

LV – Latviešu

DJ05106 Kāršu spēle: Dodo mājiņa

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 7 gadiem

Spēlētāju skaits: 2-4

Komplektā ietilpst: 24 kārtis, 16 žetoni, 10 Dodo.

Spēles mērķis: pirmajam iegūt 5 žetonus.



Spēles noteikumi: visas kārtis tiek izvietotas uz galda ar attēliem uz augšu. Spēle norit pulksteņa rādītāja virzienā. Spēli uzsāk jaunākais dalībnieks, kļūstot arī par spēles vadītāju. Viņš paslēpj Dodo zem kādas no mājiņām, bet pārējie spēlētāji tikmēr neskatās, jo ir aizgriezušies ar muguru. Pēctam, kad Dodo ir paslēpts, spēlētāji pēc kārtas uzdod jautājumus vadītājam, piemēram, „Vai Dodo atrodas mājiņā ar sarkanu jumtu?” Vadītājs drīkst uz jautājumiem atbildēt tikai ar Jā vai Nē, tāpēc spēlētājiem jāprot uzdot jautājumus tā, lai saņemtu precīzu atbildi.

Ja vadītājs uz šo jautājumu atbild ar Jā, tad visas kārtis, kurām nav sarkans jumts tiek apgrieztas otrādi, ar skatu uz leju. Ja vadītājs atbild ar Nē, kārtis netiek apgrieztas un spēle turpinās ar nākošo jautājumu.

Spēlētājs, kurš atrod, kur atrodas Dodo, saņem 1 žetonu un kļūst par spēles vadītāju. Viņš atkal paslēpj Dodo un **spēle turpinās, kamēr kāds no spēlētājiem iegūst 5 žetonus.**

Spēles varianti, atkarībā no vecuma:

- Mazākajiem - drīkst samazināt kāršu skaitu, kuras tiek izmantotas spēlē.
- Vecākiem bērniem un pieaugušajiem: pēc apstiprināšanas atbildes saņemšanas, neapgriezt kārtis ar attēlu uz leju, tādējādi, attīstot arī atmiņu.

Piezīme: spēlē nepieciešams tikai 1 Dodo, pārējie 9, kas ietilpst komplektā, tiek izmantoti kāda Dodo nozaudēšanas gadījumā.

LT – Lietuvių

DJ05106 Kortų žaidimas: Oudordodo

Amžius: tinka nuo 4 iki 7 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 24 kortos, 16 žetonų, 10 "Dodo".

Žaidimo tikslas: pirmam surinkti 5 žetonus.

Žaidimo taisyklės: visos kortos atverstos išdėliojamos ant stalo. Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Jauniausias žaidėjas pradeda: jis yra žaidimo vadovas. Kiti žaidėjai nususuka, tuo metu vadovas po viena iš kortelių paslepia "Dodo" žetoną. Tada žaidėjai atsiska.

Žaidėjas sėdintis pagal laikrodžio rodyklės kryptį šalia vadovo užduoda klausimą (Pvz.: "Ar Dodo slepiasi po gyvūnu su ūsais? "). Žaidimo vadovas turi atsakyti "taip" arba "ne". Jeigu atsakymas teigiamas, visi gyvūnai, kurie neturi ūsų, yra užverčiami. Jeigu atsakymas neigiamas, gyvūnai su ūsais užverčiami.

Toliau klausia sekantis žaidėjas. Žaidėjas, kuris randa Dodo, laimi žetoną. Sekantis žaidėjas tampa vadovu, vėl visi žaidėjai nususuka, o Dodo paslepiamas.

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų surenka 5 žetonus.

Žaidimo versijos pagal žaidėjų amžių:

- Jaunesniems: Sumažinti kortelių skaičių.
- Vyresniems: Kai atsakoma į klausimą, neužvertinėti kortų. Taip žaidėjus priverčiant jas įsiminti.

Pastaba: žaidimui reikalingas tik vienas Dodo. Sudėtyje rasite 10, tuo atveju jeigu jį pamestumėte ar sugadintumėte.



EE – Eesti*

DJ05106 – Kaardimäng: Oudordodo

Vanus alates: 4-7

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: 24 “maja” kaarti, 16 sinist nuppu, 10 oranži “Dodo” kaarti.



Mängu eesmärk: Olla esimene, kes võidab viis nuppu.

Mängu käik: Aseta 24 suurt majakaarti lauale, ülespoole. Mängijad valivad ühe mängija, kes juhib vooru. Teised mängijad sulgevad silmad, samal ajal kui juht peidab väikese Dodo kaardi (oranži) ühe suure majakaardi alla.

Mängijad avavad silmad ja peavad välja mõtlema, kus Dodo on.

Selleks küsivad nad kordamööda juhilt ühe küsimuse, näiteks: “Kas Dodo on majas, millel on päike?”.

