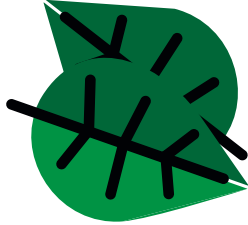



KURIS KURU?






Išpakavus rinkinį, pagal sąrašą būtina patikrinti, ar yra visos detalės. Jeigu pastebėjote detalių trūkumą ar kitokių neatitikimų, prašome kreiptis į platintoją tel. 8-686-90003 arba el. p. info@kamratas.lt

Gamintojas

Z. P. „Alexander“ Piotr Pundzis
Telewizyjna 19
80-209 Chwaszczyno, Lenkija
info@alexandertoys.com
www.alexandertoys.com



Žaidimo autorius Martin Nedergaard Andersen.
Redakcija ir dizainas „7seas ink“ ir Michał Trojanowski.

Platintojas

UAB „Kamratas“
Barskūnų k., Jauniūnų sen.
LT-19155 Širvintų raj.
Tel. 8-686-90003
info@kamratas.lt
www.kamratas.lt






ŽAIDIMO TAISYKLĖS

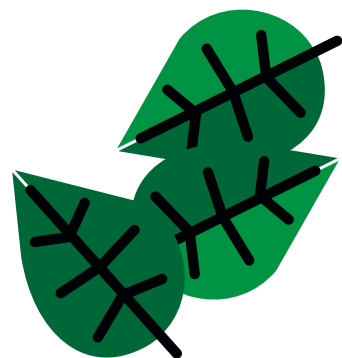
KURIS KURI?

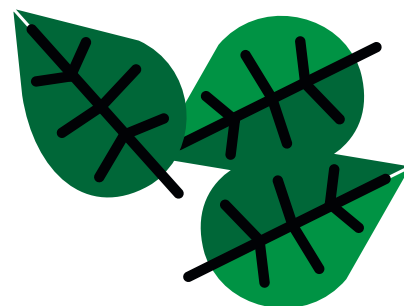


Gaudynės



Žaidėjų amžius 5+
Žaidėjų skaičius 2-6
Žaidimo trukmė 10-15 min.





Žaidimo idėja

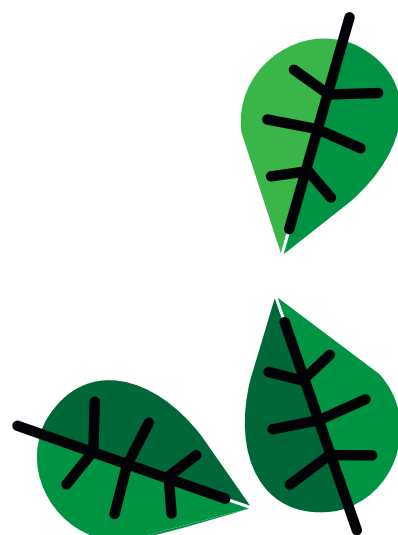
Nesvarbu, pavasaris ar vasara, ruduo ar žiema, mūsų geriausi draugai – šuniukai ir kačiukai – visada nori palakstyti ir pažaisti. Sek akimis jų kelią painiuose sodo labirintuose. Vos tik pastebėsi, jog mažieji draugai susitiks, griebk atitinkamą žetoną (vieną ar kelis). Žetonus iškeisi į kortas. Laimės daugiausia kortų surinkęs žaidėjas.

Rinkinį sudaro:

- 4 dalių žaidimo lenta,
- 7 žetonai,
- 55 kortos,
- žaidimo taisyklės.

Žaidimo tikslas

Šuniukai ir kačiukai žaidžia gaudynių painiuose sodo labirintuose. Sek akimis jų kelią gyvatvorių koridoriais ir pirmasis pamatyk, kuris kurį pagaus!


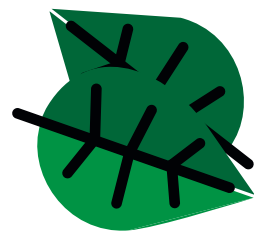


Žaidimo lenta

Rinkinyje yra keturios dvipusės žaidimo lentos dalys su skirtingų spalvų pakraščiais. Jose pavaizduoti sodo labirintą sudarantys koridoriai. Kiekvienoje dalyje koridoriai yra skirtingi.

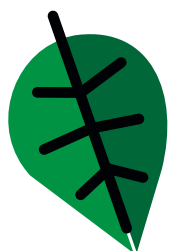
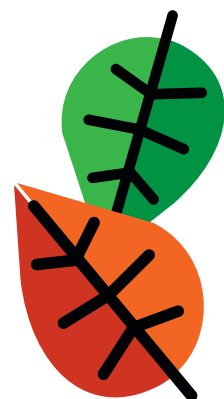


Šias keturias lenteles reikia padėti ant tvirto lygaus pagrindo ir sujungti taip, kad jos sudarytų kvadratą su spalvotais pakraščiais (žr. paveikslėlį).



