

Sprache/Spielanleitung	Mikado	Schach	Domino	Dame
Deutsch	Mikado Ziel: Die Holzstäbchen werden auf einem Haufen fallen gelassen, und die Spieler versuchen, sie einzeln zu entfernen, ohne andere zu bewegen. Spielablauf: 1. Die Stäbchen werden senkrecht gehalten und dann fallen gelassen. 2. Der Spieler muss versuchen, ein Stäbchen herauszunehmen, ohne die anderen zu bewegen. 3. Wenn ein anderes Stäbchen sich bewegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. 4. Die Punkte der gesammelten Stäbchen werden gezählt, und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.	Schach Ziel: Den gegnerischen König durch Schachmatt besiegen. Grundregeln: 1. Schach wird auf einem 8×8-Brett gespielt, jeder Spieler startet mit 16 Figuren. 2. Jede Figur hat ihre eigenen Bewegungsregeln (z. B. Bauern ziehen geradeaus, können aber diagonal schlagen). 3. Ziel ist es, den gegnerischen König in eine Situation zu bringen, aus der er nicht entkommen kann – das nennt man Schachmatt. 4. Spieler ziehen abwechselnd und nutzen Strategie, um den Gegner zu überlisten.	Domino Ziel: Alle Dominosteine als Erster ablegen oder die wenigsten Punkte behalten. Spielablauf: 1. Jeder Spieler zieht eine bestimmte Anzahl von Dominosteinen. 2. Der erste Spieler legt einen Stein in die Mitte. 3. Die anderen Spieler müssen passende Zahlen anlegen (zum Beispiel eine „5“ an eine offene „5“). 4. Kann ein Spieler nicht anlegen, muss er ziehen oder aussetzen. 5. Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Steine abgelegt hat oder niemand mehr legen kann. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.	Dama Ziel: Alle gegnerischen Steine schlagen oder blockieren. Spielablauf: 1. Gespielt wird auf einem Schachbrett (8×8) nur auf den dunklen Feldern. 2. Jeder Spieler hat 12 Steine auf den dunklen Feldern der ersten drei Reihen. 3. Steine ziehen diagonal ein Feld vorwärts. 4. Gegnerische Steine werden durch Überspringen geschlagen. 5. Erreicht ein Stein die letzte Reihe, wird er zur Dame und kann vorwärts und rückwärts ziehen. 6. Gewinnt, wer alle gegnerischen Steine schlägt oder den Gegner blockiert.

Englisch	Mikado Goal: Remove sticks from the pile one by one without moving others. Gameplay: 1. Drop the sticks into a pile. 2. Each player tries to remove a stick without disturbing others. 3. If another stick moves, the turn ends. 4. Players collect sticks with different point values, and the player with the highest score wins.	Chess Goal: Checkmate the opponent's king. Basic Rules: 1. Played on an 8×8 board; each player starts with 16 pieces. 2. Each piece moves differently (e.g., pawns move forward but capture diagonally). 3. The objective is to trap the king in a position where escape is impossible—this is called checkmate. 4. Players take turns making moves and using strategy to outmaneuver the opponent.	Domino Goal: Be the first to play all your tiles or have the lowest points. Gameplay: 1. Each player draws a set number of tiles. 2. The first player places a tile in the center. 3. Other players match numbers to open ends (e.g., a “5” must connect to another “5”). 4. If a player can't play, they draw or pass. 5. The game ends when a player places all their tiles or no one can make a move. The player with the fewest points wins.	Checkers Goal: Capture all opponent's pieces or block them completely. Gameplay: 1. Played on a chessboard (8×8), only on the dark squares. 2. Each player has 12 pieces on the first three rows. 3. Pieces move diagonally forward one square. 4. Opponent's pieces are captured by jumping over them. 5. Reaching the last row turns a piece into a king, which can move both forward and backward. 6. The player who captures all opponent's pieces or blocks them wins.
-----------------	--	--	--	--

Tschechich	Mikado Cíl: Dřevěné tyčinky se nechají spadnout na hromadu a hráči se je snaží jednotlivě odstranit, aniž by pohnuli ostatními. Průběh hry: 1. Tyčinky se drží svisle a nechají spadnout. 2. Hráč se snaží vytáhnout jednu tyčinku, aniž by pohnul ostatními. 3. Pokud se jiná tyčinka pohne, je na řadě další hráč. 4. Body za sebrané tyčinky se sčítají a hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.	Šachy Cíl: Porazit soupeřova krále pomocí šachmatu. Základní pravidla: 1. Šachy se hrají na desce 8×8, každý hráč začíná se 16 figurkami. 2. Každá figurka má vlastní pravidla pohybu (např. pěšci se pohybují rovně, ale berou šikmo). 3. Cílem je dostat soupeřova krále do situace, ze které nemůže uniknout – tomu se říká šachmat. 4. Hráči se střídají v tazích a používají strategii k přelstění soupeře.	Domino Cíl: Položit všechny své kameny jako první nebo mít nejméně bodů. Průběh hry: 1. Každý hráč si vezme určitý počet dominových kamenů. 2. První hráč položí kámen doprostřed. 3. Ostatní hráči musí přikládat odpovídající čísla (např. „5“ ke „5“). 4. Pokud hráč nemůže přiložit, musí si vzít nový kámen nebo vynechat tah. 5. Hra končí, když jeden hráč položí všechny své kameny nebo už nikdo nemůže táhnout. Vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.	Dáma Cíl: Vyřadit všechny soupeřovy kameny nebo mu znemožnit tah. Průběh hry: 1. Hraje se na šachovnici (8×8), pouze na tmavých polích. 2. Každý hráč má 12 kamenů na prvních třech řadách. 3. Kameny se pohybují diagonálně o jedno pole vpřed. 4. Přesakováním se berou soupeřovy kameny. 5. Kámen, který dorazí na poslední řadu, se stává dámou a může se pohybovat vpřed i vzad. 6. Vyhrává hráč, který vyřadí všechny soupeřovy kameny nebo ho zablokuje.
-------------------	--	--	--	---

