

## LV – Latviešu

### DJ05096 Kāršu spēle - Mistērija

**Ieteicamais vecums:** no 4 līdz 12 gadu vecumam

**Spēlētāju skaits:** 2 – 5 spēlētāji

**Komplektā ietilpst:** 54 kārtis (9 tēmas, 6 dažādas kārtis katrā no tām).

**Spēles mērķis:** būt pirmajam, kurš atrod lieko elementu (priekšmetu vai dzīvnieku), kas neiederas ainā.

**Sagatavošanās spēlei:** samaisiet visas 54 kārtis un novietojiet tās kaudzītē galda vidū, ar attēliem uz leju.

**Spēles norise:** spēli sāk vecākais dalībnieks, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Kad visi spēlētāji ir gatavi un sakoncentrējušies, spēlētājs paceļ vienu kārti no kaudzītes galda vidū un novieto to blakus kaudzītei, pagriežot otrādi, ar attēlu uz augšu, lai visi spēlētāji to redzētu.

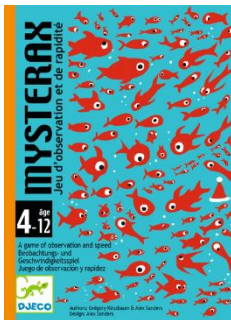
Tad visi spēlētāji reizē pēta atklāto kārti, mēģinot tajā atrast priekšmetu vai dzīvnieku, kas tur neiederas.

Spēlētājs, kuram liekas, ka ir atradis lieko, parāda uz to ar pirkstu, lai parādītu citiem, un iesaucas, piemēram, “Zaķis!”, “Kurpe!”, atkarībā no tā, kāds priekšmets vai dzīvnieks ir pamanīts.



- Ja spēlētājs ir atradis pareizi un pārējie spēlētāji apliecina, ka tas ir liekais elements, spēlētājs iegūst kārti sev un novieto to sev priekšā. Tad sākas jauns raunds un nākošais spēlētājs atklāj jaunu kārti.

- Ja spēlētājs kļūdās un nav atradis lieko elementu, spēlētājs tiek izslēgts no raunda, bet pārējie spēlētāji turpina meklēt lieko priekšmetu vai dzīvnieku. Izslēgtais spēlētājs minēšanā un meklēšanā vairs nedrīkst iesaistīties. Tiklīdz kāds no pārējiem spēlētājiem atrod elementu, kas neiederas, šis spēlētājs iegūst kārti sev un sākas jauns raunds, kurā drīkst piedalīties arī iepriekš izslēgtie dalībnieki.



**Piezīme:** ja neviens no spēlētājiem neatrod lieko, kārts tiek izņemta no spēles un neviens to neiegūst.

Pirms jauna raunda sākšanas, spēlētājs pagaida un pārliecinās, ka visi dalībnieki ir gatavi raundam, tad paceļ nākošo kārti no kaudzītes un pagriež to otrādi, novietojot tā, lai visi spēlētāji to labi redz. Tad atkal visi vienlaicīgi iesaistās neiederīgā elementa meklēšanā.

Tā spēle turpinās līdz ir izspēlētas visas kārtis.

#### Svarīgi:

- katrā kārtī ir tikai viens lieks elements;
- vienādi liekie elementi neatkārtojas citās šīs tēmas kārtīs, piemēram, ja uz vienas no kārtīm liekais elements bija kurpe, tad citās šīs tematikas kārtīs kurpes vairs nebūs.

**Piezīme:** Ja spēlētājs norāda ar pirkstu uz pareizo elementu, kas neiederas attēlā, bet nosauc to nepareizi, tas tāpat skaitās un spēlētājs iegūst šo kārti sev.

**Spēles beigas:** spēle beidzas, kad izspēlētas visas kārtis no kaudzītes. Spēli uzvar dalībnieks, kurš ieguvis visvairāk kāršu.



*Spēles autori: Grégory Kirszbaum un Alex Sanders.*

## LT – Lietuvių

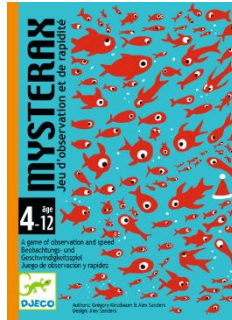
### DJ05096 Kortų žaidimas: Mysterax

**Amžius:** nuo 4 iki 12 metų

**Žaidėjų skaičius:** 2 – 5 žaidėjai

**Žaidimo sudėtis:** 54 kortos (9 paveikslėliai ir 6 kortos kiekvienam paveikslėliui).

**Žaidimo tikslas:** Būk greičiausias ir surask „nepritampančius“ (mažus objektus ar gyvūnėlius), kurie slepiasi įvairiuose paveikslėliuose.



