



adamigo®

Kirmėliūkščiai

Žaidimo taisyklės

RINKINIO SUDĖTIS

- 96 žaidimo kortelės (50x50 mm),
- bloknotas rezultatams žymėti,
- žaidimo taisyklių knygelė.

LENGVESNIS ŽAIDIMO VARIANTAS

(2–4 žaidėjams)

PASIRUOŠIMAS

Visas kirmėliukus vaizduojančias korteles padėkite užverstas ir išmaišykite. Kiekvienas žaidėjas pasiima po 5. Iš likusių užverstų kortelių atverskite vieną ir padėkite ją per vidurį – nuo jos toliau bus dėliojama kirmėliūkščių raizgalynė. Paskirkite vieną žaidėją, kuris pildys taškų skaičiavimo lentelę.

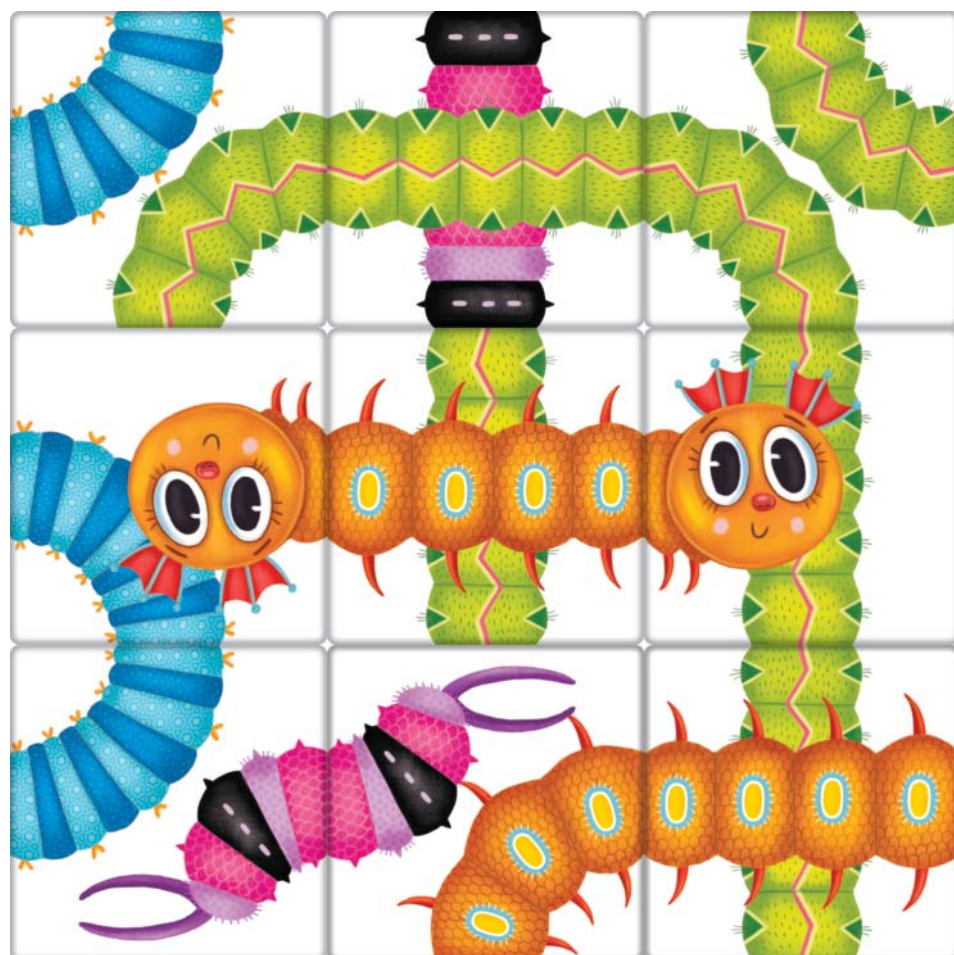
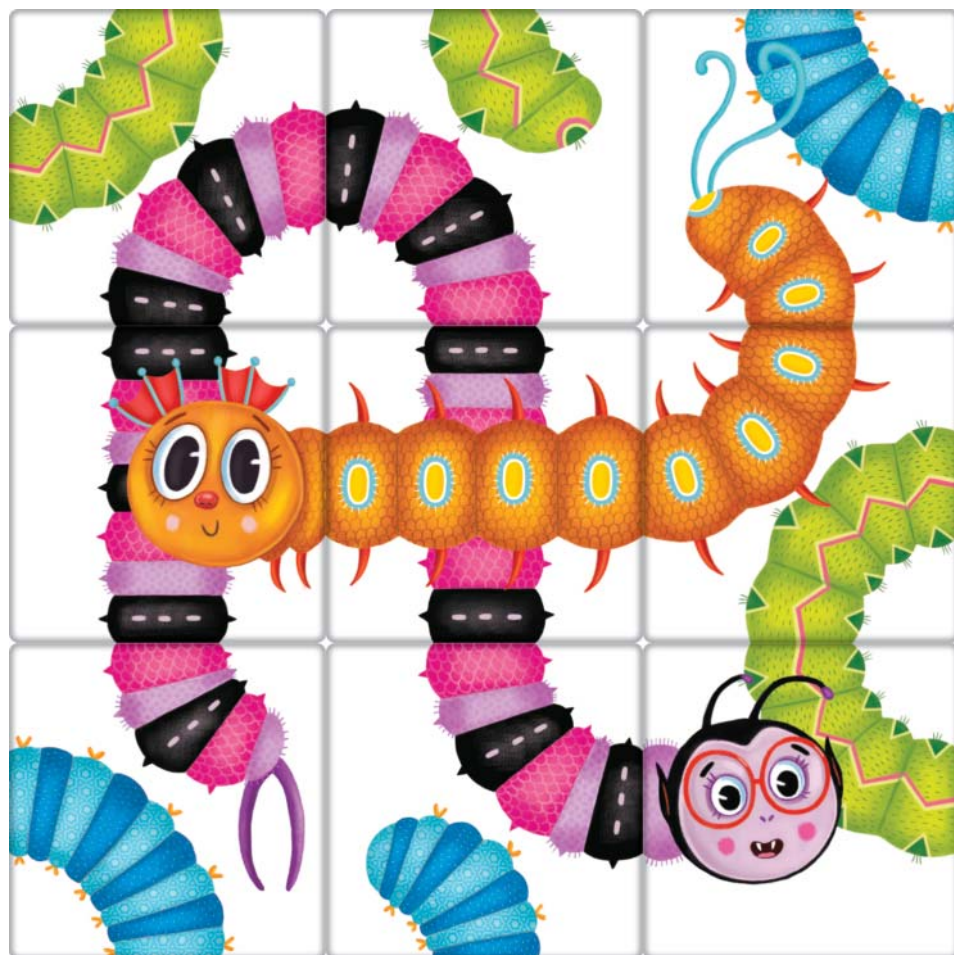
ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidimo tikslas yra surinkti kuo daugiau taškų. Taškai žaidėjui skiriami kaskart, kai jis savo ėjimo metu baigė sudėti vieną ar daugiau kirmėliukų. Baigtas sudėti kirmėliukas yra toks, kuris turi ir galvą, ir uodegą. Kuo ilgesnis kirmėliukas, tuo daugiau taškų už jį pelno žaidėjas – už kiekvieną baigto sudėti kirmėliuko dalį (kortelę) skiriama po tašką. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

