 1 - ∞ 8 - 99 5 min. - ∞**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2 - 3****Règle du jeu****page 3 - 4****Instrucciones del juego****página 4****Istruzioni di gioco****pagina 5****Spelhandleiding****pagina 5 - 6****Spilleregler****side 6 - 7****Spelanvisning****sida 7****Instrukcja gry****strona 8****Инструкция к игре****страница 9**

## Kendama

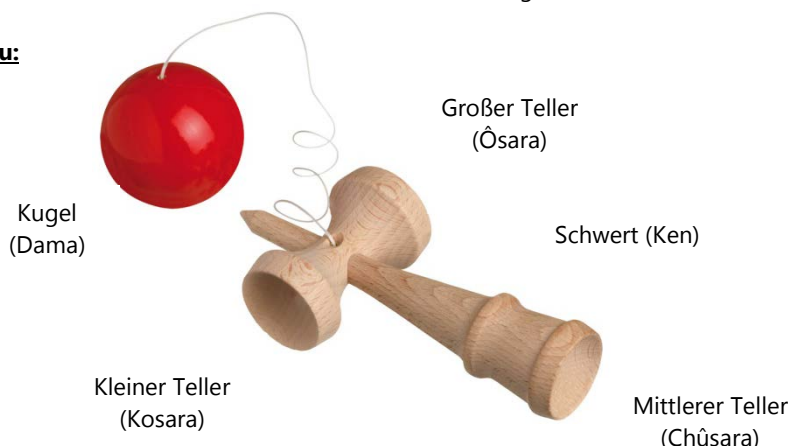
DE

### Ziel des Spiels:

Ziel bei diesem traditionellen japanischen Geschicklichkeitsspiel ist es, die an einer Schnur befestigte Kugel mit einem der Teller des schwertförmigen Holzgriffes aufzufangen. Zusätzlich kann die Kugel auf die Spitze des Holzgriffes aufgespießt werden.

Das Spiel fördert die Ausdauer, Konzentration, Hand-Augenkoordination und motorisches Geschick eines Spielers.

### Aufbau:



### Trickmöglichkeiten:

Bei diesem Spiel gibt es bereits über 1000 verschiedene Tricks die Kugel zu bewegen, dabei sind Ihrer Fantasie auch keine Grenzen gesetzt. Es gibt 10 Anfängertricks. Drei dieser Tricks werden hier im Folgenden erklärt.

- **Flugzeug (Hikôki)**  
Die Kugel wird in der Hand gehalten. Während der Holzgriff so voran geschwungen wird, dass dieser sich auf die Kugel aufspießen lässt.  
→ Die Kugel fängt somit den Griff
- **Leuchtturm (Toudai)**  
Die Kugel wird so in der Hand gehalten, dass der Holzgriff herunter hängt. Der runter hängende Holzgriff wird mit Hilfe der Kugel nach oben gezogen, dabei muss der Holzgriff mit dem unterem Teller (**Chûsara**) so von der Kugel gefangen werden, dass die Spitze des Holzgriffes anschließend nach oben zeigt.
- **Einmal um die Welt (Sekai Isshû)**  
Die Kugel wird ohne Unterbrechung von einem zum nächsten Teller geworfen. Begonnen wird hier mit dem kleinen Teller (Kosara), dann geht es weiter auf den großen Teller (Ôsara), anschließend geht es dann auf den mittleren Teller (Chûsara) und zuletzt wird die Kugel dann mit der Schwertschulter aufgefangen.

### Spielvariante ab 2 Spieler:

Bei der Mehrspieler-Variante wird zunächst festgelegt, wie viele Versuche jeder Spieler bekommt um Punkte zu erzielen, welche mit dem Auffangen der Kugel auf dem Holzgriff vergeben werden. Wurde die Anzahl der Versuche festgelegt, legen die Spieler nun die Punkte fest, die bei einem gelungenen Versuch der verschiedenen Varianten erzielt werden können. Zum Beispiel, fängt man die Kugel mit dem großen Teller, erhält man nur einen Punkt und bei dem kleinen Teller drei Punkte. Für jeden Trick können die Spieler unterschiedliche Punktevergaben festlegen. Gewonnen hat der Spieler, der bei den zunächst festgelegten Versuchen die meisten Punkte erzielt hat.