**Pasiruošimas žaidimui:** Išmaišykite kortas ir sudėkite jas užvertas į kaladę stalo viduryje.

**Žaidimo eiga:** Vyriausias žaidėjas pradeda, žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę.

Kai visi žaidėjai yra pasiruošę ir dėmesingi, vyriausias žaidėjas atverčia pirmą kaladės kortą ir padeda ją atverstą šalia kaladės taip, kad visi žaidėjai galėtų ją gerai matyti. Visi žaidėjai žaidžia tuo pačiu metu žiūri į kortelę ir ieško nepritampančių dalykų: mažo objekto ar gyvūno, kuris neatitinka kortos paveiksluko temos.

Pirmasis žaidėjas, kuris mano, kad rado nepritampančią objektą, padeda ant jo rodomąjį pirštą (kad parodytų kitiems žaidėjams, kur jis yra) ir sušunka: „Triušis! arba „Batas!“ ir t.t.



- Jei žaidėjas atspėjo teisingai ir kiti žaidėjaisutinka, kad tai iš tikrųjų yra nepritampančias objektas, žaidėjas laimi kortelę ir pasideda ją priešais save. Žaidimas tęsiamas.

- Jei žaidėjas atspėjo klaidingai ir rodo į paveikslėlio dalį, o ne į nepritampančią objektą, žaidimo raundas tęsiamas be jo. Kiti žaidėjai gali toliau ieškoti nepritampančio objekto, tačiau šis žaidėjas nebegali dalyvauti ar laimėti kortelės. Kai kuris nors žaidėjas randa nepritampančią objektą, jis laimi kortą ir prasideda naujas raundas.

**1 pastaba:** Jei nė vienas žaidėjas neatspėjo teisingai, korta pašalinama iš žaidimo.

Norint pradėti naują raundą, sekantis žaidėjas turi palaukti, kol visi bus pasiruošę, ir tik po to atversti naują kortą iš kaladės viršaus.

Taip žaidimas žaidžiamas toliau, kol atverčiamos visos kortos.

#### **Svarbu:**

- vienoje kortoje pavaizduotas tik vienas nepritampančias objektas;
- tas pats nepritampančias objektas niekada nebus pavaizduotas kitose tos pačios temos kortose;
- jei žaidėjas rodomuoju pirštu teisingai parodo nepritampančią objektą, bet neteisingai jį pavadina, jis vis tiek laimi kortą.

**Žaidimo pabaiga:** Žaidimas baigiasi, kai kaladėje nebelieka kortų: laimi tas, kuris surenka daugiausiai kortų!



*Grégory Kirszbaum ir Alex Sanders žaidimas*

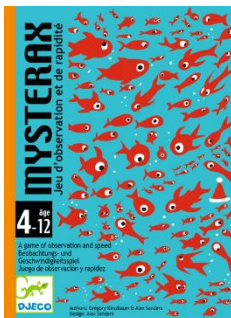
EE – Eesti

DJ05096 – Kaardimäng: **Mysterax**

**Vanus alates:** 4–12-aastastele

**Mängijaid:** 2–5

**Komplekti kuuluvad:** 54 kaarti (9 stseeni, igaühe kohta 6 kaarti)



**Mängu eesmärk.** Leida kõige kiiremini üles eri stseenidesse peidetud väiksed detailid (asjad või loomad).

**Mänguks valmistumine.** Segage 54 kaarti läbi ja pange need, nagu allapoole, pakina laua keskele.

**Mängu käik.** Alustab vanim mängija ja mängukord liigub edasi päripäeva.

Kui kõik mängijad on valmis ja mängule keskendunud, pöörab mängija paki pealmise kaardi ümber ja asetab selle, nagu ülespoole, paki kõrvale, et kõik mängijad seda korralikult näeksid.

Kõik mängijad mängivad korraga ja vaatavad kaarti, otsides sobivat detaili: väikest eset või looma, mis ei sobi kaardil kujutatud stseeni.

Esimene mängija, kes arvab, et leidis otsitava detaili üles, paneb sellele nimetissõrme (et näidata teistele mängijatele, kus see asub) ja hüüab: „Jänes!“ või „King!“ jne.



- Kui mängija vastus on õige ja teised mängijad näevad, et näidatu tõepoolest ei sobi stseeni, võidab mängija kaardi endale ja paneb selle enda ette lauale. Seejärel algab uus käik.

- Kui mängija eksib ja osutab stseeni sobivale osale, mitte võõrkehale, jätkub käik ilma temata. Teised mängijad võivad detaili otsimist jätkata, kuid eksinud mängija ei saa seekord enam osaleda ega kaarti endale võita. Kui keegi mängijatest leiab õige detaili üles, saab ta kaardi endale ja algab uus käik.

