

PANEŠĖK KARVUTĖ

Stalo žaidimas

Pasiruošimas

4 žaidimo lentos dalis padedame ant stalo. Jas galima padėti įvairiai, tai žaidimui įtakos neturi. Kiekvienas žaidėjas paima po vieną tos pačios spalvos tašką pažymėtą loštuką ir vieną trumpą karvutės dėlionę (t. y. tik tas dėlionės dalis, kuriose vaizduojama jos galva ir tešmuo). Taškų žymekliai (kartono juostelės su skaičiais), kuriais ilginsime karvutės dėlionę, lieka dėžutėje. Dėžutėje taip pat lieka 14 kibirėlių žetonų ir 14 sumuštinų žetonų, o likusius žetonus krūvelėmis po 5 vnt. padedame žaidimo lentos laukeliuose su „+“ simboliu, t. y. po 5 žetonus kiekvienoje žaidimo lentos dalyje. Vilką vaizduojantį žetoną padedame krūvelės apačioje žaidimo lentos dalyje Nr. 4.



Laukelis su „+“ ženklu

Taip žymimas laukelis, kuriame reikia padėti žetonus.

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas – surinkti kuo daugiau taškų keliaujant žaidimo lentos takeliais, kol vienas iš žaidėjų nuneš ir pastatys savo karvutę ant baltai apibraukto akmenėlio, esančio 4-oje žaidimo lentos dalyje nupieštame aptvare. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas, nepaisant to, kurio žaidėjo karvutė nunešta iki aptvaro.



Žaidimo lentos dalis Nr. 4

Žaidimas baigiamas, kai bet kurio žaidėjo karvutė pastatoma ant šioje žaidimo lentos dalyje esančio baltai apibraukto akmenėlio.

Žaidimo pradžia

Žaidimo pradžioje visų žaidėjų loštukai pastatomi ant stalo šalia žaidimo lentos. Ėjimų eiliškumą žaidėjai nustato ridendami kauliuką. Žaidimą pradeda tas žaidėjas, kuris kauliuku išridena daugiausiai taškų. Antrasis bus tas, kuris iš likusių žaidėjų išrideno daugiausiai taškų, ir t. t.

Judėjimas žaidimo lentoje

Žaidimą pradedame pirmu numeriu pažymėtoje žaidimo lentos dalyje, laukelyje su raudoname fone esančia strėlė. Strėlė raudoname fone žymi įėjimą į žaidimo lentos dalį, strėlė mėlyname fone žymi išėjimą. Baigęs kelionę žaidimo lentos dalyje Nr. 1, žaidėjas ją tęsia žaidimo lentos dalyje Nr. 2, po to dalyje Nr. 3, ir galiausiai dalyje Nr. 4. Žaidėjas ridena kauliuką ir savo loštuką perkelia per tiek laukelių, kiek taškų išrideno. Kiekvienoje dalyje eidami išėjimo link žaidėjai gali rinktis įvairius kelius, atsižvelgdami į savo siekius. Galima keisti judėjimo kryptį, t. y. atėjus eilei eiti priešinga kryptimi nei prieš tai. Tačiau, jei žaidėjas sustojo laukelyje su baltu taškeliu ir strėlė, jis privalo perkelti savo

Žaidėjų skaičius 2–4

Žaidėjų amžius 5+

Žaidimo trukmė iki 40 minučių

Rinkinį sudaro 4 dalių žaidimo lenta, 4 karvutių dėlionės su taškų žymekliais (juostelėmis), 4 karvutių loštukai, 4 plastikiniai stoveliai loštukams įstatyti, žaidimo kauliukas, 49 žetonai.

loštuką į laukelį, kurį nurodo strėlė, ir kito ėjimo metu judėti ta kryptimi, kurią rodo strėlė. Kito ėjimo metu vėl galima judėti bet kuria kryptimi. Gali nutikti taip, kad žaidimo metu žaidėjai judės skirtingomis kryptimis.



Strėlė raudoname fone žymi įėjimą į žaidimo lentos dalį. Į kiekvieną žaidimo lentos dalį visuomet patenkama per šį laukelį.



Strėlė mėlyname fone žymi išėjimą iš žaidimo lentos, o skaičius parodo, kurioje dalyje toliau tęsti žaidimą.