Juht vastab „jah“ või „ei“. Kui juht vastab „jah“, pöörab mängija ümber kõik majakaardid, millel ei ole päikest. Kui juht vastab „ei“, pöörab mängija ümber kõik majakaardid, millel on päike.

Nüüd on järgmise mängija kord juhilt küsimust küsida (näiteks: „Kas Dodo on majas, kus kaminas on tuli?“ või „Kas Dodo on majas, kus on kass?“ jne).

Mängu käigus väheneb ülespidi olevate majakaartide arv.

Mängija, kes on arvanud ära Dodo peidukoha, peab ootama oma korda, et seda juhile teatada. Kui arvamus on vale, kaotab ta kohe vooru.

Kui arvamus on õige, võidab ta sinise nupu.

Voor lõpeb ja uus algab uue juhiga.

Mängija peab koguma viis sinist nuppu, et võita mäng.

Variatsioonid, sõltuvalt mängijate vanusest:

- Väga noorte mängijate jaoks: vähenda kaartide arvu.
- Vanemate mängijate jaoks: ära pööra kaarte ümber, kui saadakse infot. Selle asemel peavad mängijad toetuma oma mälu.

Märkus: Mängimiseks on vaja ainult ühte Dodo kaarti. Kokku on neid kümme, et oleks varukaardid juhuks, kui mõni kaob või saab kahjustada.

ODORDODO



4 years upwards



2-4



Contents: 24 'house' cards, 16 blue counters, 10 orange 'Dodo' cards



Object: To be the first to win five counters.



How to play:

Place the 24 large house cards on the table, face up. Players then nominate one player to lead the round. The other players shut their eyes while the leader hides a small Dodo card (orange) beneath one of the large house cards.

The players open their eyes and have to work out where Dodo is.

To do this, they each take turns to ask the leader a question, for example, 'Is Dodo in a house with a sun?'.

The leader answers 'yes' or 'no'. If the leader answers 'yes', the player turns over all the house cards without a sun. If the leader answers 'no' the player turns over all the house cards with a sun.

Now it is the next player's turn to ask the leader a question (For example, 'Is Dodo in a house with a fire in the hearth?' or 'Is Dodo in the house with a cat?' etc.).

The number of house cards that are face up decreases as the game progresses.

A player who has guessed Dodo's hiding place must await his or her turn to announce this to the leader. If the guess is incorrect, he or she immediately loses the round.

If the guess is correct, he or she wins a blue counter.

The round ends and a new one begins with a different leader.

A player must collect five blue counters to win the game.

Variations, depending on the age of players:

- For very young players: reduce the number of cards.
- For older players: do not turn over the cards as information is obtained. Instead, players rely on their memories.

Note: Only one Dodo card is needed to play. There are ten in total to ensure there are spares if any are lost or damaged.

ОУДОРДОДО



С 4 лет



2-4 игрока



В комплекте: 24 карточки «домик», 16 голубых жетонов, 10 оранжевых карточек «Додо».



x24



x16



x10



Цель игры: первым заработать 5 жетонов.



Правила игры

Разложите 24 карточки «домик» на столе лицевой стороной вверх. Затем один из игроков назначается ведущим в раунде.

Другие игроки закрывают глаза, а ведущий прячет маленькую оранжевую карточку «Додо» под одной из карточек «домик».

Открыв глаза, игроки должны угадать, под какой карточкой «домик» находится Додо.

Для этого они по очереди задают вопрос ведущему. Например: «Додо находится в домике с солнцем?»

Ведущий отвечает «да» или «нет». Если ведущий ответил «да», игрок переворачивает карточки «домик» без солнца. Если ведущий ответил «нет», игрок переворачивает карточки «домик» с солнцем.

Затем вопрос ведущему задает следующий игрок. (Например: «Додо находится в домике, где горит камин?» «Додо находится в домике с кошкой?» И так далее.)

Чем больше сделано ходов в раунде, тем меньше остается открытых карточек «домик».

Если игрок думает, что понял, где находится Додо, он должен дождаться своего хода и указать нужную карточку ведущему. Если он ошибся, то он автоматически проигрывает раунд.

Если он правильно указал карточку, то он зарабатывает один голубой жетон.

Раунд заканчивается. Начинается новый раунд с другим ведущим.

Чтобы одержать победу в партии, нужно заработать 5 голубых жетонов.

Варианты в зависимости от возраста игроков:

- Для самых маленьких: использовать меньшее количество карточек «домик».
- Для самых старших: не переворачивать карточки по мере получения ответов, чтобы игроки держали информацию в памяти.

Примечание. Для игры нужна только одна карточка «Додо». В комплект входят 10 карточек, чтобы можно было заменить потерянную или испорченную карточку