Iš keturių dvipusių lentelių galima sudėti net 96 skirtingus žaidimo lentos variantus, t. y., gauti tiek skirtingų labirintų. Kiekvienas labirintas turi šešis įėjimus, kiekviename iš jų nupieštas tam tikros spalvos šuniukas. Labirinto koridoriuose pasislėpė kačiukai. Ir šuniukai, ir kačiukai nori palakstyti sode ir susirasti draugą, su kuriuo galėtų pažaisti.

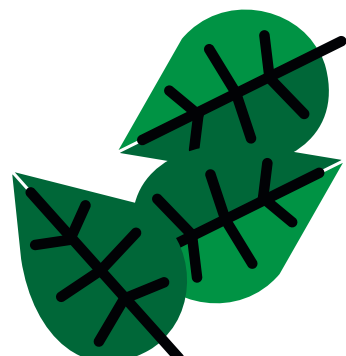
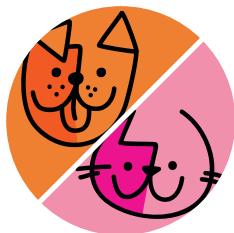
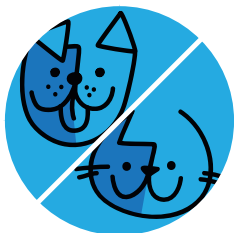
Pagal tai, kaip bus sudėtas labirintas, šuniukai ir kačiukai savo kelyje gali sutikti skirtingus draugus. Vieną kartą – kačiuką, kitą kartą – šuniuką. Gali nutikti ir taip, kad savo kelyje nesutiks jokio draugo. Tačiau kartais labirintas gali būti toks įdomus, jog pavyks sutikti net kelis draugus.





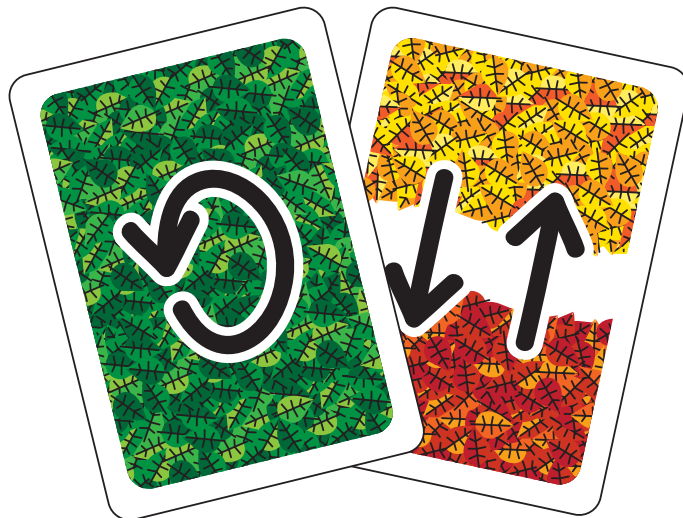
Žetonai

Visuose žetonuose yra nupiešti šuo ir katė. Tik vienoje žetono pusėje abu gyvūnai yra vienodos spalvos (vienspalvė žetono pusė), kitoje pusėje jie yra skirtingų spalvų (dvispalvė žetono pusė). Rinkinyje yra ir vienas daugiaspalvis žetonas, kuriame nepavaizduotas joks gyvūnas. Šis žetonas iš abiejų pusių atrodo vienodai ir yra imamas tuomet, kai gyvūnai susitikti negali.




Kortos ir labirinto keitimas

Kortos parodo, koku būdu keičiamas labirintas. Jei nupieštos dvi strėlės, reikia sukeisti vietomis žaidimo lentos dalis su nurodytų spalvų pakraščiais. Jei nupiešta viena strėlė, reikia nurodytos spalvos pakraštį turinčią žaidimo lentos dalį apversti kita puse.

