



PABAISOS,

Antoine Bauza

MARŠ Į SPINTĄ

*Kas ten brazda spintoj vidury nakties?
Gal čia tik pabaisos iš tos nevilties
Sklendžia it vaiduokliai žaisti su vaikais.
Bet vaikai jau miega, su jom nebežais.
Gerai pailsėję pataluos šiltuos
Jie ryte prabudę atkirtį joms duos.*

GRANNA

KOLEKTYVINIS ŽAIDIMAS MAŽIESIEMS PABAISŲ TRAMDYTOJAMS

Žaidimas 1–6 žaidėjams nuo 3 iki 8 metų amžiaus

Žaidimo autorius **ANTOINE BAUZA** • Dailininkas **MACIEJ SZYMANOWICZ**

VAKARE PASAULIS ATRODO KITAIP. ANT SIENŲ NUTIŠTA PASLAPTINGI ŠEŠĖLIAI, IŠ PO LOVOS IMA LĪSTI PABAISOS IR VISOKIE KITOKIE KEISTI PADARAI... NEGALI UŽMIGTI? BJAI? SUŽAISK ŠĮ ŽAIDIMĄ IR SUVARYK VISUS JUOS Į SPINTĄ!

PABAISOS, MARŠ Į SPINTĄ yra kolektyvinis žaidimas. Tai reiškia, kad žaidėjai yra ne varžovai, o sąjungininkai. Jie suvienija savo jėgas kovoje su pabaisomis. Žaidėjai kartu arba laimi, arba pralaimi mūšį su jomis.

ŽAIDIMO RINKINĮ SUDARO:

20 pabaisas vaizduojančių kortų, 10 žaislus vaizduojančių žetonų, 2 šauniųjų medžiotojų žetonai, 3 pabaisos Dantuodegio dalys, spinta, žaidimo taisyklių knygelė.

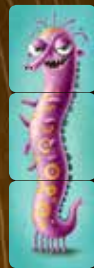
PASIRUOŠIMAS:

- Sumaišykite kortas ir sudėkite jas į krūvelę pabaisų atvaizdais žemyn, t. y. iš viršaus turi matytis lovoje gulintio vaiko piešinys.
- Žaislų ir šauniųjų medžiotojų žetonus sumaišykite ir padėkite aplink kortų krūvelę užverstus piešiniais žemyn.
- Šalia sudėkite Dantuodegio paveikslėlį iš 3 dalių taip, kad jis piešinyje būtų pavaizduotas mėlyname fone.
- Spintą vaizduojančią detalę įdėkite į dėžutę ir padėkite netoliese. Spintos durys turi būti pravertos.
- Atverskite pirmą kortą ir padėkite ją už žetonų lovos galvūgalyje.

Pabaisos korta



Dantuodegis



Lova
(kortos reversas)



Žetonai

Spinta





ŽAIDIMO EIGA

Žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi. Pradedama žaidėjas, kuris mažiausiai bijo pabaisų. Žaidėjai tarp užverstų žetonų bando rasti tokį, kuriame pavaizduotas pačiai pabaisai siaubą keliantis žaislas. Kiekviena pabaisa bijo tik vieno žaislo – to, kuris kortoje pavaizduotas greta jos.

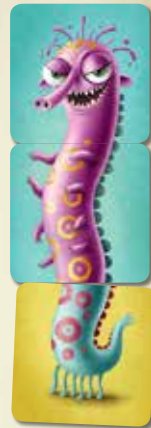
Ėjimo metu žaidėjas atverčia bet kurį vieną žetoną. Tolesnė žaidimo eiga priklauso nuo to, kas jame pavaizduota:

1. Jei atverstame žetone ir vienoje iš atverstų kortų pavaizduotas tas pats žaislas:

- Žaidėjas sako: „Pabaisa! Marš į spintą!“, ir padeda atitinkamą kortą į spintą. Jei atverstų kortų neliko, žaidėjas privalo atversti vieną kortą iš krūvelės.
- Žaislą vaizduojantį žetoną reikia užversti ir palikti toje pačioje vietoje. Žaidėjo ėjimas baigiasi.