## Kendama

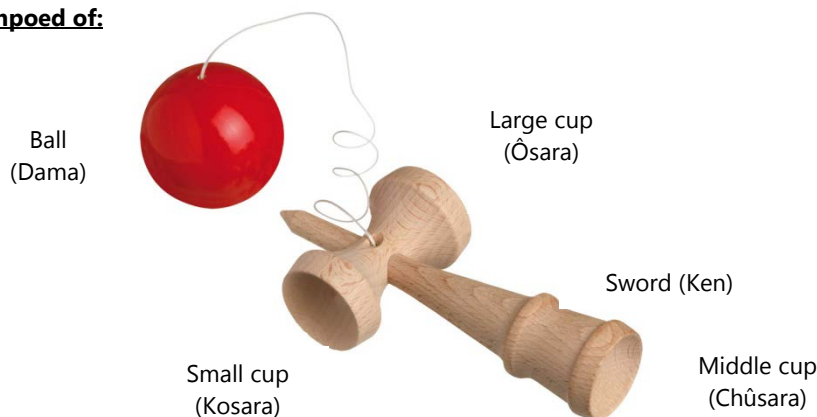
GB

### The aim of the game:

The objective of this traditional Japanese game is to catch the ball, which is attached to a string, with one of the cups on the sword-shaped wooden handle. You can also catch the ball with the spike on the top of the wooden handle.

This game boosts the player's stamina, concentration, hand-eye coordination, and motor skills.

### Compoed of:



**Trick possibilities:**

As there are already over 1000 different tricks to move the ball in this game, your imagination will know no bounds. There are 10 tricks for beginners. Three of these are explained below.

- **Airplane**

Hold the ball in one hand. Swing the wooden handle up and out in front of you so it can be impaled on the ball.

→ The ball consequently catches the handle.

- **Lighthouse**

Hold the ball in one hand with the wooden handle hanging downwards. The hanging wooden handle is then pulled upwards with the aid of the ball so that the base cup (Chûsara) of the wooden handle sits on the ball and the spike of the wooden handle points upwards.

- **Around the world**

Here, the ball is continuously tossed from one cup to the other. You first start with the small cup (Kosara), then toss the ball to the large cup (Osara) and then to the middle cup (Chûsara), and finally catch the ball on the sword spike.

**Game variant for 2 or more players:**

In the multi-player version, you first need to determine how many attempts each player gets to score points. These are then awarded when the ball is caught by the wooden handle. Once the number of attempts has been defined, the players then determine the points that can be scored when they successfully attempt the different variants. For example, when you catch the ball with the large cup, you only get one point, but you get three points when you catch it with the small cup. The players can decide on a different scoring system for each trick.

The player who scores the most points in line with the number of attempts initially defined is the winner.

**Kendama**

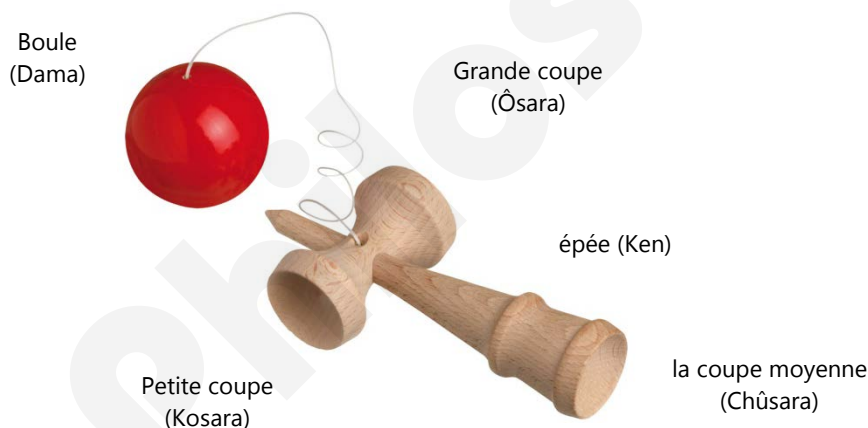
FR

**But du jeu :**

Le but de ce jeu d'adresse traditionnel japonais est de rattraper la boule, qui est fixée au bout d'une cordelette, à l'aide de l'une des trois « coupes » ou avec le « pic » du manche en bois

en forme d'épée. En outre la boule peut être rattrapée en embrochant son orifice sur l'extrémité pointue du manche en bois.

Le jeu stimule l'endurance, la concentration, la coordination œil-main et l'habileté motrice du joueur.