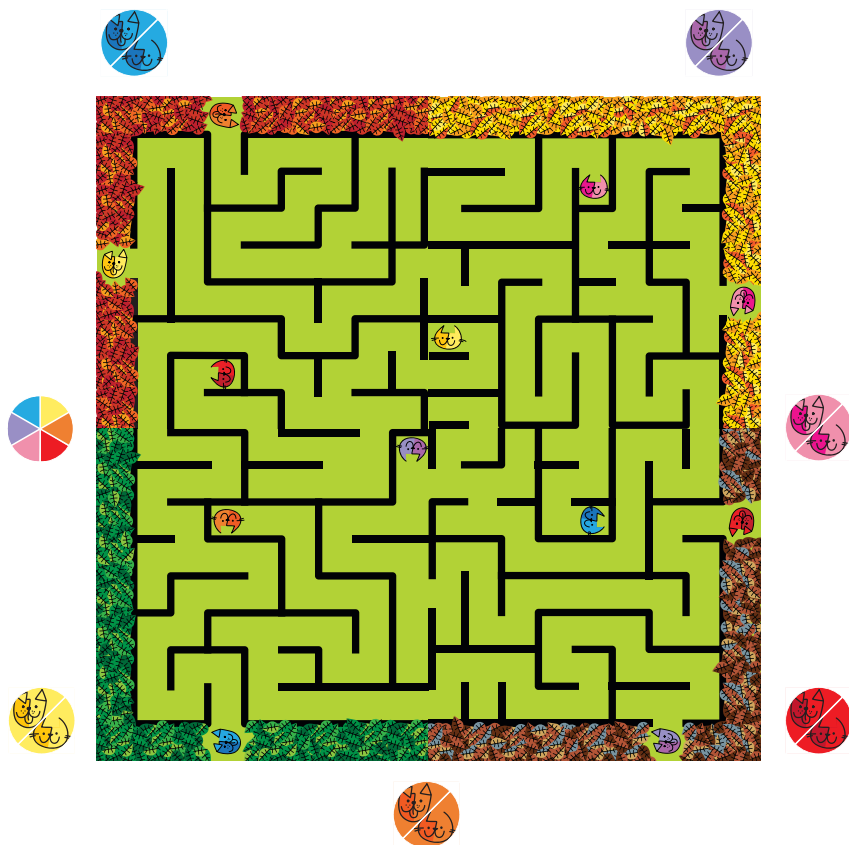
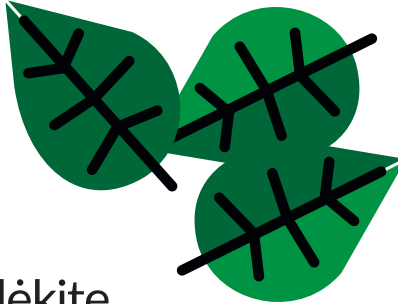


Pasiruošimas


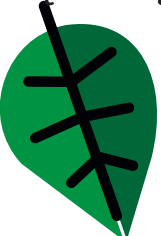
1. Atsitiktine tvarka iš keturių dalių sudėkite žaidimo lentą taip, kad gautumėte kvadratą su spalvotais pakraščiais.



2. Aplink žaidimo lentą išdėliokite žetonus vienspalvėmis pusėmis į viršų. Žetonus sudėkite taip, kad visi žaidėjai lengvai galėtų juos pasiekti.

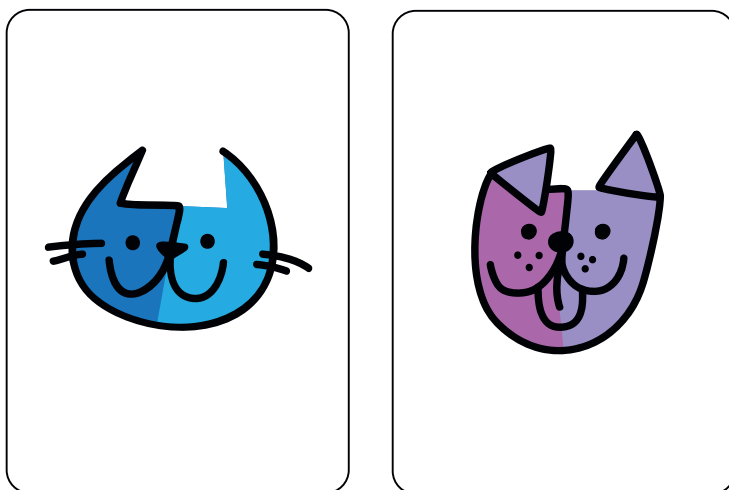


3. Sumaišykite kortų kaladę ir padėkite ją šalia, strėlėmis į viršų.



Žaidimo eiga

Žaidimas susideda iš raundų. Pirmą raundą pradeda jauniausias žaidėjas. Jis iš kaladės ima pirmą nuo viršaus kortą ir pagal ją pakeičia labirintą (sukeičia dvi labirinto lentos dalis vietomis arba vieną labirinto lentos dalį apverčia kita puse). Po to tas pats žaidėjas apverčia kortą ir visiems parodo, kas joje pavaizduota.