ŽAIDIMO EIGA

Žaidėjai iš kortelių dėlioja vieną bendrą kirmėliūkščių raizgalynę. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, toliau žaidžiama ratu laikrodžio rodyklės judėjimo kryptimi. Ėjimo metu žaidėjas prie kirmėliūkščių raizgalynės iš savo turimų kortelių prideda vieną arba dvi, t. y. žaidėjas privalo pridėti bent vieną, tačiau turi teisę pridėti ir dvi korteles, o kiek pridės – kaskart sprendžia savo nuožiūra.

*Teisingai
sudėtų
kortelių
pavyzdys*



*Neteisingai
sudėtų
kortelių
pavyzdys*

Korteles galima pridėti tik taip, kad jungiamose kraštinėse būtų nupieštas tos pačios spalvos kirmėliukas.

Pridedama kortelė privalo jungtis su raizgalyne bent viena kraštine. Jei kortelė pridedama taip, kad ji jungiasi iš karto su keliomis kitomis raizgalynės kortelėmis, visose jungimo kraštinėse kirmėliukų spalva turi sutapti. Kirmėliukas yra baigtas sudėti, jei jis turi ir galvą, ir uodegą. Tarp galvos ir uodegos gali būti bet koks skaičius kortelių, vaizduojančių kirmėliuko kūną. Negalima sudėti kirmėliuko su dviem galvomis arba dviem uodegomis.

Jei ėjimo metu žaidėjui pavyksta sudėti vieną ar daugiau kirmėliukų, jam už tai skiriami taškai. Taškų skaičius priklauso nuo sudėto kirmėliuko ilgio. Žaidėjas pelno tiek taškų, kiek dalių sudaro kirmėliuką, t. y. per kiek kortelių jis išsidėstęs. Kaskart, kai tik žaidėjas gauna taškų, juos būtina užrašyti taškų skaičiavimo lentelėje.

1 žaidėjas Asta	2 žaidėjas Justas	3 žaidėjas Greta	4 žaidėjas Ignas
4	3	3	7
7	6	5	5
3	9	6	3
2	2	5	4
9	4	3	2
2	-	2	5
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
Iš viso 27	Iš viso 24	Iš viso 24	Iš viso 26

Užpildytos lentelės pavyzdys

Jei pridėjęs vieną kortelę žaidėjas sudėjo du kirmėliukus, jam skiriami taškai už juos abu.

Baigęs ėjimą žaidėjas pasiima tiek naujų užverstų kortelių, kiek ėjimo metu pridėjo prie raizgalynės, kad vėl turėtų penkias. Toliau korteles deda kitas žaidėjas.

ŽAIDIMO PABAIGA

Po to, kai paimama paskutinė užversta kortelė, visi žaidėjai atlieka po vieną ėjimą ir žaidimas stabdomas. Suskaičiuojami rezultatai. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

SUNKESNIS ŽAIDIMO VARIANTAS **(2 žaidėjams)**

PASIRUOŠIMAS

Visas kirmėliukus vaizduojančias korteles padėkite užverstas ir išmaišykite. Žaidimą pradeda jaunesnis žaidėjas – jis pasirenka dvi kirmėliukų spalvas, už kurias jam bus skaičiuojami taškai. Kitam žaidėjui taškai bus skaičiuojami už kitų dviejų spalvų kirmėliukus. Kiekvienas žaidėjas pasiima po 5 korteles.

Vyresnis žaidėjas iš likusių užverstų kortelių atverčia vieną ir padeda ją per vidurį – nuo jos toliau bus dėliojama kirmėliūkščių raizgalynė.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidimo tikslas yra surinkti kuo daugiau taškų. Taškai žaidėjui skiriami tik už jam atitekusių spalvų kirmėliukus, nežiūrint į tai,