**Composition:****Figures possibles**

Pour ce jeu, il existe déjà plus de 1000 figures différentes pour faire bouger la boule, votre imagination ne connaît aucune limite. Il existe 10 figures pour débutants. Trois de ces figures sont expliquées ci-après.

- **L'avion**

La boule est tenue dans la main. Tandis que le manche en bois est projeté vers l'avant de manière qu'il s'embroche sans la boule.

→ De cette manière, c'est la boule qui attrape le manche.

- **Le phare**

La boule est tenue dans la main de telle sorte que le manche en bois penche vers le bas. Le manche en bois qui pend vers le bas est tiré vers le haut à l'aide de la boule, il doit être alors attrapé par la boule avec la coupe inférieure (Chûsara) de manière à ce que la pointe (le pic) du manche en bois soit au final tournée vers le haut.

- **Une fois autour du monde**

La boule est lancée sans interruption d'une coupe à l'autre. On commence ici avec la petite coupe (Kosara), on envoie ensuite la boule sur la grande coupe (Ôsara), on passe ensuite sur la coupe moyenne (Chûsara) et pour finir, la boule est rattrapée avec la pointe de l'épée.

**Variante de jeu à partir de 2 joueurs :**

Dans la variante à plusieurs joueurs, on définit d'abord le nombre d'essais dont chaque joueur dispose pour obtenir des points. Ceux-ci sont accordés lorsque la boule est rattrapée sur le manche en bois. Après avoir fixé le nombre d'essais, les joueurs décident combien de points peuvent être obtenus pour un essai réussi dans les différentes variantes de jeu. Par exemple, on reçoit un seul point si on attrape la boule avec la grande coupe, et trois points si on l'attrape avec la petite coupe. Les joueurs peuvent décider d'attribuer des nombres de points différents pour chaque figure.

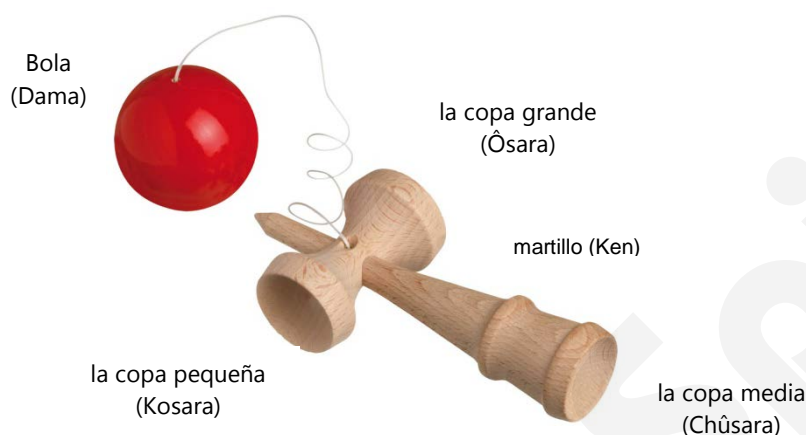
**Kendama**

ES

**Objetivo del juego:**

El objetivo de este juego de habilidad tradicional de Japón es atrapar la bola sujeta a una cuerda con una de las copas del martillo de madera con forma de espada. Además, la bola también puede clavarse en la púa del martillo de madera.

El juego fomenta la constancia, concentración, coordinación ocular y habilidad motora del jugador.

**Montaje:****Posibles trucos:**

En este juego hay más de 1000 trucos diferentes para mover la bola, pero no hay límites para la fantasía. Hay 10 trucos para principiantes. Tres de estos trucos se describen a continuación.

- **Avión**  
La bola se sujeta en la mano. Mientras tanto, se hace oscilar el martillo de madera hacia adelante de forma que pueda clavarse en la bola.  
→ De este modo, la bola encaja en el martillo.
- **Faro**  
La bola se sujeta en la mano de forma que el martillo de madera cuelgue hacia abajo. El martillo que cuelga hacia abajo se lleva hacia arriba con ayuda de la bola, para lo cual la bola debe recoger el martillo con la copa inferior (Chûsara) de modo **que la púa del martillo quede hacia arriba.**
- **Alrededor del mundo**  
La bola se pasa sin interrupción de una copa a la otra. Se empieza con la copa pequeña (Kosara) y se sigue con la copa grande (Ôsara); a continuación, se pasa a la copa media (Chûsara) y, por último, la bola se recoge con la púa del martillo.

