prasideda kito žaidėjo ėjimas (to, iš kurio buvo traukiama korta). Jis taip pat traukia kortą iš kaimyno, sėdinčio jam iš kairės pusės, ir taip toliau.

Visos kortos turi savo poras, išskyrus *Mistigri* korta. Jūs turite būti atsargus, kad ji nepatektų į Jūsų rankas...

Žaidimas baigiasi tada, kai visos kortos yra suporuotos. Pralaimėtoju skelbiamas žaidėjas, kurio rankose lieka *Mistigri* korta.

EE – Eesti

DJ05078 Kaardimäng - Misti'Loup

Vanus alates: 4-7

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuuluvad: 33 kaarti –
32 paare moodustavat kaarti ja
1 Mistigri kaart.



Eesmärk: mängida mäng lõpuni nii, et kätte ei jääks Mistigri kaarti.

Mängu reeglid: alustab kõige noorem mängija. Mäng käib päripäeva.
Jaga kaardid mängijate vahel ära.

Mängijad vaatavad, kas nad saavad käes olevatest kaartidest paare moodustada. Paare moodustavad kaardid pannakse enda ette maha. Seejärel võib mäng alata.

Esimene mängija võtab endast vasakul istuva mängija käest suvalise kaardi. Kui ta saab selle kaardiga moodustada paari, siis paneb ta paari enda ette lauale. Kui ta ei saa selle kaardiga paari moodustada, siis jätab ta selle endale. Seejärel on järgmise mängija kord (selle, kellelt eelmine mängija kaardi võttis) tõmmata suvaline kaart endast vasakul istuvalt mängijalt. Ja nii edasi.

Peale Mistigri kaardi moodustavad kõik kaardid paari!
Seetõttu peavad mängijad püüdma sellest lahti saada...

MISTI LOUP



From the age of 4 years

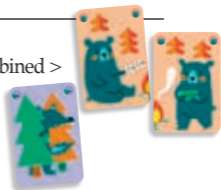


From 2 to 4 players



Contents: 33 cards
32 card pairs to be combined >

and one Misti'loup >



Aim of the game: To finish the game without the Misti'loup in hand



Rules of the game: The youngest player begins. You play clockwise.

Deal out the cards.

The players look to see if they can make up pairs in their game. If so, they place the pairs down in front of them.

The game can then begin.

The first player takes a card randomly from the hand of his neighbour on the left. If he can create a pair with this new card, he places the pair in front of him. If this card does not allow him to create a pair, he keeps it. Then it is the turn of the next payer (the one who has just given him the card) to draw from the hand of his own neighbour on the left. And so on. All the cards form a pair except for the Misti'loup card!! You must therefore be careful not to keep it in your hand...



DJECO

MISTI LOUP



Для детей от 4 лет и старше



Количество игроков: 2-4



Игровой комплект:
33 карты

32 карты для
соединения в пары >

и 1 карта «Мисти'луп»
с изображением волка >



Цель игры: не иметь на руках карту
«Мистигри» в момент окончания игры



Правила игры. Игроки делают ходы поочередно, по часовой стрелке. Самый младший игрок делает первый ход. В начале игры все карты раздаются игрокам. Каждый игрок смотрит свои карты и ищет, какие пары он может из них сложить. Все эти пары карт он выкладывает на стол перед собой, лицевой стороной вверх. После этого начинается игра.

Первый игрок наугад вытаскивает одну из карт своего соседа слева.

Если ему удастся сложить пару из этой карты и какой-либо из своих карт, то он кладет эту пару карт перед собой на стол.

Если же пару сложить не удастся, то он оставляет вытасченную карту у себя. После этого следующий игрок (тот, у кого только что вытаскивалась карта) вытаскивает наугад одну из карт своего соседа слева. И так далее.

Парные карты есть у всех карт, кроме карты «Мисти'луп»!!! Поэтому от нее надо избавляться. Старайтесь, чтобы у вас ее не было.



DJECO