

adamigo®

# NYKŠTUKAI



Žaidimo taisyklės

# 1. PAGAUK NYKŠTUKĄ

Visus nykštukus išdėliojame ratu ant stalo arba ant grindų. Šalia krūvelėje padedame užverstas užduočių korteles.

Žaidimą pradeda žaidėjas, kuris paskutinis buvo miške. Jis atverčia viršutinę užduočių kortelę, garsiai perskaito užduotį ir padeda ją atverstą šalia, sukurdamas pagrindą naujai, panaudotų užduočių kortelių krūvelei. Dabar visi žaidėjai pradeda ieškoti nykštukų pagal užduotį iš atverstosios kortelės. Radę reikiamus nykštukus, juos pasiima sau. Įsitikinus, jog visi užduotį atitinkantys nykštukai paimti, ateina eilė kitam žaidėjui atversti naują užduočių kortelę. Žaidėjų tikslas – rasti ir pasiimti kuo daugiau užduotį atitinkančių nykštukų.

Žaidimas baigiamas, kai nelieka nykštukų arba kai panaudotos visos užduočių kortelės. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai nykštukų.

**Kai žaidžia vaikai, kurie dar nemoka skaityti, reikia paskirti asmenį, kuris perskaitys visas užduotis.**



## 2. SPALVOS IR RAŠTAI

Visus nykštukus išdėliojame ratu ant stalo arba ant grindų. Šalia krūvelėje padedame užverstas raštų korteles. Žaidimo vedėjas išdalina žaidėjams po vieną raštų kortelę – kiekvienas pasideda ją užverstą priešais save. Jauniausiam žaidėjui davus startą, visi atverčia savo korteles ir pradeda ieškoti nykštukų, turinčių drabužių su tokiu pat raštu kaip ir kortelėje. Radę reikiamus nykštukus, juos pasiima sau. Kai žaidėjas nusprendžia, kad daugiau jau nėra reikiamų nykštukų, jis iš krūvelės pasiima kitą raštų kortelę ir ieško naujų nykštukų. Žaidimo metu žaidėjai gali atverti tiek raštų kortelių, kiek jiems reikės. Žaidimas baigiamas, kai nelieka nykštukų. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai nykštukų.



### 3. KUR TU, BROLAU?

Visus nykštukus užverčiame. Žaidėjai gauna po keturias raštų korteles. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas – jis atverčia vieną nykštuką. Jei nykštukas vilki drabužį su vienu iš raštų, pavaizduotų žaidėjo kortelėse, žaidėjas nykštuką pasilieka sau. Jei ne, nykštukas užverčiamas. Toliau nykštuką atverčia kitas žaidėjas. Žaidžiama tol, kol kuris nors žaidėjas surinks tris nykštukus, turinčius vienodo rašto drabužius. Jis ir laimi žaidimą.



Art. 3865

Gamintojas  
KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4  
42-271 Częstochowa  
Lenkija

Pagaminta Lenkijoje

Platintojas  
UAB „Kamratas“  
Barskūnų k., Jauniūnų sen.  
LT-19155 Širvintų raj.  
Tel. +37068690003  
info@kamratas.lt  
www.kamratas.lt



Žaidimo autorė Antonina Kwasek  
Taisyklės parengė Julia Pogorzelska  
Iliustravo Dorota Szoblik  
Grafiką sukūrė Studio KUKURYKU

ĮSPĖJIMAS! Netinka vaikams iki 3 metų amžiaus. Yra smulkių detalių. Prašome išsaugoti pakuotę dėl joje pateiktos informacijos.



adamigo®

5 901738 563865