**Variante de juego a partir de 2 jugadores:**

En la variante de varios jugadores, se determina primero cuántos intentos tendrá cada jugador para lograr puntos, que se conceden al atrapar la bola con el martillo de madera. Tras haber determinado el número de intentos, los jugadores determinarán los puntos que se pueden lograr al realizar correctamente las distintas variantes. Por ejemplo, si se atrapa la bola con la copa grande, solo se consigue un punto y, si se atrapa con la copa pequeña, tres puntos. Por cada truco, los jugadores pueden establecer diferentes puntuaciones. Gana el jugador que haya logrado la máxima puntuación en los intentos establecidos.

## Kendama

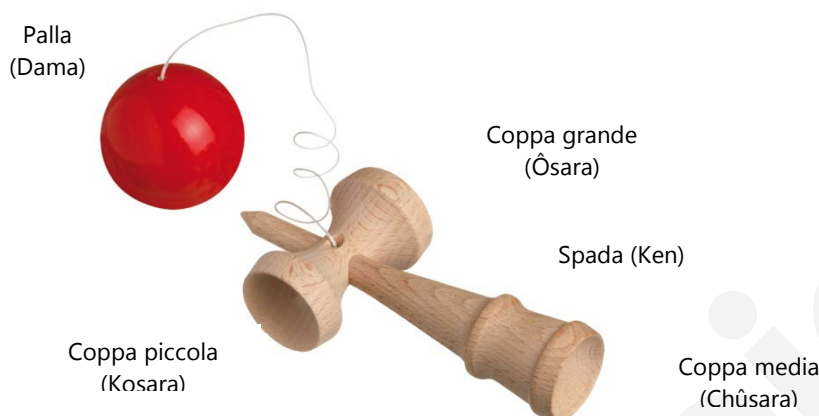
IT

### Scopo del gioco:

Lo scopo di questo gioco di abilità tradizionale giapponese è catturare la palla fissata a una cordicella con una delle coppe del manico di legno a forma di spada. Inoltre, la palla può essere infilzata sulla punta del manico di legno.

Il gioco favorisce la perseveranza, la concentrazione, la coordinazione mani-occhi e l'abilità motoria.

### Struttura:



### Manovre:

Ormai ci sono più di 1000 manovre diverse per muovere la palla, oltre a ciò la vostra fantasia non conosce limiti. Ci sono 10 manovre per principianti. Tre di queste manovre verranno spiegate di seguito.

- **Aeroplano**

La palla viene tenuta in mano. Mentre il manico di legno oscilla in avanti, in modo da infilzare la palla.

→ Di conseguenza, la palla cattura il manico

- **Faro**

La palla viene tenuta in mano, in modo che il manico di legno penzoli. Il manico di legno penzolante viene tirato verso l'alto tramite la palla, oltre a ciò il manico di legno con la coppa di sotto (Chûsara) deve venir catturato dalla palla, che in seguito la punta del manico di legno mostra verso l'alto.

- **Il giro del mondo**

La palla viene lanciata senza interruzione da una coppa all'altra. Si inizia con la coppa piccola (Kosara), poi si passa alla coppa grande (Ôsara), in seguito si passa alla coppa media (Chûsara) e infine la palla viene catturata dalla punta a forma di spada.

### Variazione del gioco a partire da due giocatori:

Nella variante con più giocatori, viene stabilito anzitutto, quanti tentativi riceve ogni giocatore per totalizzare punti, quali vengono aggiudicati con la cattura della palla sul manico di legno. Se il numero dei tentativi è stato stabilito, i giocatori stabiliscono solo i punti, che possono essere aggiudicati da un tentativo azzecato delle diverse varianti. Per esempio, se si cattura la palla con la coppa grande, si ottiene solo un punto e con la coppa piccola tre punti. Per ogni manovra i giocatori possono stabilire differenti assegnazioni di punti. Vince il giocatore, che ottiene la maggior parte dei punti durante il tentativo stabilito.

