

## LV – Latviešu DJ05210 Galda spēle - Mikado



**Ieteicamais vecums:** no 5 līdz 10 gadu vecumam

**Spēlētāju skaits:** 1-6 spēlētāji

**Komplektā ietilpst:** 41 spēles kociņš ar dažādam vērtībām:

- 1 “Mikado” kociņš, vērtība 20 punkti (ar zilu vijumu)



- 5 “Samurai” kociņi, vērtība 10 punkti (sarkans, zils, sarkans, zils, sarkans)



- 5 “Mandarin” kociņi, vērtība 5 punkti (zils, sarkans, zils)



- 15 “Bonzen” kociņi, vērtība 3 punkti (sarkans, zils)



- 15 “Kuli” kociņi, vērtība 2 punkti (sarkans, dzeltens, zils)



**Spēles mērķis:** Pacelt spēles kociņus tā, lai citi kociņi neizkustas.

**Sagatavošanās spēlei:** Visus spēles kociņus saliek kopā, paceļ tos sauēj virs galda/grīdas un palaiž vaļā, ļaujot tiem sakrist vienam uz otra vēdekliša formā.

**Spēles noteikumi:** spēli sāk jaunākais spēlētājs. Pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Katrā gajienā spēlētāji cenšas pacelt kādu spēles kociņu pēc savas izvēles. Ņemot kociņu, nedrīkst ar rokām pieskarties citiem kociņiem vai tos izkustināt. Ja spēlētājam izdodas pacelt kociņu, tad šis kociņš paliek pie spēlētāja, un viņš turpina spēli, mēģinot pacelt citu kociņu.

Ja tomēr kāds cits spēles kociņš tiek aizskarts vai izkustināts, tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja. Spēles kociņu, ko spēlētājs mēģināja pacelt, ir jāatstāj tur, kur tas tajā brīdī atrodas.

**Ieteikums:** spēlētājs var izmantot jau iepriekš paceltos kociņus (vienu vai vairākus), lai pārvietotu vajadzīgo spēles kociņu, piemēram, prasmīgi pasītot to augšup un aizsītot uz vietu, kur to ir vieglāk pacelt, neaizskarot citus kociņus.

**Spēles beigās** dalībnieki saskaita iegūtos punktus – saskaitot spēles gaitā iegūtos kociņus un ņemot vērā to vērtības. **Spēli uzvar** dalībnieks ar vislielāko punktu skaitu.

## LT – Lietuvių DJ05210 Žaidimas – Mikado



**Amžius:** tinka nuo 5 iki 10 metų

**Žaidėjų skaičius:** nuo 1 iki 6 žaidėjų

**Rinkinyje:**

- 1 “Mikado” lazdelė (Plona mėlyna juostelė) - 20 taškų



- 5 „Samurajų“ lazdelės (Trys raudonos ir dvi mėlynos juostas) – 10 taškų



- 5 “Mandarinų” lazdelės (viena raudona ir dvi mėlynos juostas) - 5 taškai



- 15 “Bonzen” lazdelių (viena raudona ir viena mėlyna juosta) – 3 taškai



- 15 “Kuli” lazdelių (po vieną raudoną, geltoną ir mėlyną juostą) – 3 taškai



**Žaidimo tikslas:** Išimti lazdeles iš puokštės taip, kad nesujudėtų kitos lazdelės.

**Žaidimo taisyklės:** Visus pagaliukus suimkite į kuokštą, laikykite statmenai ant žemės ar stalo, tuomet staigiai atgniaužkite delną ir leiskite pagaliukams kristi į šalis.

Pirmasis žaidėjas stengiasi paimti pirmą pagaliuką ranka taip, kad nepajudintų kitų. Toliau renka kitus pagaliukus, po vieną vienu metu. Tai gali daryti tiek pirštais, tiek naudodamas pagalbai tuos pagaliukus, kuriuos jau nurinko.

Kai bandydamas paimti vieną iš pagaliukų, žaidėjas pajudina kurį nors kitą, eilė pereina kitam žmogui.

Surinktus pagaliukus kiekvienas laiko prie savęs.

Pasibaigus pagaliukams, suskaičiuojami taškai. Ant kiekvieno iš jų yra užrašytas skaičius. Juos sudėjus, gaunama taškų suma.

**Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.**



EE – Eesti\*

## DJ05210 Klassikaline mäng - Mikado



**Vanus alates:** 5–10-aastastele

**Mängijate arv:** 1 – 6

**Komplekti kuuluvad:** 41 eri väärtusega pulka:

- 1 Mikado pulk, väärt 20 punkti (keerutatud ja sinine)



- 5 Samurai pulka, igaüks väärt 10 punkti (punane, sinine, punane, sinine, punane)



- 5 Mandarin pulka, igaüks väärt 5 punkti (sinine, punane, sinine)



- 15 Bonzen pulka, igaüks väärt 3 punkti (punane, sinine)



- 15 Kuli pulka, igaüks väärt 2 punkti (punane, kollane, sinine)



**Mängu eesmärk:** Võtta mängust pulki nii, et teisi pulki ei liigutata.

**Mängu ettevalmistamine:** Laua või pöranda kohal hoitakse pulki ühes käes koos ja siis avatakse käsi, lastes neil langeda lehvikukujuliselt laiali.

**Mängimine:** Noorim mängija alustab. Mäng käib päripäeva. Igaüks omakorda proovib võtta enda valitud pulka. Seda tehes ei tohi mitte mingil juhul puudutada ega liigutada ühtegi teist pulka.

Kui tal see õnnestub, saab ta valitud pulga endale ja võib jätkata teiste pulkade võtmist.

Kui ta kogemata liigutab mõnda teist pulka, läheb käik järgmisele mängijale.

**Märkus** – pulk, mida ta proovis võtta, jäetakse sellisel juhul mängu alles.

**Nõuanne:** Sa võid end aidata ühe või mitme juba kogutud pulga abil, et eemaldada mõni teine.

**Kes võidab?**

Mängu lõpus liidavad mängijad kokku oma kogutud pulkade punktid.

Võitja on see mängija, kellel on kõige rohkem punkte kokku.



## GB Game rules

---



Ages 5 - 10



1 - 6



5 mins

### Contents:

#### 41 sticks of different values:

- 1 **Mikado** stick, worth 20 points  
(twisted and blue)



- 5 **Samurai** sticks, each worth 10 points  
(red, blue, red, blue, red)



- 5 **Mandarin** sticks, each worth 5 points  
(blue, red, blue)



- 15 **Bonzen** sticks, each worth 3 points  
(red, blue)



- 15 **Kuli** sticks, each worth 2 points  
(red, yellow, blue)



### Aim of the game:

To pick up sticks from the game without making other sticks move.

### Getting the game ready:

Over a table or the floor, you hold the sticks bundled together in one hand and then you open your hand to let them fall out in a fan shape.

### Playing the game:

The youngest player starts.

The game is played in a clockwise manner.

Each in turn, the players try to pick up a stick of their choosing. When they do this, they must not, under any circumstances, touch or move another stick. If they manage to do this, they win the stick they have picked up and can continue to pick up other sticks.

If they inadvertently move another stick, it is the next player's turn to go.

**Note** - the stick that they were trying to pick up is therefore left as it is in the game.

**Tip:** you can help yourself by using one or more sticks that you have already collected to remove another one.

### Who wins?

At the end of the game, the players add up the points of each the sticks they have collected.

The winner is the player who has the most total points.

## RUS Правила игры



5 - 10 лет



1 - 6



5 min

### Содержимое:

#### 41 палочек разной стоимости:

- 1 палочка **Микадо**, стоимостью 20 очков (синяя спираль)

- 5 палочек **Самурай**, стоимостью 10 очков каждая (красная, синяя, красная, синяя, красная)

- 5 палочек **Мандарин**, стоимостью 5 очков каждая (синяя, красная, синяя)

- 15 палочек **Банзай**, стоимостью 3 очка каждая (красная, синяя)

- 15 палочек **Кули**, стоимостью 2 очка каждая (красная, желтая, синяя)

### Цель игры:

Вытащить из кучки палочки, стараясь не задеть при этом остальные.

### Подготовка к игре:

Взять все палочки, а потом разжать кулак, чтобы палочки упали и рассыпались веером на столе или на земле.

### Ход игры:

Начинает самый младший игрок. Игра ведется по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен вытащить из кучи любую палочку. При этом нужно стараться не задеть остальные палочки.

Если ему это удастся, он забирает палочку себе и продолжает игру, вытаскивая новую палочку.

Если игрок заденет другую палочку, ход переходит к следующему игроку.

**Примечание:** палочка, которую он собирался вытащить, остается в том же положении в кучке.

**Подсказка:** игрок может помогать себе одной или несколькими палочками, которые уже выиграл.

### Кто выигрывает?

В конце партии игроки складывают очки всех своих палочек. Победителем становится участник, набравший больше всех очков.