Polnisch	Mikado Cel: Patyczki zostają zrzucone w stos, a gracze próbują je wyciągać pojedynczo, nie poruszając innych. Przebieg gry: 1. Patyczki trzyma się pionowo, a następnie puszcza, by upadły. 2. Gracz próbuje wyjąć jeden patyczek, nie poruszając pozostałych. 3. Jeśli inny patyczek się poruszy, kolejka przechodzi na następnego gracza. 4. Punkty za zebrane patyczki są sumowane, a wygrywa gracz z największą liczbą punktów.	Szachy Cel: Pokonać króla przeciwnika poprzez szach-mat. Podstawowe zasady: 1. Szachy rozgrywa się na planszy 8×8, każdy gracz zaczyna z 16 figurami. 2. Każda figura ma własne zasady ruchu (np. pionki poruszają się do przodu, ale biją po skosie). 3. Celem jest doprowadzenie króla przeciwnika do sytuacji, z której nie może się wydostać – to właśnie szach-mat. 4. Gracze wykonują ruchy na zmianę i stosują strategię, by przechytrzyć przeciwnika.	Domino Cel: Jako pierwszy pozbyć się wszystkich kamieni lub mieć najmniej punktów. Przebieg gry: 1. Każdy gracz losuje określoną liczbę kamieni domina. 2. Pierwszy gracz kładzie kamień na środku. 3. Pozostali gracze muszą dokładać kamienie z pasującymi liczbami (np. „5” do otwartej „5”). 4. Jeśli gracz nie może dołożyć, musi dobrać kamień lub opuścić kolejkę. 5. Gra kończy się, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kamieni lub nikt nie może już wykonać ruchu. Wygrywa gracz z najmniejszą liczbą punktów.	Warcaby Cel: Zdobyć wszystkie pionki przeciwnika lub zablokować jego ruchy. Przebieg gry: 1. Gra toczy się na szachownicy (8×8), tylko na ciemnych polach. 2. Każdy gracz ma 12 pionków na pierwszych trzech rzędach. 3. Pionki poruszają się po przekątnej o jedno pole do przodu. 4. Przeskakując pionek przeciwnika, zbierasz go z planszy. 5. Pionek, który dotrze do ostatniego rzędu, zostaje damką i może poruszać się w przód i w tył. 6. Wygrywa gracz, który zbierze wszystkie pionki przeciwnika lub go zablokuje.
------------------------	--	--	---	--

Slowenisch	Mikado Cilj: Lesene paličice se spustijo na kup, igralci pa jih poskušajo odstraniti eno po eno, ne da bi premaknili druge. Potek igre: 1. Paličice se držijo navpično in nato spustijo. 2. Igralec mora poskusiti vzeti eno paličico, ne da bi premaknil ostale. 3. Če se katera druga paličica premakne, je na vrsti naslednji igralec. 4. Točke zbranih paličic se seštejejo, zmaga igralec z največ točkami.	Šah Cilj: Premagati nasprotnikovega kralja s šah-matom. Osnovna pravila: 1. Šah se igra na plošči 8×8, vsak igralec začne s 16 figurami. 2. Vsaka figura ima svoja pravila gibanja (npr. kmetje se premikajo naravnost, a lahko udarijo po diagonali). 3. Cilj je spraviti nasprotnikovega kralja v položaj, iz katerega ne more pobegniti – temu pravimo šah-mat. 4.	Domino Cilj: Prvi odložiti vse domine ali imeti najmanj točk. Potek igre: 1. Vsak igralec vzame določeno število domin. 2. Prvi igralec položi kamen na sredino. 3. Ostali igralci morajo dodajati ustrezne številke (npr. „5“ na odprto „5“). 4. Če igralec ne more dodati, mora vzeti nov kamen ali izpustiti potezo. 5. Igra se konča, ko en igralec odloži vse svoje kamne ali nihče več ne more igrati. Zmaga igralec z najmanj točkami.	Dama Cilj: Vzemi vse nasprotnikove figure ali mu onemogoči poteze. Potek igre: 1. Igra se na šahovnici (8×8), samo na temnih poljih. 2. Vsak igralec ima 12 figur na prvih treh vrsticah. 3. Figure se premikajo diagonalno naprej za eno polje. 4. Nasprotnikove figure se jemljejo s preskokom. 5. Figura, ki pride do zadnje vrste, postane dama in se lahko giblje naprej in nazaj. 6. Zmaga tisti, ki vzame vse figure ali blokira nasprotnika.
-------------------	---	--	---	---