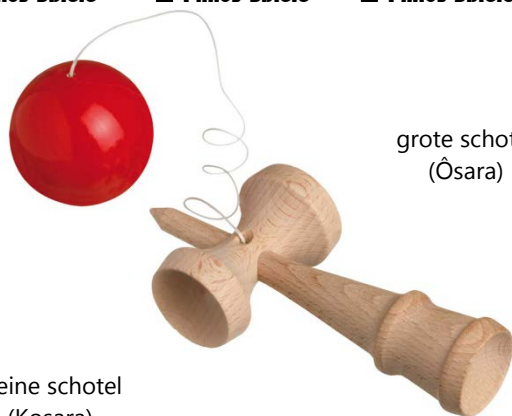
## Kendama

NL

### Doel van het spel:

Het doel van dit traditionele Japanse behendigheidsspel is om een bal aan een touw op te vangen met één van de schotels van de zwaardvormige houten handgreep. Aanvullend kan de bal ook op de punt van de houten handgreep worden gespietst.

Het spel bevordert het uithoudingsvermogen, de concentratie, de hand/oog-coördinatie en de motorische vaardigheid van een speler.

**Opbouw:**Bal  
(Dama)grote schotel  
(Ôsara)

zwaard (Ken)

kleine schotel  
(Kosara)middenste schotel  
(Chûsara)**Trucjes:**

Bij dit spel zijn er al meer dan 1000 verschillende trucs om de bal te bewegen. Er is volop ruimte voor je fantasie. Er zijn 10 trucs voor beginners. Drie van deze trucs worden hier toegelicht.

- **Vliegtuig**

De bal wordt in de hand gehouden. Terwijl de houten handgreep zo naar voren wordt gezwaaid, dat deze zich op de bal laat spietsen.

→ Op die manier vangt de bal de handgreep op.

- **Vuurtoren**

De bal wordt zo in de hand gehouden, dat de houten handgreep naar beneden hangt. De afhangerende houten handgreep wordt met de bal naar boven getrokken, waarbij de houten handgreep met de onderste schotel (Chûsara) zodanig wordt opgevangen dat de spits van de houten handgreep aansluitend naar boven wijst.

- **Een keer rond de wereld**

De bal wordt zonder onderbreking van de ene naar de volgende schotel gegooid. Begonnen wordt met de kleine schotel (Kosara), dan komt de grote schotel (Ôsara) aan de beurt, vervolgens de middenste schotel (Chûsara) en tenslotte wordt de bal opgevangen met de spits van het zwaard.

**Spelvariant vanaf 2 spelers:**

In de multiplayer-versie wordt eerst vastgelegd hoeveel pogingen iedere speler krijgt om punten te scoren door de bal op te vangen op de houten handgreep. Eens het aantal pogingen is vastgelegd, bepalen de spelers de punten die kunnen worden behaald met een geslaagde poging voor de verschillende varianten. Bijvoorbeeld, als je de bal vangt met de grote schotel, krijg je slechts één punt. Vang je de bal met de kleine schotel, krijg je drie punten. Voor elke truc kunnen de spelers verschillende punten bepalen.

De speler die de meeste punten heeft bereikt tijdens het vooraf vastgelegde aantal pogingen is gewonnen.

DK

**Kendama****Mål med spillet:**

Målet med dette traditionelle, japanske behændighedsspil er at fange den kugle, som er sat fast i en snor, med en af skålene på det sværdformede træhåndtag. Kuglen kan desuden spiddes på træhåndtagets spids.

Spillet styrker en spillers udholdenhed, koncentration, hånd-øje-koordination og motoriske håndelag.

**Konstruktion:**Kugle  
(Dama)stor skål  
(Ôsara)

sværd (Ken)

lille skål  
(Kosara)midterste skål  
(Chûsara)

**Trickmuligheder:**

I dette spil findes der allerede mere end 1000 forskellige tricks til at bevæge kuglen – derved sætter kun fantasien grænser. Der er 10 begyndertricks. Tre af disse tricks forklares her i det følgende:

- **Flyvemaskine**

Kuglen holdes i hånden. Samtidig svinges træhåndtaget således, at det spidder kuglen.

→ Kuglen fanger således håndtaget

- **Fyrtårn**

Kuglen holdes i hånden således, at træhåndtaget hænger nedad. Træhåndtaget, som hænger nedad, trækkes opad ved hjælp af kuglen. Her skal træhåndtaget med den nederste skål (Chûsara) fanges af kuglen således, at træhåndtagets spids efterfølgende vender opad.

- **Rundt om jorden**

Kuglen kastes uden afbrydelse fra den ene skål til den anden. Man begynder her med den lille skål (Kosara), derefter fortsætter man på den store skål (Ôsara), videre til den midterste skål (Chûsara), og til sidst fanges kuglen så med sværdspidsen.