Kortoje yra nupieštas tam tikros spalvos šuo arba katė. Dabar kiekvieno žaidėjo užduotis yra kuo greičiau pamatyti, kur žaidimo lentoje yra kortoje pavaizduotas gyvūnas (būtinai tos pačios spalvos), ir akimis susekti, kurį kitą gyvūną jis gali pavyti.




Gali būti, jog kortoje pavaizduotas gyvūnas:

a) galės pavyti vieną ar daugiau šuniukų,


b) galės pavyti vieną ar daugiau kačiukų,

c) bus atkirstas nuo visų ir negalės pavyti nė vieno.

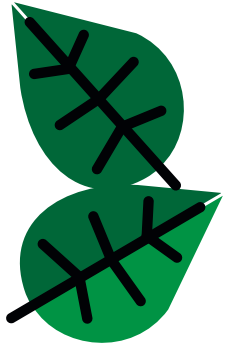
Gaudynes sekti galima tik akimis. Negalima vedžioti pirštu nei naudotis kitais daiktais, nes tai trukdytų kitiems žaidėjams stebėti sodo labirintus. Kai žaidėjas suseks, ką labirinte galės pavyti kortoje pavaizduotas gyvūnas, jis turi kuo greičiau paimti pavytą gyvūną vaizduojantį žetoną (galima paimti tiek žetonų, kiek draugų pavys kortoje pavaizduotas gyvūnas). Jei žaidėjas pastebi, kad kortoje pavaizduotas gyvūnas labirinte nieko nesugaus, jis privalo paimti daugiaspalvį žetoną.



Kai visi žaidėjai sutaria, kad jau patikrino visus galimus labirinto kelius, raundas baigiamas ir žaidėjai visi kartu turi įsitikinti, kad visi jų šiame raunde paimti žetonai yra tinkami, t. y., kortoje ir ant žetono pavaizduoti gyvūnai tikrai gali susitikti.



Už kiekvieną teisingai paimtą žetoną žaidėjas iš kortų kaladės paima vieną kortą (pradedama nuo atverstosios ir toliau ima iš eilės kitas kaladėje gulinčias kortas).

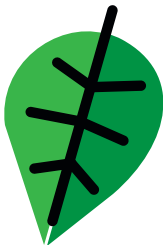
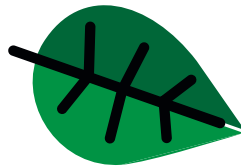


Jei žaidėjas suklydo ir paėmė netinkamą žetoną, jis privalo į kortų kaladę gražinti dvi turimas kortas – jas reikia padėti kaladės apačioje.

Jei nei vienas žaidėjas nepaėmė tinkamo žetono, raundo pradžioje atversta korta dedama į kaladės apačią.

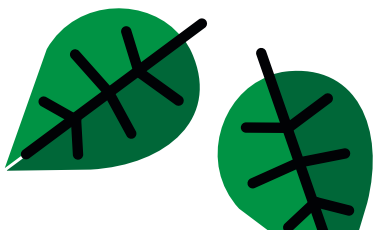


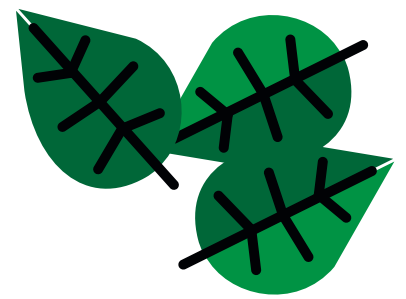
Antrasis raundas prasideda, kai kitas žaidėjas paima iš kaladės kortą, pakeičia labirintą ir atverčia kortą kita puse. Žaidėjai vėl bando susekti, ką, bėgdamas sodo labirinto koridoriais, gali pavyti atverstoje kortoje pavaizduotas gyvūnas.



Žaidimo pabaiga

Žaidžiama tol, kol kortų kaladėje yra kortų. Žaidimas baigiasi, kai iš kaladės paimama paskutinė korta. Žaidimą laimi žaidėjas, kuris surinko daugiausia kortų.