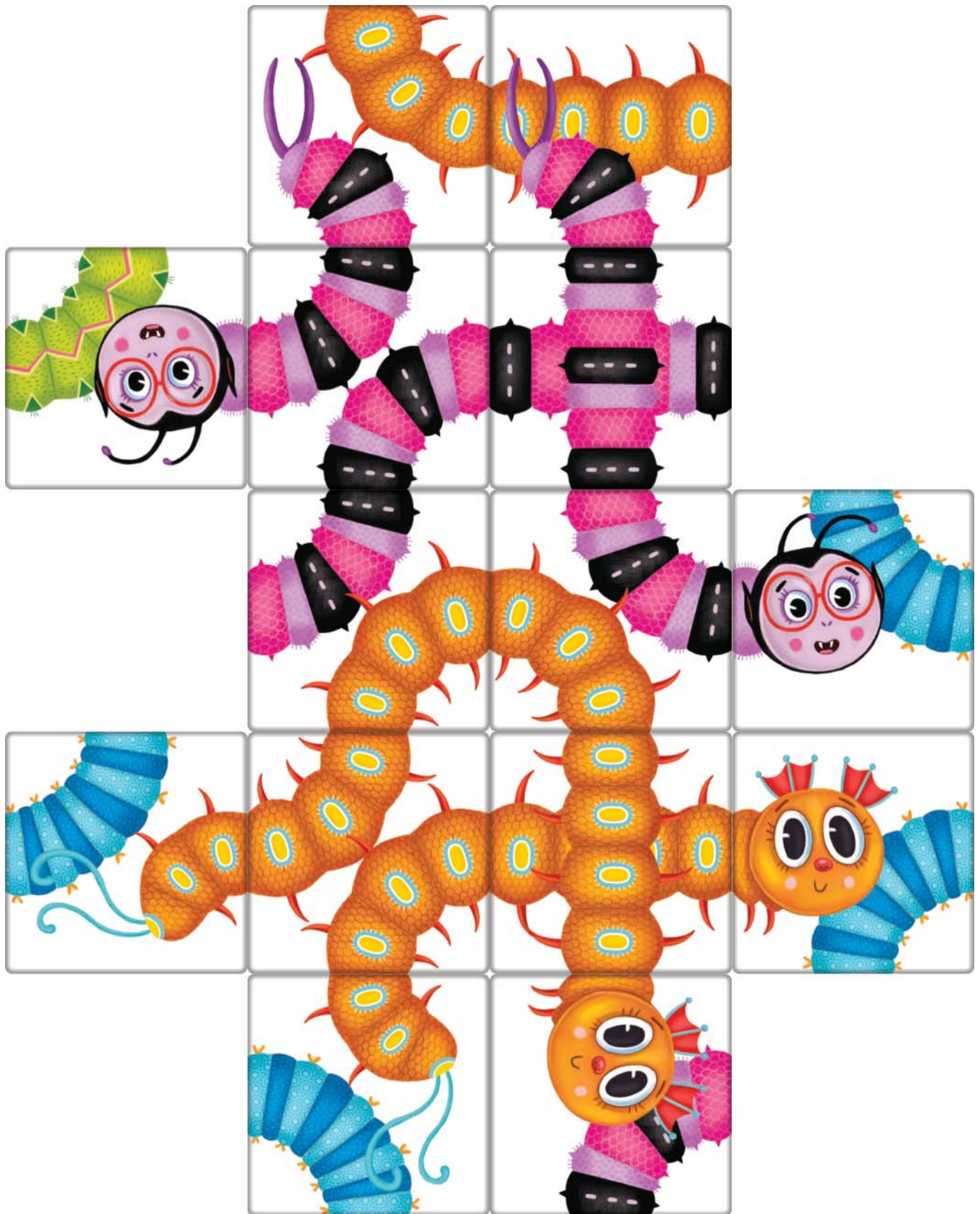
kurio žaidėjo ėjimo metu kirmėliukas sudėtas. Pvz., jei žaidėjui atiteko mėlynos ir žalios spalvos kirmėliukai, tai jis gauna taškų už visus žalius ir mėlynus kirmėliukus ir nesvarbu, kuris žaidėjas juos sudėjo. Taškų gaunama tik už baigtus sudėti kirmėliukus. Baigtas sudėti kirmėliukas yra toks, kuris turi ir galvą, ir uodegą. Kuo ilgesnis kirmėliukas, tuo daugiau taškų už jį pelno žaidėjas – už kiekvieną baigto sudėti kirmėliuko dalį (kortelę) skiriama po tašką. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

ŽAIDIMO EIGA

Žaidimo eiga tokia pati, kaip ir prieš tai aprašyto varianto. Skiriasi tik taškų skaičiavimas. Taškai žaidėjui skiriami tik už jam atitekusių spalvų kirmėliukus, nežiūrint į tai, kurio žaidėjo ėjimo metu kirmėliukas sudėtas.

1 žaidėjas Dalia	2 žaidėjas Tomas
4	3
3	9
9	2
9	7
2	4
7	6
5	4
2	2
-	2
Iš viso 41	Iš viso 39

*Užpildytos lentelės
pavyzdys*



Kirmėliūkščių raizgalynės dėliojimo pavyzdys

Kviečiame žaisti ir
kitus mūsų žaidimus!



Art. 4145

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

adamigo®



Žaidimo autorius Krzysztof Matusiak
Iliustravo Anna Cywińska
Grafiką sukūrė Studio KUKURYKU