**Spillevariant fra 2 spillere:**

Ved flerspiller-varianten aftales det først, hvor mange forsøg hver spiller har for at få points, som gives, når kuglen fanges på træhåndtaget. Når antallet af forsøg er aftalt, fastsætter spillerne nu det antal points, som kan opnås ved et vellykket forsøg af de forskellige varianter. For eksempel hvis man fanger kuglen med den store skål, får man kun et point, og med den lille skål tre points. For hvert trick kan spillerne aftale forskellige antal points.

Vinder er den spiller, som har opnået de fleste points ved det aftalte antal forsøg.

**Kendama**

SE

**Syftet med spelet:**

Syftet med det här traditionella japanska skicklighetsspelet är att fånga upp kulan som är fäst i ett snöre med en av tallrikarna på det svärdformade träskaftet. Dessutom kan kulan träs upp på träskaftets spets.

Spelet främjar spelarens motoriska skicklighet, uthållighet, koncentration och samordning mellan hand och öga.

**Uppbyggnad:****Trickmöjligheter:**

I det här spelet finns det redan tusen olika trick för att sätta kulan i rörelse, och det finns inga gränser för din fantasi. Det finns tio trick för nybörjare. Tre av dessa trick förklaras här nedan.

- **Flyg**

Kulan hålls i handen. Samtidigt som träskaftet svingas framåt på ett sådant sätt att det kan träs i kulan.

→ Kulan fångar således upp skaftet.

- **Fyrtorn**

Kulan hålls i handen så att träskaftet hänger nedåt. Det nedhängande träskaftet dras uppåt med hjälp av kulan, varvid träskaftets nedre tallrik (Chûsara) måste fångas upp av kulan på ett sådant sätt att träskaftets spets pekar uppåt efteråt.

- **Ett varv runt jorden**

Kulan kastas utan avbrott från en tallrik till nästa. Man börjar med den lilla tallriken (Kosara) och fortsätter till den stora tallriken (Ôsara). Sedan går det vidare till den mellersta tallriken (Chûsara), och till slut fångas kulan upp med svärdspetsen.

**Spelvariant för minst två spelare:**

I den här varianten för flera spelare bestäms först och främst hur många försök varje spelare ska få för att samla poäng som delas ut när kulan fångas upp med träskaftet. När antalet försök har bestämts, kommer spelarna överens om hur många poäng som kan uppnås för varje lyckat försök i de olika varianterna. Fångar man till exempel upp kulan med den stora tallriken får man bara en poäng och med den lilla tallriken tre poäng. För varje trick kan spelarna bestämma olika poängtilldelning.

Vinnare är den spelare som har uppnått det högsta antalet poäng vid det fastställda antalet försök.

## Kendama

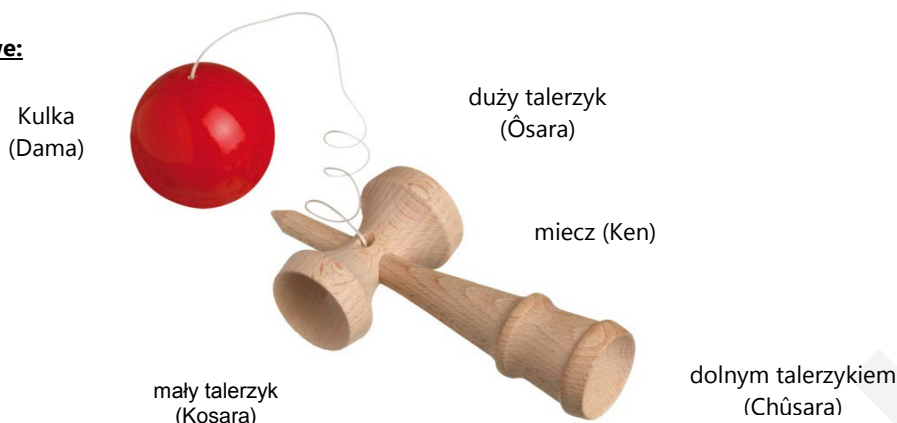
PL

### Cel gry:

Celem tej tradycyjnej japońskiej gry zręcznościowej jest uchwycenie kulki zamocowanej na sznurku za pomocą jednego z talerzyków drewnianego uchwyty w kształcie miecza. Ponadto, kulka może być nabita na końcówkę drewnianego uchwyty.