Jei žaidėjas sustojo laukelyje su baltu taškeliu ir strėlė, jis privalo perkelti savo loštuką į laukelį, kurį nurodo strėlė, ir kitame ėjime judėti ta kryptimi, kurią parodė strėlė.

DĖMESIO!

Kaskart įžengęs į pirmu numeriu pažymėtą žaidimo lentos dalį, žaidėjas iš dėžutės pasiima 2 sumuštinus ir 2 kibirėlius vaizduojančius žetonus. Į šią dalį patenkama ir žetonai imami žaidimo pradžioje, taip pat žaidimo metu, kai netenkama paskutinio sumuštinį vaizduojančio žetono arba vykdant atitinkamo laukelio nuorodą. Minėtus žetonus žaidėjai ima tol, kol jų yra dėžutėje.

Žetonai ir jų reikšmės



Sumuštinis (14 vnt.). Žetonas suteikia jėgų ir leidžia tęsti kelionę. Sumuštinų žetonus žaidėjai gauna tik 1 numeriu pažymėtoje žaidimo lentos dalyje, kaskart, kai įžengia į šią dalį.



Perbrauktas sumuštinis (4 vnt.). Gavęs šį žetoną žaidėjas netenka vieno sumuštinį vaizduojančio žetono (privalo jį grąžinti į dėžutę). Netekęs paskutinio sumuštinį žetono žaidėjas neturi jėgų toliau nešti savo karvutės ir grįžta pasistiprinti į 1 numeriu pažymėtą žaidimo lentos dalį (t. y. neturint nei vieno sumuštinį vaizduojančio žetono toliau keliauti draudžiama). Perbraukto sumuštinio žetoną žaidėjas padeda į tos pačios krūvelės, iš kurios jį paėmė, apačia.



Spyna (2 vnt.). Šis žetonas skirtas žetonų krūvelei užrakinti. Jei žetonų krūvelės viršuje guli spyną vaizduojantis žetonas, iš šios krūvelės žetonų imti negalima. Jei žaidėjas turi spyną vaizduojantį žetoną, jis gali juo užrakinti krūvelę. Sulaukęs savo eilės žaidėjas neima iš krūvelės jokio žetono, o padeda ant jos spygnos žetoną.



Vilkas (1 vnt.). Šį žetoną gavęs žaidėjas baigia žaidimą. Vilko žetoną žaidėjas padeda į tos pačios krūvelės, iš kurios jį paėmė, apačią.



Raktelis (4 vnt.). Raktelis atrakina spyną. Žaidėjas, kuriam teko paimti iš krūvelės šį žetoną, pasilieka jį sau. Raktelį turintis žaidėjas gali atrakinti spyną užrakintą žetonų krūvelę. Sulaukęs savo eilės raktelio žetoną jis padeda krūvelės apačioje, o spyną vaizduojantį žetoną pasilieka sau.



Perbrauktas raktelis (2 vnt.). Gavęs šį žetoną žaidėjas netenka raktelį vaizduojančio žetono (jei tokį turi), t. y. privalo raktelį vaizduojantį žetoną padėti į krūvelės apačią. Perbraukto raktelio žetoną žaidėjas taip pat padeda į tos pačios krūvelės, iš kurios jį paėmė, apačią.



Juodas kamuoliukas (4 vnt.). Šis žetonas suteikia žaidėjui 3 taškus, t. y. žaidėjas iš dėžutės pasiima 3-ų taškų vertės žymeklius ir pailgina jais savo karvutę. Žetonas padedamas į krūvelės apačią.



Kibirėlis (14 vnt.). Kibirėliai reikalingi žaidimo pabaigoje. Galutiniam rezultatui apskaičiuoti karvutėje surinktų taškų skaičius dauginamas iš turimų kibirėlių skaičiaus. Kibirėlio žetonus žaidėjai gauna tik 1 numeriu pažymėtoje žaidimo lentos dalyje, kaskart, kai įžengia į šią dalį.



Perbrauktas kibirėlis (4 vnt.). Gavęs šį žetoną žaidėjas netenka vieno kibirėlį vaizduojančio žetono (privalo jį grąžinti į dėžutę). Perbraukto kibirėlio žetoną žaidėjas padeda į tos pačios krūvelės, iš kurios jį paėmė, apačią.