**Märkus:** kui ükski mängija ei leia õiget detaili üles, pannakse kaart mängust välja.

Enne uue käigu alustamist ootab järgmine mängija, kuni kõik on valmis, ja pöörab siis pakist ümber uue kaardi ja nii edasi, kuni kõik kaardid on ümber pööratud.

**NB!**

- Igal kaardil on vaid üks sobimatu detail.

- Samasugust sobimatut detaili ei kasutata kunagi sama stseeni teistel kaartidel.

- Kui mängija näitab sobimatut detaili näpuga õigesti, kuid eksib selle nime ütlemisel, saab ta kaardi ikkagi endale.

**Mängu lõpp**

Mäng lõpeb, kui kaardipakki ei ole alles jäänud ühtegi kaarti: võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte.



*Mängu autorid: Grégory Kirszbaum ja Alex Sanders*

# MYSTERAX



**Ages:** 4 to 12 years



**Number of players:** 2-5



**Includes:** 54 cards (9 scenes x 6 cards per scene)



**Aim of the game:** Be the fastest to find the “odd ones out” (small objects or little animals) hiding in the different scenes.



**Getting the game ready:** Shuffle the 54 cards and pile them face down in the middle of the table.

**Playing the game:** The oldest player starts, then play continues in a clockwise direction.

When all players are ready and paying attention, the player turns over the first card in the pile and places it face up next to the pile so that all players can see it properly.

All players play at the same time and look at the card, searching for the odd one out: a small object or an animal that does not fit the theme of the scene on the card.

The first player who thinks they found the odd one out places their index finger on the object (to show the other players where it is) and shouts, “Rabbit!” or “Shoe!”, etc.



- If the player gets it right, and if the other players see that it is in fact the odd one out, the player wins the card and keeps it in front of them. Then, a new round begins.

- If the player gets it wrong and points to a part of the scene and not the odd one out, the round continues without them. The other players can continue to search for the odd one out, but this player can no longer take part or win the card. Once a player finds the odd one out, they win the card and a new round begins.

**Note:** If none of the players get it right, the card is removed from the game.

To start a new round, the next player waits until everyone is ready and turns over a new card from the pile, and so on until all the cards have been turned over.

### **Important:**

- there is only one odd one out per card
- the same odd one out will never appear on other cards with the same scene
- if the player correctly points to the odd one out with their index finger but gets the name wrong, they still win the card

### **End of the game:**

The game ends when there are no more cards in the pile: the winner is whoever won the most cards!

*A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders*

# MYSTERAХ



**Возраст:** 4–12 лет



**Количество игроков:** 2–5



**В комплекте:** 54 карточки (9 картинок в 6 вариантах каждая).



**Цель игры:** быстрее всех находить «чужаков», спрятанных на картинках («чужаки» — посторонние предметы или животные).



**Подготовка к игре**

Перемешайте 54 карточки и положите их стопкой лицевой стороной вниз в центре стола.

## Ход игры

Начинает самый старший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Убедившись, что все игроки готовы, он открывает первую карточку из стопки и кладет ее рядом со стопкой лицевой стороной вверх, чтобы все игроки хорошо ее видели.

Все игроки действуют одновременно: они смотрят на карточку и ищут «чужака» — небольшой предмет или животное, которых не должно быть на этой картинке. Игрок, который первым решил, что нашел чужака, касается его указательным пальцем (чтобы показать другим, где он находится) и называет его вслух: «Заяц!», «Ботинок!» и т. д.



- Если игрок прав и другие игроки согласны, что это чужак, игрок зарабатывает карточку и кладет ее перед собой. Затем начинается новый раунд игры.

- Если игрок ошибся и показал элемент картинки, а не чужака, раунд продолжается без него. Другие игроки могут продолжить поиски чужака, но этот игрок больше в поисках не участвует и не может заработать карточку. Если один из игроков находит чужака, он зарабатывает карточку и начинается новый раунд игры.

**Примечание:** если ошиблись все игроки, карточка выходит из игры.

Чтобы начать новый раунд игры, следующий игрок дожидается, пока все будут готовы, и открывает новую карточку из стопки... И так далее — пока не будут открыты все карточки.

### **Внимание!**

- На каждой карточке есть только один чужак.
- Один и тот же чужак не может находиться на нескольких карточках с одинаковой картинкой.
- Если игрок правильно указал пальцем на чужака, но неверно назвал его, он всё равно зарабатывает карточку.

### **Конец партии**

Партия заканчивается, когда в стопке не осталось карточек. Побеждает игрок, заработавший больше всех карточек!

*Авторы игры: Грегори Кирсзбом и Алекс Сандерс*