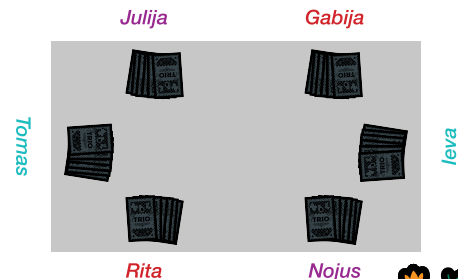


KOMANDINIS VARIANTAS (TIK SU 4 ARBA 6 ŽAIDĖJAIS)

Atlikite šiuos pirmiau išdėstytų taisyklių pakeitimus:

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

- Sudarykite komandas po 2 žaidėjus: jei žaidžia 4 žaidėjai – 2 komandas, o jei žaidžia 6 žaidėjai – 3 komandas. Sėskite priešais savo partnerį, o ne šalia vienas kito.



6



- Išmaišykite ir užverstas padalinkite **visas** kortas. Stalo viduryje kortos nededamos.
- Surūšiaavę kortas, galite su partneriu **apsimainyti** vieną kortą. Visos komandos tuo pat metu gali mainyti kortomis.

Mainai: jei 2 partneriai nori mainyti kortomis, jie slapta pasirenka vieną iš savo kortų, jas užvertę tuo pačiu metu jomis apsiukeičia ir kiekvienas atskirai jas padeda į atitinkamą vietą savo rankoje.

Bendravimas: mainai – vienintelis tarpusavio bendravimo būdas. Visi kiti bendravimo būdai (mirktelėjimai, spardymas kojomis po stalą, išmainytos kortos vietos rankoje atskleidimas ir t. t.) draudžiami.

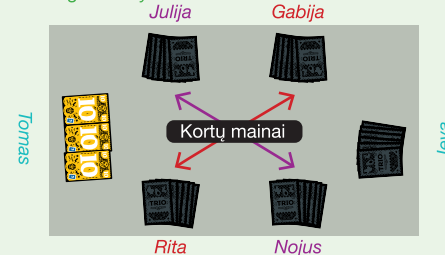
ŽAIDIMO EIGA

- Kiekvieną kartą, kai komanda surenka trijulę, priešinkų komanda (-os) gali vėl **mainyti kortomis**.
- 2 partneriai dalijasi surinktomis trijulėmis. Rekomenduojame jas drauge padėti priešais vieną iš dviejų žaidėjų.

7



Pavyzdys *Tomo ėjimas:* jis paprašo Julijos atversti jos didžiausią skaičių (10), tada paprašo savo partnerės Ievos atversti jos didžiausią skaičių (10) ir pats atverčia savo didžiausią skaičių (10). Vadinasi, mėlynoji komanda surenka šią trijulę, o likusias 2 komandos gali mainyti kortomis.



ŽAIDIMO PABAIGA

Komanda paskelbia pergalę iš karto, kai tik surenka:

- 3 trijules arba 2 susijusias trijules, priklausomai nuo žaidimo varianto (**PAPRASTO** arba **PIKANTIŠKO**), **ARBA**
- skaičiaus 7 trijulę!



© 2024 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



Autorius: Kaya Miyano
Iliustracijos: Laura Michaud

7+

3-6

15 min

ŽAIDIMO RINKINYS: 36 KORTOS

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

ŽAIDIMO TIKSLAS

Surinkti kortų trijules (trijulę sudaro 3 vienodos kortos) pirmiau nei priešininkai.

PAPRASTAS VARIANTAS

→ Arba bet kurios 3 trijulės

→ Arba skaičiaus 7 trijulė

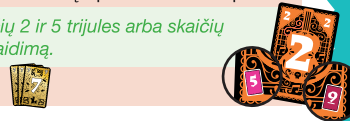


PIKANTIŠKAS VARIANTAS

→ Arba bet kurios 2 susijusios trijulės (iš surinktų trijulių). Susiję skaičiai vaizduojami kortų apatiniuose kampuose.

Pavyzdžiui, surinkę skaičių 2 ir 5 trijules arba skaičių 2 ir 9 trijules, laimėsite žaidimą.

→ Arba skaičiaus 7 trijulė





PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

- Išmaišykite ir visiems žaidėjams išdalykite užverstas kortas pagal toliau pateiktą lentelę.

Žaidėjų skaičius	3	4	5	6
Kortų skaičius kiekvienam žaidėjui	9	7	6	5
Viduryje padėtų kortų skaičius	9	8	6	6

Likusias kortas užverstas viena šalia kitos išdėliokite stalo viduryje.

- Kiekvienas žaidėjas, nerodydamas savo kortų, jas eilės tvarka surūšiuoja nuo mažiausios iki didžiausios.
- Susitarkite, ar žaisite **PAPRASTĄ**, ar **PIKANTIŠKĄ** žaidimo variantą.
- Žaidimą pradeda tas žaidėjas, kuris paskutinis valgė avokadą, o toliau žaidimas tęsiasi į kairę nuo jo.

2

ŽAIDIMO EIGA

Žaidėjas savo ėjimo metu po vieną atverčia skaičių kortas. Jis turi nedelsiant sustoti, jei atverčia 2 skirtingus skaičius, o jei skaičiai vienodi, jis tęsia savo ėjimą iki tol, kol atverčia 3 vienodus skaičius.

Žaidėjas gali pasirinkti, kurią kortą atversti:

A nuo stalo vidurio

Jis atverčia bet kurią stalo viduryje padėtą kortą.



B iš kito žaidėjo arba savo rankos.

Jis atverčia **mažiausią** arba **didžiausią** žaidėjo skaičių iš savo rankos arba paprašo priešininko atversti savąjį. Ši skaičiaus korta atverčiama ant stalo.



3

Žaidėjo ėjimas baigiasi vienu iš dviejų būdų:

- žaidėjas sėkmingai surenka trijulę ir pasideda priešais save 3 atverstas kortas;
- atverstas skaičius skiriasi nuo anksčiau atversto skaičiaus, todėl visi atversti skaičiai grąžinami į savo vietas: užverčiami stalo viduryje ir (arba) grąžinami savininkui (-ams).

Abiem atvejais po to prasideda kito žaidėjo ėjimas.

Svarbu

- Tą patį veiksmą galite atlikti kelis kartus. Pavyzdžiui, galite paprašyti priešininko atversti jo didžiausią skaičių, tada dar kartą paprašyti atversti didžiausią jo rankoje likusį skaičių.
- Net kai žaidėjas atverčia kortą iš savo rankos, **jis turi atversti mažiausią arba didžiausią skaičių** (NIEKADA neatverčiami viduriniai jo skaičiai).
- Jei žaidėjas, atėjęs jo ėjimui, nebeturi kortų, jis vis tiek žaidžia toliau, naudodamasis stalo viduryje esančiomis kortomis ir priešininkų kortomis.

Pavyzdys *Tomo ėjimas: jis paprašo Nojaus atversti jo mažiausią skaičių (1), tada paprašo levos atversti jos mažiausią skaičių (2). Jo ėjimas nedelsiant baigiasi. 2 skirtingos kortos grąžinamos jų savininkams ir prasideda kito žaidėjo ėjimas.*

4



ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidėjas paskelbia pergalę iš karto, kai tik surenka:

- 3 trijules arba 2 susijusias trijules, priklausomai nuo žaidimo varianto (**PAPRASTO** arba **PIKANTIŠKO**) **ARBA**
- skaičiaus 7 trijulę (triumfuojančią prieš visas kitas trijules!).

5