Ungarisch	Mikádó Cél: A fa pálcikákat egy kupacba ejtik, és a játékosok megpróbálják őket egyenként eltávolítani anélkül, hogy a többi megmozdítanák. Játékmenet: 1. A pálcikákat függőlegesen tartják, majd leejtik. 2. A játékos megpróbál egy pálcikát kihúzni anélkül, hogy a többi elmozdulna. 3. Ha egy másik pálcika megmozdul, a következő játékos következik. 4. Az összegyűjtött pálcikák pontszámait összeadják, és az nyer, akinek a legtöbb pontja van.	Sakk Cél: A király mattolásával legyőzni az ellenfelet. Alapszabályok: 1. A sakkot egy 8×8-as táblán játsszák, minden játékos 16 bábuval kezd. 2. Minden bábu saját mozgásszabályokkal rendelkezik (pl. a gyalog előre lép, de átlósan üt). 3. A cél az ellenfél királyát olyan helyzetbe hozni, ahonnan nem tud menekülni – ezt nevezik mattrak. 4. A játékosok felváltva lépnek, és stratégiát alkalmaznak az ellenfél túljárására.	Dominó Cél: Elsőként letenni az összes dominót, vagy a legkevesebb pontot megtartani. Játékmenet: 1. Minden játékos húz egy meghatározott számú dominót. 2. Az első játékos letesz egy követ középre. 3. A többi játékosnak illeszkedő számokat kell hozzátennie (például egy „5”-öst egy nyitott „5”-öshöz). 4. Ha egy játékos nem tud tenni, húznia kell vagy ki kell hagynia a kört. 5. A játék akkor ér véget, amikor egy játékos letette az összes követ, vagy senki sem tud már lépni. Az nyer, akinek a legkevesebb pontja van.	Dáma Cél: Az ellenfél összes bábujának levétele vagy mozgásának megakadályozása. Játékmenet: 1. A játék sakk táblán (8×8) zajlik, csak a sötét mezőkön. 2. Minden játékos 12 bábút helyez el az első három sor sötét mezőin. 3. A bábuk átlósan előre egy mezőt lépnek. 4. Az ellenfél bábuja átugorható és levehető, ha mögötte üres mező van. 5. Ha egy bábu eléri az utolsó sort, dámává válik, és előre-hátra is léphet. 6. A játékos nyer, aki az ellenfél összes bábuját leveszi vagy mozgásképtelenné teszi.
-------------------------	---	--	--	--

Kroatisch	Mikado Cilj: Drvene štapiće se ispusti u hrpu, a igrači pokušavaju izvući pojedinačne štapiće bez pomicanja drugih. Tijek igre: 1. Štapići se drže okomito i zatim ispuste. 2. Igrač pokušava izvući jedan štapić bez pomicanja ostalih. 3. Ako se drugi štapić pomakne, na redu je sljedeći igrač. 4. Bodovi prikupljenih štapića se zbrajaju, a pobjeđuje igrač s najviše bodova.	Šah Cilj: Pobjeda nad protivničkim kraljem putem šah-mata. Osnovna pravila: 1. Šah se igra na ploči 8×8, svaki igrač započinje s 16 figura. 2. Svaka figura ima vlastita pravila kretanja (npr. pijuni se kreću ravno, ali udaraju dijagonalno). 3. Cilj je dovesti protivničkog kralja u poziciju iz koje ne može pobjeći – to se zove šah-mat. 4.	Domino Cilj: Prvi položiti sve domine ili imati najmanje bodova. Tijek igre: 1. Svaki igrač izvlači određeni broj domina. 2. Prvi igrač stavlja kamen u sredinu. 3. Ostali igrači moraju dodavati odgovarajuće brojeve (npr. „5“ uz otvorenu „5“). 4. Ako igrač ne može dodati, mora izvući novi kamen ili preskočiti potez. 5. Igra završava kada jedan igrač položi sve svoje domine ili nitko više ne može igrati. Pobjeđuje igrač s najmanje bodova.	Dama Cilj: Ukloniti sve protivnikove figure ili ga blokirati. Tijek igre: 1. Igra se na šahovskoj ploči (8×8), samo na tamnim poljima. 2. Svaki igrač ima 12 figura na prva tri reda. 3. Figure se pomiču dijagonalno jedno polje naprijed. 4. Preskakanjem se uzimaju protivnikove figure. 5. Kada figura dođe do zadnjeg reda, postaje dama i može se kretati naprijed i natrag. 6. Pobjeđuje igrač koji ukloni sve protivnikove figure ili ga blokira.
------------------	--	--	--	--