Ypatingi laukeliai



Jei žaidėjo loštukas sustojo laukelyje su taškeliu be strėlės, žaidėjas privalo iš krūvelės paimti žetoną.



Jei žaidėjo loštukas sustojo laukelyje su smėlio laikrodžiu, žaidėjas praleidžia vieną ėjimą, o kito ėjimo metu eina strėlės nurodyta kryptimi.



Jei žaidėjo loštukas sustojo laukelyje, kuriame pavaizduota žaidimo lentos dalis ir skaitmuo, žaidėjas privalo savo loštuką perkelti į atitinkamą žaidimo lentos dalį ir žaidimą tęsti toje dalyje. Pateiktame pavyzdyje žaidėjas tęstų kelionę 3 numeriu pažymėtoje žaidimo lentos dalyje.

Taškai

Kelionės metu žaidėjai ir renka taškus, ir jų netenka. Žaidėjai, kurie ėjimo metu kinto arba sustojo laukeliuose su užrašu „+1“, „+2“, „+3“, „+4“, gauna atitinkamą taškų skaičių. Žaidėjai, kurie ėjimo metu kinto arba sustojo laukeliuose su užrašu „-1“, „-2“, „-3“, „-4“, netenka atitinkamo taškų skaičiaus.



Laukelio su užrašu „-1“ pavyzdys

Jei žaidėjas ėjimo metu kinto šį laukelį arba jame sustojo, jis netenka 1 taško ir privalo iš savo karvutės dėlionės grąžinti 1 taško žymeklį į dėžutę.

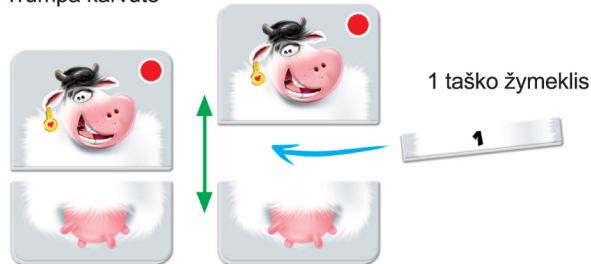


Laukelio su užrašu „+1“ pavyzdys

Jei žaidėjas ėjimo metu kinto šį laukelį arba jame sustojo, jis gauna 1 tašką ir turi teisę paimti iš dėžutės 1 taško žymeklį bei juo pailginti savo karvutę.

Žaidėjai, kurie uždirbo taškų, paima iš dėžutės tiek taškų žymeklių (vieną ar daugiau), kad bendra juose nurodyta taškų suma atitiktų gautų taškų skaičių. Žaidėjai, kurie neteko taškų, grąžina į dėžutę tiek taškų žymeklių (vieną ar daugiau), kad bendra juose nurodyta taškų suma atitiktų netektų taškų skaičių. Skaičius žymekliuose galima sudėti ar atimti (gauti gražos), pvz., jei žaidėjas gavo 2 taškus, jis gali iš dėžutės paimti du žymeklius po 1 tašką arba vieną 2 taškų žymeklį. Tas pats ir grąžinant žymeklius. Jei dėžutėje nėra reikiamų žymeklių, juos galima iškeisti pas kitus žaidėjus. Karvutės dėlionės ilgis rezultatui įtakos neturi, nes skaičiuojami taškai, o ne žymekliai. Jei žaidėjas neturi žymeklių, jis nieko ir negrąžina (nepraranda), o jei dėžutėje neliko žymeklių – žaidėjas taškų negauna.

Trumpa karvutė



Pavyzdys, kaip prailginame karvutę, pridėdami gautus taškų žymeklius.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas, kai vienas iš žaidėjų pastato savo karvutės loštuką aptvare ant baltame apskritime esančio akmenėlio. Tada žaidėjai skaičiuoja surinktus taškus – žymekliuose nurodyta taškų suma yra padauginama iš surinktų kibirėlių vaizduojančių žetonų skaičiaus. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

Kviečiame žaisti ir kitus mūsų žaidimus!



Pirkiniai

Loto žaidimas, kuriame žaidėjai į pirkinų krepšelius renka produktus pagal pirkinų sąrašą.



Šešios picos

Žaidimas, kuriame žaidėjai iš 36 detalių turi teisingai sudėti 6 skirtingas picas.

Smagus žaidimo linki JAWA

Leidėjas JAWA

© Zbyszek Derkacz 2019