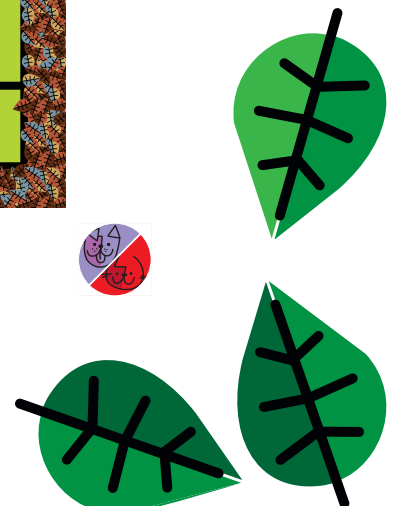
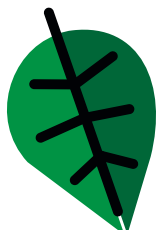




Žaidimas pažengusiems žaidėjams

Šis variantas skiriasi tuo, jog gyvūnus vaizduojantys žetonai išdėliojami dvispalvėmis pusėmis į viršų. Žaidimo eiga yra tokia pati, kaip ir žaidžiant su vienspalviais žetonais, tačiau šiuo atveju spalvų įvairovė trikdo žaidėjus ir rasti bei paimti tinkamą žetoną yra sunkiau. Atminkite, jog paimti reikia pagautą, o ne gaudantį gyvūną vaizduojantį žetoną.

Smagaus žaidimo!



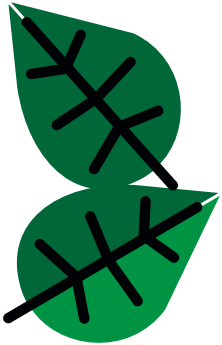
Išpėjimas

Žaislas netinka vaikams iki 3 metų amžiaus.

Yra smulkių detalių.

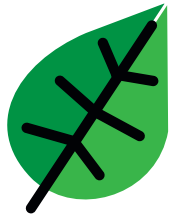
Pakuotė nėra žaislo dalis. Būtina nuolat stebėti žaislo būklę.

Prašome išsaugoti pakuotę dėl joje pateiktos informacijos.



Saugojimas

Produktą laikyti sausoje patalpoje, originalioje pakuotėje, toli nuo šilumos šaltinių.



Utilizavimas

Nebenaudojamą žaislą utilizuoti saugiai, neteršiant aplinkos.



Atitikties deklaracija

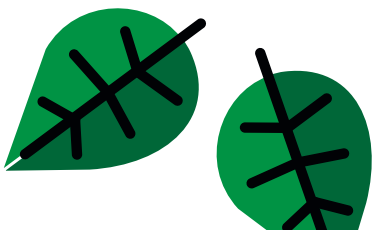
CE ženklu žymimas produktas atitinka žaislų saugos direktyvos reikalavimus.



Pagaminta Lenkijoje.



Šiuo ženklu žymimas žaislas netinka vaikams iki 3 metų amžiaus.



KVIEČIAME ŽAISTI IR KITUS MŪSŲ ŽAIDIMUS



TRUMPOS ŽAIDIMO TAISYKLĖS

1. Iš keturių lentelių sudėkite labirintą vaizduojančią žaidimo lentą.
2. Aplink ją išdėliokite žetonus:
 - a) lengvesniam žaidimui – vienspalve puse į viršų,
 - b) sunkesniam žaidimui – dvispalve puse į viršų.
3. Sumaišykite kortas ir sudėkite jas į kaladę strėlytėmis į viršų.
4. Paimkite kortą ir pagal ją pakeiskite labirintą:
 - a) jei nupieštos dvi strėlės – apkeiskite vietomis lenteles su kortoje nurodytų spalvų pakraščiais,
 - b) jei nupiešta viena strėlė – kortoje nurodytos spalvos pakraštį turinčią lentelę apverskite kita puse.
5. Atverskite kortą, kad visi žaidėjai pamatytų joje nupieštą gyvūną.
6. Akimis susekite, kuriuos kitus gyvūnus labirinto koridoriais gali sugauti kortoje pavaizduotas gyvūnas.
7. Paimkite žetonus (vieną ar kelis), vaizduojančius tuos sugautus gyvūnus. Jei kortoje pavaizduotas gyvūnas yra atkirstas nuo kitų ir negali sugauti nė vieno, imkite daugiaspalvį žetoną.
8. Pasibaigus raundui, kiekvieną teisingai paimtą žetoną iškeiskite į kortą iš kaladės.
9. Už kiekvieną neteisingai paimtą žetoną privalote į kaladę gražinti dvi kortas.
10. Iškeitus žetonus, prasideda naujas raundas. Dabar jau kitas žaidėjas ima iš kaladės kortą, pakeičia labirintą ir parodo kitą kortos pusę. Žaidėjai vėl bando susekti, ką bėgdamas sodo labirinto koridoriais gali sugauti atverstoje kortoje pavaizduotas gyvūnas.
11. Žaidžiama tol, kol kaladėje neliks kortų. Laimi daugiausia kortų surinkęs žaidėjas.