2. Jei atverstas žaislas neišgąsdina nė vienos pabaisos (t. y. tokio žaislo nėra pavaizduoto nė vienoje atverstoje kortoje):

- Žaidėjas apverčia vieną iš Dantuodegio dalių, pradėdamas nuo apačios. Tris kartus atvertus žaislus, kurie neišgąsdino pabaisų, Dantuodegis pakeičia spalvą. Kai tik visas Dantuodegis pakeičia spalvą, prie lovos pasirodo dar viena pabaisa, t. y. žaidėjas privalo iš krūvelės atversti dar vieną kortą su pabaisos atvaizdu.
- Žaislą vaizduojantį žetoną reikia užversti ir palikti toje pačioje vietoje. Žaidėjo ėjimas baigiasi.



3. Jei atverstas ne žaislo žetonas, o vienas iš šauniųjų medžiotojų žetonų:

- Šauniųjų medžiotojų žetono fonas yra melšvas. Kai toks žetonas žaidimo metu atverčiamas pirmą kartą, jis neturi jokios galios. Tokiu atveju žetoną reikia užversti ir palikti toje pačioje vietoje, o nauja Dantuodegio dalis neapverčiama. Tačiau, kai toks žetonas atverčiamas dar kartą, ima dėtis keisti dalykai.



KOJINĖ

Kojinė ne tik neišgašdina nė vienos pabaisos, bet dar ir sujaukia visą miegamajame nusistovėjusią tvarką. Žaidėjas privalo šį žetoną užversti ir apkeisti vietomis su bet koku kitu užverstu žetonu. Taip pat reikia apversti ir vieną Dantuodegio dalį.



PABAISA PO PAKLODE

Žaidėjas turi apversti visas likusias Dantuodegio dalis, kad jis visas pakeistų spalvą, ir atversti dar vieną pabaisos kortą.

ŽAIDIMO BAIGTIS

Žaidėjai laimi, jei jiems pavyksta į spintą uždaryti visas pabaisas!

Pabaisos laimi, jei visos keturios vietos aplink kortų krūvelę užsipildo, t. y. kai tik atverčiama ketvirtoji korta. Jei laimėjo pabaisos, geriausia duoti joms atkirtį ir sužaisti dar vieną partiją.

ŽAIDIMO VARIANTAI

Čia pateiktos papildomos žaidimo taisyklės, kurios leis žaidimą pritaikyti prie žaidėjų amžiaus.

ŽAIDIMAS MAŽIAUSIEMS ŽAIDĖJAMS

Žaidžiama be Dantuodegio. Todėl per visą žaidimą bus atversta tik viena korta. Pralaimėti tiesiog neįmanoma! Dar viena pabaisa pasirodo tik tuomet, kai ankstesnioji uždaroma spintoje.

PABAISŲ TRAMDYTOJAI

Žaidėjai varžosi tarpusavyje, kam atiteks pabaisų tramdytojo vardas. Žaidimo taisyklės tos pačios, tačiau žaidėjai pabaisų kortų nebeslepia į spintą, o pasideda priešais save. Pasibaigus žaidimui, kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja, kiek pabaisų įveikė. Žaidimą laimi ir pabaisų tramdytojo vardą pelno daugiausia kortų surinkęs žaidėjas. Esant lygiosioms, laimėtojai skelbiami abu žaidėjai.



Gerbiamas Pirkėjau!

Mūsų žaidimai komplektuojami ypač rūpestingai. Tačiau jei trūktų kurios nors dalies (už ką iš anksto atsiprašome), prašom kreiptis į platintoją UAB „Kamratas“ telefonu 8-686-90003 arba el. paštu info@kamratas.lt

05177/3

Gamintojas: Granna sp. z o.o.,
ul. Księża Ziemowita 47, 03-788 Varšuva, Lenkija

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

Autorinės teisės: © Le Scorpion masqué 2009

www.scorpionmasque.com

Visos teisės saugomos

Pagaminta Lenkijoje



GRANNA