

EIME GRYBAUTI IR UOGAUTI

PILNA PINTINĖ GRYBŲ, UOGŲ IR VAISIŲ!

Stalo žaidimas 2–4 žaidėjams nuo 4 metų.

Rinkinį sudaro:

- dvipusė žaidimo lenta,
- 4 loštukai,
- žaidimo kauliukas,
- 4 pintinės,
- 7 uogos,
- 19 vaisių,
- 20 grybų,
- nuotykių ir taškų lentelė,
- žaidimo taisyklės.



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.

O dabar kviečiame žaisti du žaidimus – „Eime grybauti ir uogauti“ ir „Sode“.

Vienoje žaidimo lentos pusėje žaidėjai keliauja miško takeliu ir renka grybus bei uogas. Čia jų laukia daug nuotykių – jie gali sutikti vilką, išgelbėti zuikį ar net pasiklysti. Kitoje žaidimo lentos pusėje – sodas, kuriame gausybė prinokusių obuolių, kriaušių ir slyvų. Čia taip pat žaidėjų laukia įvairūs nuotykių.

Du smagūs žaidimai, kuriuos norėsis žaisti vėl ir vėl!

Eime grybauti ir uogauti

Žaidėjų skaičius 2–4.

Žaidimui reikės: žaidimo lentos, loštukų (kiekvienam žaidėjui po vieną), žaidimo kauliuko, pintinių (kiekvienam žaidėjui po vieną), 7 uogų, 20 grybų.

Surinkite grybus (grybų kepurėles užmaukite ant kotelių) ir juos įstatykite reikiamuose žaidimo lentos tako laukeliuose su skylutėmis (grybo kotelį įstatykite į skylutę), t. y. grybus su raudonomis kepurėmis įstatykite į raudonos spalvos su baltais taškeliiais laukelius (tai – nevalgomos musmirės), grybus su rudomis kepurėmis – rudos spalvos laukeliuose. Uogas padėkite laukeliuose su atitinkamai mėlynės arba gervuogės paveikslėliu. Kiekvienas žaidėjas pasirenka sau vienodos spalvos loštuką ir pintinę, loštuką pastato ant žalios spalvos laukelio tako pradžioje, šalia paveikslėlio, vaizduojančio berniuką ir mergaitę su pintinėmis.

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, po to žaidžiama ratu. Žaidėjas ridena kauliuką. Kai iškrenta 1 arba 6, jis paima savo loštuką iš žalios spalvos laukelio ir pastato jį pirmame tako laukelyje, tuomet iš karto dar sykį ridena kauliuką bei takelyje perkelia savo loštuką per tiek laukelių į priekį, kiek taškų išrideno.

Jei žaidėjas savo loštuką pastatė laukelyje, kuriame yra grybas arba uoga, jis įsideda tą grybą ar uogą į savo pintinę. Be laukelių su grybais ir uogomis take yra nuotykių laukeliai – jie pažymėti skaičiais nuo 1 iki 9.

Nuotykių laukeliai:

1. Sutikai vilką – grįžk 7 laukelius atgal.
2. Išgelbėjai iš lizdo iškritusį paukštelį – ridenk kauliuką dar kartą.
3. Pasiklydai – turėsi pasukti į dešinę ir apeiti ratą.
4. Pargriuvai ir išbiro pintinė – praleisk vieną ėjimą (jei pintinė tuščia, ėjimo praleisti nereikia).
5. Užsižiopsojai į genį – praleisk vieną ėjimą.
6. Ant tiltelio pintinė iškrito į upę – grįžk į tako pradžią (grybus ir uogas gražink atgal į jų vietas, loštuką pastatyk ant žalios spalvos laukelio prie tako pradžios).
7. Užkliuvęs už akmenuko pametei vieną grybą – iš savo pintinės gražink vieną grybą atgal į bet kurią laisvą grybo vietą takelyje.
8. Išgelbėjai zuikį iš spąstų – papildomai gauni 5 taškus.
9. Pataikei į skruzdėlyną – grįžk 6 laukelius atgal.

Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų. Taškai skaičiuojami, kai visi žaidėjai pasiekia takelio pabaigą. Taškai skiriami taip: už valgomą grybą – 3 taškai, už nevalgomą – minus 6 taškai, už mėlynę – 2 taškai, už gervuogę – 3 taškai, už zuikio išgelbėjimą iš spąstų – 5 taškai; be to, pirmasis tako pabaigą pasiekęs žaidėjas gauna papildomai 3 taškus, antrasis – 2 taškus, trečiasis – 1 tašką.

Nuotykių laukelių eiliuotą aprašymą ir taškų skyrimo taisykles taip pat rasite nuotykių ir taškų lentelėje.

Sode

Žaidėjų skaičius 2–4.

Žaidimui reikės: žaidimo lentos, loštukų (kiekvienam žaidėjui po vieną), žaidimo kauliuko, pintinių (kiekvienam žaidėjui po vieną), 19 vaisių.

Padėkite vaisius žaidimo lentoje, kur jie yra nupiešti ant medžių. Kiekvienas žaidėjas pasirenka sau vienodos spalvos loštuką ir pintinę, loštuką pastato ant laukelio su skaičiumi 1, o pintinę – ant tos pačios spalvos apskritimo žaidimo lentos kampe. Žaidimą pradeda tas, kuris pirmu kauliuko metimu išridens daugiau taškų. Toliau žaidžiama ratu.

Savo loštuką žaidėjas perkelia per tiek laukelių į priekį, kiek taškų išrideno kauliuku. Jei loštukas sustojo ant violetinės spalvos laukelio, žaidėjas iš artimiausio medžio pasiima vieną vaisių. Jei loštukas sustojo ant rožinės spalvos laukelio, žaidėjas iš artimiausio medžio pasiima du vaisius.

Be įprastų laukelių take yra nuotykių laukeliai – jie pažymėti skaičiais raudona-me apskritime.

Nuotykių laukeliai:

9. Užkliuvai už akmenuko – praleisk vieną ėjimą.

11. Radai keturlapį dobilą – visi kiti žaidėjai turi tau duoti po vieną vaisių iš savo pintinių.

13. Nukritai nuo kopėčių – jei tavo pintinėje yra kriaušių, vieną turi atiduoti žaidėjui, einančiam tau iš paskos, o jei kriaušių neturi – nieko neprarandi.

15. Ežys dovanoja tau vieną žalios spalvos obuolį.

17. Paukštis parodė tau trumpiausią kelią – eik į 23 laukelį ir gauk vieną raudonos spalvos obuolį.

18. Neregėta sėkmė – nusink visas slyvas nuo artimiausio medžio.

20. Užsnūdai hamake – praleisk vieną ėjimą.

22. Užkliuvai už medžio šaknų – prarandi visus savo pintinėje turimus vaisius (gražink juos atgal į atitinkamus medžius).

25. Tave užpuolė bitės, o tu pasimetei ir pabėgai ne į tą pusę – turi grįžti į 12 laukelį ir atiduoti 2 vaisius tau iš paskos ėjusiam žaidėjui.

28. Gerai rūpinaisi jaunu medeliu – už tai iš kiekvieno suaugusio medžio gauni po vieną vaisių.

Kai žaidėjas praleidžia ėjimą – visi kiti žaidėjai iš karto kauliuką ridena po du kartus ir loštuką perkelia per tiek laukelių, kiek taškų išrideno per abu metimus kartu.

Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų. Žaidimas baigiasi ir taškai skaičiuojami, kai ant medžių nelieka vaisių, t. y. kai visi vaisiai atsiduria žaidėjų pintinėse. Taškai skiriami taip: už kriaušę – 5 taškai, už raudonos spalvos obuolį – 3 taškai, už žalios spalvos obuolį – 2 taškai, už slyvą – 1 taškas.

Nuotykių laukelių eiluoatą aprašymą ir taškų skyrimo taisykles taip pat rasite nuotykių ir taškų lentelėje.

Ispėjimas

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.

Gamintojas

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

Platintojas

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



Šiuo ženklu žymimas žaislas netinka vaikams iki 3 metų amžiaus.

Pagaminta Lenkijoje.