Gra wspiera wytrzymałość, koncentrację, koordynację ręki i oczu oraz umiejętności motoryczne gracza.

### Części składowe:



### Możliwości wykonania sztuczki:

Istnieje ponad 1000 różnych możliwości wykonania tej sztuczki (w celu wychylenia kulki). Używając nieograniczonej wyobraźni można także znaleźć kolejne sztuczki. Istnieje 10 sztuczek dla początkujących. Trzy z tych sztuczek zostały wyjaśnione poniżej.

- **Samolot**

Kulka trzymana jest w dłoni. Natomiast uchwyt z drewna należy tak wysunąć do przodu, aby kulka mogła go przebić.

→ W ten sposób kulka chwyta uchwyt.

- **Latarnia morska**

Kulka trzymana jest w dłoni w ten sposób, aby uchwyt z drewna zwiisał w dół. Uchwyt z drewna zwisający w dół należy pociągnąć do góry za pomocą kulki. Przy tym należy uchwycić uchwyt z drewna z dolnym talerzykiem (**Chûsara**) za pomocą kulki w taki sposób, aby końcówka uchwyty z drewna była następnie skierowana do góry.

- **Raz dookoła świata**

Kulka rzucona jest bez przerwy od jednego do następnego talerzyka. Należy rozpocząć od małego talerzyka (Kosara), następnie przejść dalej do dużego talerzyka (Ôsara), a następnie przejść do średniego talerzyka (Chûsara). Na końcu należy uchwycić kulkę za pomocą końcówki miecza.

### Wariant gry dla 2 graczy:

W wersji dla wielu graczy należy najpierw ustalić, ile prób otrzymuje każdy gracz. W czasie wykonywania kolejnych prób zdobywa się punkty (przyznawane za uchwycenie kulki za pomocą drewnianego uchwyty). Jeśli liczba prób została ustalona, to gracze ustalają ilość punktów, które mogą być uzyskane przy udanej próbie dla różnych wariantów.

Na przykład, jeśli gracz uchwyci kulkę za pomocą dużego talerzyka, to otrzymuje tylko jeden punkt a jeśli uchwyci kulkę za pomocą małego talerzyka, to otrzymuje trzy punkty. Dla każdej sztuczki gracze mogą ustalić różne ilości otrzymywanych punktów.

Zwycięzcą zostaje gracz, który przy wcześniej ustalonej ilości prób uzyskał najwięcej punktów.



## Kendama

RU

### Цель игры:

Цель этой традиционной японской игры на ловкость состоит в том, чтобы поймать закрепленный на веревке шар с помощью одной из чаш мечеобразной деревянной рукояти. Кроме того, шар можно поймать, насадив его на шип деревянной рукояти.

Игра развивает выдержку, концентрацию, координацию работы рук и глаз и моторику игрока.

### Комплект:



### Различные трюки:

В этой игре существует более 1000 различных трюков по приведению шара в движение, при этом Ваша фантазия ничем не ограничивается. Далее содержится разъяснение трех из этих трюков.

- **Самолет**

Шар удерживается в руке, а рукоять раскачивается таким образом, чтобы ее можно было насадить на шар.

→ Таким образом, шар ловит рукоять.

- **Маяк**

Шар удерживается в руке таким образом, чтобы деревянная рукоять свисала вниз. Свисающая вниз деревянная рукоять с помощью шара поднимается вверх, при этом шаром следует поймать деревянную рукоять за нижнюю чашу (**чузара**) таким образом, чтобы после этого шип деревянной рукояти указывал вверх.

- **Кругосветка**

Шар без перерыва перебрасывается с одной чаши на другую. Начинают с маленькой чаши (козара), затем шар перебрасывается на большую чашу (озара), после этого – на среднюю чашу (чузара), и в конце концов шар ловится на шип меча деревянной рукояти.

### Вариант игры для нескольких участников:

В варианте игры для нескольких игроков сначала определяется, сколько у каждого игрока будет попыток для набора очков, которые даются за то, что игрок ловит шар деревянной рукоятью. После определения количества попыток игроки договариваются о количестве очков, которые можно набрать при удачной попытке поймать шар различными способами. Например, если шар ловится большой чашей, игрок получает только одно очко, а если маленькой чашей – три очка. Игроки могут договориться начислять различное число очков за каждый трюк.

Побеждает игрок, набравший максимальное количество очков в результате первоначально определенного количества попыток.